

Kansallissosialismi *Wolfenstein: The New Order*issa –  
Historiallinen ideologia, natsisploitaatiota vai demoninen paha?

Iiro Valtonen

Pro gradu -tutkielma

Poliittinen historia

Turun yliopisto, kevät 2026

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Filosofian, poliittisen historian ja valtio-opin laitos/

Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

VALTONEN, IIRO: Kansallissosialismi *Wolfenstein: The New Order*issa – Historiallinen ideologia, natsisploitaatiota vai demoninen paha?

Pro gradu -tutkielma, 87 s.

Poliittinen historia

Kevät 2026

---

Tarkastelen tässä pro gradu- tutkielmassa sitä, miten videopeli *Wolfenstein: The New Order* (WNO) esittää kansallissosialismia. Tarkastelen WNO:ta kontrafaktuaalisen historian esityksenä, joka representoi historiallisia ja historian inspiroimia ilmiöitä ja hahmoja. WNO:n aikajanassa Saksa voitti toisen maailmansodan ja hallitsee valtaosaa maailmasta. WNO luokitellaan usein natsisploitaatiopeliksi. Natsisploitaatiolle on tyypillistä, että kansallissosialistit esitetään sadistisina ja perversseinä.

Metodini on perinteinen laadullinen sisällönanalyysi, jonka lisäksi hyödynnän videopelitutkimuksen ja historiallisten videopelien tutkimuksen metodeja. Käytän myös jonkin verran visuaalista analyysiä. Kaikki metodini tähtäävät WNO:n mahdollisimman läpikotaiseen tarkasteluun. Videopelit ovat aineistona ainutlaatuinen, sillä niiden kuluttuja eli pelaaja on aktiivisesti mukana videopelin representaatioiden luomisessa. Pelaajan aseman ja vaikutusvallan huomioiminen on keskeinen osa videopelitutkimusta.

Keskeisin tutkimustulos on se, että kansallissosialismi representoidaan WNO:ssa demonisoituna ja mytologisoituna ideologiana, joka on irrallistettu ja toiseutettu muusta maailmasta. Natsisploitaatiolle tyypillinen kansallissosialistien esittäminen sadisteina ja perversseinä vaikuttaa merkittävästi pelin luomien representaatioiden demonisuuteen. Viihdetuotteena WNO hyödyntää kansallissosialismin pahuuden korostamista erityisesti pelin sekä juonen panosten että ”hyvisten” ja ”pahisten” välisen taistelun moraalisen puolen korostamisessa.

Videopeleille epätyypilliseen tapaan WNO käsittelee holokaustia ja kansanmurhaa varsin avoimesti ja suoraan. Se esittää kansallissosialistisen yhteiskunnan suhtautuvan vihamielisesti esimerkiksi vammaisia ja kansallissosialismin vastustajia kohtaan. *Wolfenstein*-sarjan kehittäjät pyrkivät tarkoituksellisesti tuomaan kansallissosialismia vastustavan kantansa esille sarjan peleissä. He onnistuvatkin tässä, vaikka osa WNO:n representaatioista onkin ongelmallisia.

Asiasanat: Wolfenstein, kansallissosialismi, natsismi, videopelit, videopelitutkimus, natsisploitaatio

## Sisällysluettelo

1 Johdanto.....	1
1.1 Tutkimuksen aihe, tutkimuskysymykset ja tavoite.....	3
1.2 Pelitutkimus ja kansallissosialismi videopeleissä.....	5
1.3 Metodologia ja videopelit historiantutkimuksen aiheena.....	11
2 Taustoitusta.....	17
2.1 Kontrafaktuaalinen historia.....	17
2.2 <i>Wolfenstein: The New Orderin</i> tarinan ja maailman esittely.....	20
3 Kansallissosialistit WNO:ssa.....	23
3.1 Sotilaat.....	26
3.2 Deathshead.....	32
3.3 Frau Engel ja Bubi.....	36
4 Kansallissosialistinen ideologia.....	41
4.1 Rotu ja kansanmurha.....	41
4.2 Autoritaarinen yhteiskunta.....	46
4.3 Historia, esoterismi ja aseteknologia.....	52
5 Ihmiset kansallissosialistisessa järjestelmässä.....	57
5.1 Juutalaiset.....	57
5.2 Sukupuolten asema.....	61
5.3 Vammaiset.....	64
5.4 Vastarinta ja ei-saksalaiset.....	68
6 Pelimekaniikat ja sodan esittäminen videopelissä.....	72
6.1 Miten sota esitetään WNO:ssa?.....	72
6.2 Pelaajan vaikutusvalta.....	75
6.3 Natsit videopelin vihollisena.....	79
7 Johtopäätökset.....	83
Lähdeluettelo.....	88

## 1 JOHDANTO

Tämä pro gradu -tutkielma tarkastelee sitä, miten *Wolfenstein: The New Order* (myöhemmin WNO) esittää kansallissosialisteja, heidän hallitsemaansa maailmaa ja kansallissosialistista ideologiaa. WNO on ruotsalaisen MachineGamesin kehittämä ja amerikkalaisen Bethesda Softworksin julkaisema FPS-peli<sup>1</sup>. Videopelikauppa-alusta Steamin jäsenten antamat yleisimmät tunnisteet WNO:lle ovat FPS, toiminta, räiskintä, vaihtoehtohistoria ja yksinpeli.<sup>2</sup> WNO esittää vaihtoehtoisen historian skenaariota, jossa Saksa voitti toisen maailmansodan ja hallitsee valtaosaa maailmasta. Pelin tapahtumat sijoittuvat vuosiin 1946 ja 1960. Pelaaja pelaa William J. Blazkowicz -nimisellä amerikkalaisella sotilaalla. WNO koostuu 16 pelattavasta luvusta (engl. Chapter) sekä välianimaatioista, joita esiintyy sekä lukujen sisällä että niiden välissä. WNO:n gameplay<sup>3</sup> muodostuu pitkälti pelin kentissä liikkumisesta, vihollisten ampumisesta ja pelimaailman kanssa tapahtuvasta vuorovaikuttamisesta.

Tutkimuskohteeni ovat WNO:n luomat representaatiot muiden muassa kansallissosialistisesta ideologiasta ja yhteiskunnasta. WNO:n luomat representaatiot ovat niin kutsuttuja toisen asteen representaatioita (engl. second-order representation). Neumannin ja Nexonin mukaan populaari-viihde esittää esimerkiksi sosiaalista ja poliittista elämää fiktiivisen representaation kautta. Ensimmäisen asteen representaatio kuvailee (tai ainakin väittää kuvailevansa) suoraan ”oikeaa maailmaa”. Heidän mukaansa ensimmäisen asteen representaatioita ovat esimerkiksi poliitikkojen puheet ja journalistinen media. He antavat seuraavan esimerkin: siinä, missä poliitikko on aina tietynlainen näyttelijä, viihdemedian politiikkohahmot ovat näyttelijöitä, jotka esittävät näyttelijöitä.<sup>4</sup> Toisin sanoen Neumannin ja Nexonin näkemyksessä poliitikot luovat oikeasta maailmasta ensimmäisen asteen representaatioita puheissaan yms. ja viihdemedia puolestaan esittäessään poliitikkoa luo poliitikosta toisen asteen representaation. WNO:n kansallissosialistit ovat siis toisen asteen representaatioita ensimmäisen asteen kansallissosialisti-representaatioista,

---

1 FPS (first-person shooter) eli suomeksi ensimmäisen persoonan ammuntopeli tarkoittaa sellaista videopeliä, jossa pelimaailma nähdään pelattavan hahmon silmin. FPS-pelit tyypillisesti keskittyvät tuliaseilla ja muilla aseilla taistelemiseen.

2 ”Wolfenstein: The New Order”. Steam.

<[https://store.steampowered.com/app/201810/Wolfenstein\\_The\\_New\\_Order/](https://store.steampowered.com/app/201810/Wolfenstein_The_New_Order/)> [Luettu 7.4.2025]

3 Gameplay (suom. pelattavuus) tarkoittaa pelaajan toteuttamaa pelaamista ja pelimekaniikkojen kanssa vuorovaikuttamista. Se viittaa myös pelaamisen kokemukseen. Huom. sanalla pelattavuus viitataan suomeksi myös englanninkieliseen käsitteeseen playability. Playability viittaa gameplayn sujuvuuteen tai helppokäyttöisyyteen. Tätä sekaannusta välttääkseni käytän englanninkielistä gameplay-käsitettä.

4 Neumann ja Nexon 2006, 7.

kuten siitä, miten heitä esitetään esimerkiksi nonfiktiivisissä kirjoissa, dokumenteissa yms. medioissa.

Viitaan tekstissä käsitteellä toteutunut historia oikean maailman historiaan ja käsitteellä pelin historia WNO:n historiaan. WNO:sta kirjoittaessani käytän käsitteitä kansallissosialismi ja natsismi. Vastaavasti pelin kansallissosialisteihin viitatessani käytän käsitteitä kansallissosialisti ja natsi. Saatan esimerkiksi käyttää sanoja natsisotilas tai vain natsi viitatessani WNO:ssa esiintyviin Saksan armeijan sotilaisiin. Liiallista toistoa välttääkseni viittaa joskus WNO:hon termillä peli. Viittaa pelin kansallissosialistiseen Saksaan myös ajoittain sanalla natsi-Saksa. Toteutuneen historian ideologiaan ja henkilöihin viittaa aina käsitteillä kansallissosialismi ja kansallissosialisti.

Videopelit ovat poliittisen historian oppiaineen tutkimuskohteena melko uusi, mikä luo osaltaan haasteita esimerkiksi viittauskäytäntöjen ja metodologian suhteen. Tulen viittaamaan *Wolfenstein: The New Orderiin* alaviitteissä mahdollisimman tarkasti. Pidän kuitenkin viitteet myös loogisina ja johdonmukaisina. Esimerkiksi pelin juonen tapahtumiin viittaa luvun tarkkuudella. Pelissä esiintyviin teksteihin, kuten lehtijuttuihin tai päiväkirjoihin viittaa sillä nimellä tai otsikolla, joka esiintyy pelissä. Nämä löytyvät pelimaailman lisäksi esimerkiksi Extras-kohdasta WNO:n päävalikosta tai internetistä löytyvästä pelaajien ylläpitämästä wikistä<sup>5</sup>. Hyödynnän myös verkosta löytyviä läpipeluu-videoita viitteissäni, jotta lukija voi itse tarkastaa, mitä pelissä tapahtuu kussakin viittaamassani kohdassa. Kehitän WNO:n tarkastelua varten oman metodologiani. Yhdistelen sitä varten esimerkiksi laadullista sisällönanalyysiä, visuaalista analyysiä ja gameplayn huomioon ottamista. Videopelit ovat audiovisuaalinen ja pelillinen kokonaisuus ja muodostavat esityksensä eri elementtien muodostamien kokonaisuuksien kautta.

*Wolfenstein*-sarja on herättänyt keskustelua ja kiistelyä sen esittämän väkivallan ja natsien erittäin räikeän esitystavan takia. *Wolfenstein*-sarjan pelejä on sekä kutsuttu mediassa ”Anti-Nazi Shootereiksi”<sup>6</sup> että pohdittu niiden mahdollisesti olevan ”natsipropagandaa”<sup>7</sup>. Natsit esitetään *Wolfenstein*-sarjan peleissä ilmiselvästi pahoina, mutta samalla ”romantisoidusti” ja epähistoriallisesti. Edellä mainitut esimerkit ovat osa tätä keskustelua. Esimerkiksi jotkut näkevät

---

5 ”Home”. Fandomin verkkosivuilta löytyvän Wolfenstein Wikin sivut. <<https://wolfenstein.fandom.com/>> [Luettu 31.3.2026]

6 *GamesIndustry.biz*, 6.10.2017, ”It’s disturbing that Wolfenstein can be considered a controversial political statement”. <<https://www.gamesindustry.biz/bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi>> [Luettu 5.6.2025]

7 ”Is Wolfenstein Nazi propaganda?” Mediumin verkkosivut. <[https://medium.com/@dan\\_nailed/is-wolfenstein-nazi-propaganda-949be85e4520](https://medium.com/@dan_nailed/is-wolfenstein-nazi-propaganda-949be85e4520)> [Luettu 5.6.2025]

*Wolfensteinin* olevan natsipropagandaa samalla kun toiset ajattelevat sen olevan natsija vastustavaa toimintaa. Tätä näkemyseroa selittänee se, että *Wolfensteinissa* natsien pahuutta usein korostetaan sellaisilla tavoilla, jotka korostavat sekä natsien voimakkuutta että pelottavuutta. Natsien voimakkuus ja/tai pelottavuus voi vedota joihinkin ihmisiin ja toisaalta karkottaa toisia.

Koska *Wolfenstein* ja sen kaltaiset muutkin videopelit ja mediatuotteet voivat aiheuttaa näinkin voimakkaita näkemyksiä ja erityisesti näkemyseroja, on keskeistä ymmärtää, mistä tämä keskustelu aiheutuu. Tämä tutkielma keskittyykin vastaamaan kysymykseen, miten *Wolfenstein: The New Order* esittää kansallissosialismin ja kansallissosialistit. WNO valikoitui tutkielman aineistoksi, koska se on *Wolfenstein*-sarjan uusimman vaiheen ensimmäinen peli ja ensimmäinen MachineGamesin kehittämä *Wolfenstein*-peli. *Wolfenstein* on yksi tunnetuimmista videopeli-sarjoista, jotka keskittyvät nimenomaan natsien ampumiseen. Jätin WNO:n jälkeen julkaistut *Wolfenstein*-sarjan pelit pois tästä tutkielmasta, jotta aineiston määrä ei olisi liian iso. Esimerkiksi WNO:n jatko-osa *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, Bethesda Softworks, 2017) voisi hyvin toimia toisen vastaavan tutkielman aineistona.

## 1.1 TUTKIMUKSEN AIHE, TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TAVOITE

Päättökysymykseni on: ”Miten *Wolfenstein: The New Order* esittää kansallissosialismin?”. Toissijaisia tutkimuskysymyksiäni ovat ”Miten WNO esittää kansallissosialistit?”, ”Millä keinoilla WNO luo nämä representaatiot?” ja ”Mikä on näiden representaatioiden historiallinen tausta?”. Tarkoitukseni on selvittää millaisen representaation WNO luo kansallissosialismista. Tutkielmani tavoite ei ole toteuttaa vertailevaa tutkimusta WNO:n representaatioiden ja toteutuneen historian kansallissosialismin ja -sosialistien välillä. Näin ollen pelin esitysten historiallisen tarkkuuden arvioiminen ei ole keskeinen tavoite tutkielmalleni. Tulen kuitenkin tuomaan esille näitä teemoja tutkielmassani, jotta voin selventää ja avata sitä historiallista taustaa, mikä on mahdollisesti toiminut inspiraationa pelin representaatioille. Historiallisen tarkkuuden huomioiminen on tärkeää myös siksi, että WNO hyödyntää sekä historiallisia että täysin fiktiivisiä elementtejä representaatioissaan. Kaikki pelaajat eivät välttämättä osaa erotella näiden välillä ja voivat esimerkiksi luulla jonkin fiktiivisen elementin perustuvan historiaan tai vice versa.

Tutkielmani tavoitteena on potkaista ovi auki videopelien tutkimukselle poliittisessä historiassa ja edistää videopelien tieteellistä tutkimista. Historiallisten videopelien tutkimus on suhteellisen uusi

ala, joka ei poliittisen historian tutkimuksessa ole vielä vakiintunut. Historiallisten videopelien määrä ja suosio ovat niin suuria, että niiden sivuuttaminen tai huomiotta jättäminen ei ole enää hyväksyttävää. Videopelit tulevat olemaan tulevaisuudessa mitä todennäköisimmin vieläkin suosituimpia kuin ne ovat nykyään ja täten yhä vaikutusvaltaisempi median ala. Videopelien yleisyyden ja kiehtovuuden takia on keskeistä, että ymmärrämme niiden mahdollisen vaikutusvallan esimerkiksi historian ymmärryksen kohdalla. Videopelit ovat monille ihmisille, erityisesti lapsille ja nuorille, usein ensimmäinen kosketuspinta useisiin historian tapahtumiin ja ilmiöihin. Metzger ja Paxton huomauttavatkin, että on mahdollista, että merkittävä osa siitä, mitä opiskelijat ”tietävät” menneisyydestä saattaa olla peräisin videopeleistä ja muusta populaarimediasta eikä esimerkiksi opettajilta tai koulukirjoista.<sup>8</sup>

Videopelien ei tarvitse täyttää minkäänlaisia vaatimuksia esittäessään historiallisia ilmiöitä, koska ne ovat ensisijaisesti viihdetuotteita. Tästä huolimatta niiden suuren suosion ja puoleensa vetävyyden takia, ne onnistuvat luomaan historiallisista ilmiöistä mielenkiintoisia ja houkuttelevia mielikuvia, jotka eivät aina ole yhteensopivia toteutuneen historian kanssa. Koska videopelit ja erityisesti historialliset videopelit ovat näin vaikutusvaltaisia, on historioitsijoiden ja muiden tieteilijöiden tärkeää ymmärtää, miten videopelit representoivat esimerkiksi erilaisia historiallisia ilmiöitä, tapahtumia ja henkilöitä, jotta tieteellisessä viestinnässä voidaan ottaa huomioon videopelien luomat ennakkokäsitykset.

Videopelien tutkimusta on tehty alan nuoruuteen nähden kiitettävästi. Se on kuitenkin alana vielä hieman hajanainen ja esimerkiksi tutkimuksessa käytettävät menetelmät ovat hyvinkin erilaisia keskenään. Videopelejä on tutkittu monista eri näkökulmista, mutta vakiintuneita käytäntöjä on vielä kovin vähän. Konkreettinen esimerkki tästä on videopeliin viittaaminen. Siinä, missä kirjoihin tai muihin teksteihin voi viitata helposti esimerkiksi sivunumeron tai alaluvun tarkkuudella tai elokuvaan ja uutislähetyskseen ajankohdan tarkkuudella, videopelien monimuotoisuuden takia niihin viittaamiseen on haasteellista luoda yhtenäistä linjausta. Muutoinkin videopelien tutkimus on erittäin rikas ja monimuotoinen, mutta myös haasteellinen ja ajoin vaikeasti lähestyttävä, ala.

---

<sup>8</sup> Metzger ja Paxton 2016, 533.

## 1.2 PELITUTKIMUS JA KANSALLISSOSIALISMI VIDEOPELEISSÄ

WNO:ta on tutkittu jonkin verran aikaisemminkin, mutta juuri pelin esityksiin kansallissosialismista ei olla aikaisemmin keskitytty. Frank G. Bosman ja Leon Mock ovat esimerkiksi kirjoittaneet juutalaisuudesta<sup>9</sup> ja Eugen Pfister ja Felix Zimmermann holokaustista WNO:ssa. Pfister ja Zimmermann liittävät WNO:n osaksi natsi-Saksaa käsittelevää taiteen, lähinnä elokuvien, jatkumoa. He mainitsevat artikkelissaan elokuvista esimerkiksi *Schindlerin listan* ja *Iron Skyn*. Pfister ja Zimmermann kuvaavat WNO:ta natsisploitaatio<sup>10</sup>-peliksi.<sup>11</sup> Videopelejä tutkittaessa niihin usein suhtaudutaankin ainakin jossain määrin verrannollisina elokuvaan ja muihin teksteihin. Esimerkiksi Bosman ja Mock suhtautuvat videopeleihin ”pelattavina teksteinä”.<sup>12</sup> James Barrett ja Jenna Ng ovat tutkineet WNO:n musiikkia ja äänikuvauksia.<sup>13</sup> Pelin musiikkia on myös tutkinut Fede Peñate Domínguez.<sup>14</sup>

*Wolfenstein*-sarjaa ja/tai sen muita osia on tutkittu myös jonkin verran. Bosman on tutkinut juutalaisuutta *Wolfenstein*-sarjassa<sup>15</sup>. Werner Schäfke-Zell on tutkinut sitä, miten *Wolfenstein*-sarjan peleistä on julkaistu erilaisia versioita esimerkiksi laillisista syistä ja miten tämä vaikuttaa kulttuuriseen muistamiseen.<sup>16</sup> Wichitan osavaltionyliopiston apulaisprofessori Jeff Hayton käsittelee *Wolfenstein*-sarjan pelejä esimerkiksi *Nazisploitation!*-kirjan luvussa ”Digital Nazis: Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters”<sup>17</sup> ja *Revisiting the ”Nazi Occult”*-kirjan luvussa ”Beyond Good and Evil: Nazis and the Supernatural in Video Games”.<sup>18</sup> Andrew Denning

---

9 Bosman ja Mock 2016.

10 Daniel H. Magilow’n mukaan natsisploitaatio viittaa käsitteenä alun perin 60- ja 70-luvuilla kulta-aikaansa eläneeseen elokuvataiteeseen (cinema), jossa natsit esitetään ”seksuaalisesti perversseinä, laskelmoivina ja sadistisina”. Natsisploitaatio-elokuvat ovat jossain määrin verrattavissa esimerkiksi slasher- ja seksielokuvaan tai pornografiaan. Ne sijoittuvat yleensä keskitysleireille ja esittävät lääketieteellisiä kokeiluja ja vankikapinoita. Natsisploitaatiolle on tyypillistä, että esitykset natsista ovat enemmän karikatyyrejä kuin hahmoja. ”Natsisploitaatio-elokuvan logiikassa kaikki saksalaiset ovat natsia, kaikki natsit SS:n jäseniä, kaikki SS:n jäsenet sotarikollisia, lääketieteellisiä kokeilijoita ja seksuaalisia sadisteja.” Magilow tuo esille myös uudempaa elokuva- ja muuta viihdetuotantoa, jotka jakavat samoja elementtejä alkuperäisen natsisploitaation kanssa. Näitä ovat esimerkiksi elokuvat *Inglourious Basterds*, *Captain America: The First Avenger* ja *Iron Sky* sekä videopeli *Call of Duty: World at Warin* ”Nazi Zombie” -pelitila ja *Der Untergang*-elokuvasta tehdyt lukuisat meemivideot, joissa on editoitu kuuluisaa kohtausta, jossa Hitler raivoaa. (Magilow 2011, 2-7) Uudempi ja valtavirtaa edustavampi natsisploitaatio ei ole luonteeltaan välttämättä seksuaalista tai pornograafista, mutta esittää edelleen natsit äärimmäisen pahoina, sadistisina ja karikatyyrisinä.

11 Pfister ja Zimmermann 2021.

12 Bosman ja Mock 2016, 377.

13 Barrett ja Ng 2016.

14 Peñate Domínguez 2017.

15 Bosman 2024.

16 Schäfke-Zell 2019.

17 Hayton 2011.

18 Hayton 2015.

on kirjoittanut artikkelissaan ”Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary” videopelien luomista kuvituksista (engl. imaginary) käyttäen *Wolfenstein*-sarjan pelejä esimerkkeinä.<sup>19</sup>

WNO:n jatko-osaa *Wolfenstein II: The New Colossus* ovat tutkineet esimerkiksi Hans-Joachim Backe artikkelissaan ”A Redneck Head on Nazi Body. Subversive Ludo-Narrative Strategies in *Wolfenstein II: The New Colossus*”<sup>20</sup>, Lucy Miller artikkelissaan ”’Wolfenstein II’ and MAGA as fandom”<sup>21</sup> ja Mark Kathler artikkelissaan Failed Feminist interventions in *Wolfenstein II: The New Colossus*<sup>22</sup>. WNO:n (ja muiden MachineGamesin julkaisemien *Wolfenstein*-pelien) viholliskuvia on tutkinut Karo Auvinen pro gradu -työssään *Sadistisista SS-upseereista kasvottomiin sotilaisiin. Vihollisrepresentaatiot Wolfenstein-videopeleissä 2014-2019*.<sup>23</sup> Edellä mainittujen lisäksi *Wolfenstein*-sarjasta ja sen eri peleistä ml. WNO:sta ja *New Colossus*sta on kirjoitettu tieteellisesti useilla eri kielillä suomen ja englannin lisäksi.

Adam Chapman on yksi merkittävimmistä historiallisten videopelien tutkijoista. Hänen, Fokan ja Westinin mukaan pelitutkimus ei enää tarvitse puolustelua esimerkiksi videopelien taloudellisen menestyksen yms. perusteella. Heidän mukaansa tällainen ”markkinastatistiikan mittaaminen” jättää varjoonsa tärkeämpiä ja keskeisempiä teemoja, kuten ”sosiaalisia, maantieteellisiä ja kulttuurillisia näkökohtia videopelien roolista nykyaikaisessa elämässä”.<sup>24</sup> Videopelit ovat jo ilmiselvä osa nyky-yhteiskuntaa ja niiden sivuuttaminen tutkimuskohteina on vanhanaikaista. Poliittisen historian oppiaineessa videopelit ovat erittäin alituttu aihe sekä aineistotyyppi. Lukuisat videopelit käsittelevät poliittiseen historiaan liittyviä teemoja, kuten esimerkiksi historiaa, politiikkaa, kansainvälisiä suhteita, yhteiskuntien hallinnollisia elementtejä, erilaisia ideologioita, ihmisoikeuksia, rasismia, sukupuolta ja ympäristöön liittyviä teemoja. Videopelit voivat täten olla erittäinkin hedelmällisiä aineistoja poliittisen historian tutkimuksessa.

Chapmanin, Fokan ja Westinin mukaan historiallisten pelien tutkimus (historical game studies) voidaan nähdä jo erillisenä alana pelitutkimuksesta (game studies).<sup>25</sup> Siinä, missä pelitutkimus voi liittyä esimerkiksi pelimekaniikoihin tai täysin ei-historiallisiin peleihin, historiallisten pelien tutkimus keskittyy sellaisten pelien tutkimiseen, jotka ”jollain tavalla esittävät menneisyyttä tai

---

19 Denning 2021.

20 Backe 2018.

21 Miller 2020.

22 Kaethler 2020.

23 Auvinen 2024.

24 Chapman, Foka ja Westin 2017, 359.

25 Chapman, Foka ja Westin 2017, 359.

liittyvät [menneisyyteen] liittyviin keskusteluihin (discourse)”. Historiallisten pelien tutkimus on monimuotoinen ala. Siihen sisältyy esimerkiksi videopelien muodostamien representaatioiden rakenteiden, historiallisten pelien rajoitusten ja modien tutkimista.<sup>26</sup> Edellä mainittujen lisäksi historiallisten videopelien mahdollista opetuksellista hyötyä on tutkittu paljon sekä (historiallisen) pelitutkimuksen että kasvatustieteiden näkökulmasta. Spring uskoo, että videopelit voivat toimia jopa historiantutkimuksen esitysalustana tai -tapana sen sijaan, että ne olisivat vain pelkkiä tutkimuskohteita.<sup>27</sup>

Historiallisten pelien tutkimuksessa joitakin pelejä ja pelisarjoja on tutkittu jo kiitettävästi. Esim. *Assassin's Creed*-, *Civilization*- ja *Red Dead Redemption* -sarjojen pelejä on tutkittu suhteellisen paljon verrattuna muihin peleihin. Tämä johtunee näiden pelisarjojen suosiosta ja ilmiselvistä yhteydestä historiaan. *Assassin's Creed* -pelit ovat sijoittuneet esimerkiksi antiikin Egyptiin, teollistumisen ajan Ranskaan ja 1700-luvun Pohjois-Amerikkaan. *Civilization*-peleissä pelaaja pelaa itse erittäin mittavan ajanjakson läpi johtaen jotakin sivilisaatiota. *Red Dead Redemption* sijoittuu puolestaan 1900-luvun taitteen villiin länteen. Ne ovat kaikki myös tunnetuimpien ja arvostetuimpien videopelisarjojen joukossa. (Historiallisten) videopelien kirjo on kuitenkin laaja ja monet muut pelit ja pelisarjat ovat toistaiseksi jääneet suhteellisen vähälle huomiolle.

Tulen hyödyntämään tutkielmassani Iain Donaldin ja Andrew Reidin käyttämää kolmijakoa historiallisten pelien tutkimiseen: kertomus tai tarina (account), tarkkuus (accuracy) ja autenttisuus (authenticity). Heidän tarkoituksenaan on esitellä tapoja, joilla pelejä voi kirjallisuuden ja elokuvan tapaan lähestyä ja käyttää teksteinä. Kertomuksella he viittaavat erityisesti videopelin maailmaan, juoneen, tapahtumiin ja hahmoihin. Historiallinen tarkkuus tarkoittaa pelin esittämien historiallisten väitteiden, paikkojen, hahmojen yms. todenmukaisuutta historian kontekstissa. Kolmas teema on historiallinen autenttisuus. Verrattuna historialliseen tarkkuuteen se on huomattavasti vaikeammin määriteltävä ja henkilökohtainen asia. Autenttisuudella ei tarkoiteta historian täydellisen tarkkaa esittämistä, vaan pelin esittämien historiallisten tapahtumien, paikkojen ja ajanjakson oikeanlaista tuntua.<sup>28</sup> WNO:ssa kertomus on ilmiselvästi kontrafaktuaalinen ja historiallisesti epätarkka. Sovellan Donaldin ja Reidin *historiallisen* kertomuksen, tarkkuuden ja autenttisuuden käsitteitä ja niiden lisäksi tutkin WNO:n *ideologista* tai *poliittista* kertomusta, tarkkuutta ja autenttisuutta.

---

26 Chapman, Foka ja Westin 2017, 359–360.

27 Spring 2015, 207.

28 Donald ja Reid 2020, 15–17.

On tärkeää huomata, että historiallinen autenttisuus sekoitetaan usein historialliseen tarkkuuteen. Tarkkuudella tarkoitetaan akateemisissa teksteissä historiallisten faktojen paikkansapitävyyttä. Autenttisuudella sen sijaan tarkoitetaan ”todellista” (tai toden tuntuista) historiaa, joka saattaa sisältää esimerkiksi faktuaalisia epätarkkuuksia tai anakronistisia elementtejä. Historiallisen autenttisuuden tunteeseen liittyy vahvasti pelaajien omat ennako-odotukset ja niiden toteutuminen pelissä. Historiallisesti tarkka peli voi siis tuntua joillekin pelaajille epäautenttiselta<sup>29</sup> ja vice versa. Esimerkiksi WNO:ta tarkastellessa on ilmeistä, että peli on historiallisesti epätarkka, sillä Saksa ei voittanut toista maailmansotaa. WNO voi tästä epätarkkuudesta huolimatta esittää kansallissosialismin ja natsit esimerkiksi historiallisesti (ja/tai ideologisesti) autenttisesti. Koska videopelit ovat viihdetuotteita, ei niillä ole tarvetta olla historiallisesti tarkkoja. Usein kuitenkin historiallisten videopelien pelaajat ovat kiinnostuneita sekä historiallisesta tarkkuudesta että autenttisuudesta. Historiallisten videopelien kehittäjät usein panostavatkin merkittävästi peliensä historialliseen tarkkuuteen.<sup>30</sup>

Historiallinen autenttisuus auttaa pelaajaa immersoitumaan<sup>31</sup> eli uppoutumaan pelin maailmaan ja pelaamiseen. Immersiivisyys katsotaan usein vahvuudeksi videopelille. Immersio ei kuitenkaan välttämättä muodostu esimerkiksi tarkoista tai edes autenttisista representaatioista. On mahdollista, että esimerkiksi liiallinen historiallinen tarkkuus haittaa immersiota. Monet historiallisten videopelien pelaajat suosivat sellaisia pelejä, jotka he tulkitsevat historiallisesti tarkoiksi, riippumatta pelien tosiasiallisesta historiallisesta tarkkuudesta. Pelaajien käsitys videopelien historiallisesta tarkkuudesta kuitenkin muodostuu usein heidän ennakkokäsityksistään historiasta eikä varsinaisesta historian tietämyksestä.<sup>32</sup> Metzger ja Paxton huomauttavat, että historialliset videopelit pyrkivät usein luomaan pelaajalle viihtyisän ja tunnistettavan pelimaailman. Ne eivät juurikaan pyri opettamaan pelaajalle historiasta. He lisäävät, että pelaajan oma tietämys ja identiteetti voivat myös vaikuttaa siihen, miten pelaaja kohtaa pelin luomat representaatiot.<sup>33</sup>

Fraile-Jurado kertoo, että *Assassin's Creed: Odyseyssä* voi matkustaa Spartasta Ateenaan 15 minuutissa hevosella, mikä ei ole maantieteellisesti (eikä historiallisesti) tarkkaa. Selitys tälle on se, että gameplay priorisoidaan tarkkuuden yläpuolelle. Liiallinen (maantieteellinen) tarkkuus tekisi

---

29 Burgess ja Jones 2022, 819–820.

30 Esim. Spring 2015, 211–213 ja Burgess ja Jones 2022, 817–818.

31 Immersiolla tarkoitetaan johonkin asiaan syventymistä tai uppoutumista. Videopelien kontekstissa se tarkoittaa peliin uppoutumista sellaisella tavalla, että pelaaja kokee olevansa osa pelimaailmaa. Immersoitetun pelaaja ei mieti pelin maailman tai rajoitusten realismia, vaan hyväksyy ne ja vuorovaikuttaa niiden kanssa sujuvasti. Immersion synonyymi englanniksi on ’suspension of disbelief’.

32 Haberlin 2024.

33 Metzger ja Paxton 2016, 556–557.

peleistä pitkäväteisiä.<sup>34</sup> Sama pätee myös historialliseen tarkkuuteen. Mediumissa julkaistussa lehtijutussa ”Risks of Realism in Game Design” Josh Bycer kirjoittaa, että videopeleille on keskeistä tarjota nautinnollisia ja vuorovaikutteisia kokemuksia. Jos ”videopeli” ei ole pelattava (playable) tai hauska ja viihdyttävä, ei se ole Bycerin mielestä videopeli, vaan jotain muuta.<sup>35</sup> Videopelien voi siis tulkita menettävän ”pelillisyytensä”, jos ne lähestyvät esimerkiksi oikeaa elämää liian paljon. Täydellinen realismi ei ole usein tavoiteltava ominaisuus videopeleille (tai mille tahansa muullekaan viihdetuotteelle), sillä tähän tavoitteeseen päästäkseen täytyy sen hylätä taiteelliset ja viiheelliset piirteensä. Jotkin videopelit pyrkivät kuitenkin saavuttamaan mahdollisimman korkean realismin ja tarkkuuden joillakin osa-alueilla, kuten lentämisessä (esim. *Microsoft Flight Simulator*) tai sotimisessa (esim. *Arma*-sarja). Mikään ei peli ei kuitenkaan pyri maksimoimaan realismin kokonaisuutta.

Metzger ja Paxton kuvailevat videopeleillä olevan elokuvien tavoin audiovisuaalisia ominaisuuksia. Heidän mukaansa dynaaminen interaktiivisuus on ominaista videopeleille. Tällä he tarkoittavat sitä, että toimimalla ja tekemällä asioita videopelissä, pelin narratiivi muuttuu tai kehittyy. Elokuvat eivät itsessään muutu, vaikka niitä katsoisi tai niihin pyrkisi paneutumaan mentaalisesti. Sen sijaan videopelien lopputulemat muuttuvat ja niissä muodostuu erilaisia narratiivisia kokemuksia pelattavuuden ja pelaajan päätäntävällän ansiosta.<sup>36</sup> Tämä on mielestäni hieman yksinkertaistava ja optimistinen näkemys. Jotkin pelit, kuten esimerkiksi *Minecraft* ja *Crusader Kings II* toimivat Metzgerin ja Paxtonin esittämän dynamiikan mukaisesti ja mahdollisesti onnistuvat luomaan hyvinkin erilaisia narratiiveja, mutta esimerkiksi WNO:ssa tämä mahdollisten narratiivien kirjo on huomattavasti rajoitetumpi. WNO on kirjoitettu siten, että eri pelaajien läpipeluut ovat hyvinkin samankaltaisia keskenään. Jotkin pelit ovat siis tässä mielessä lähempänä elokuvia. Toisaalta mitkään kaksi läpipeluuta esimerkiksi WNO:sta eivät ole identtisiä ja pelaajan valta toimia ja päättää itse toiminnastaan pelimaailmassa muodostavat erilaisia narratiivisia kokemuksia eri pelaajille.

Denning kirjoittaa: ”Certainly, the public is savvy enough to understand that the alternate history of the Wolfenstein series or of *Inglourious Basterds* is not reality, just as it is informed enough to interpret the distance between the real Nazi Germany and its alt-history presentation in popular culture as irony and satire.”<sup>37</sup> Van den Heede haastatteli WNO:n pelaajia, jotka tunnistivat

34 Fraile-Jurado 2024, 878.

35 *Medium*, 27.11.2018. ”Risks of Realism in Game Design”. <<https://medium.com/super-jump/the-risk-of-embracing-realism-4673a8bb724c>> [Luettu 4.2.2025]

36 Metzger ja Paxton 2016, 533–534.

37 Denning 2021, 186.

WNO:n perustuvan historiaan, mutta myös sen olevan vaihtoehtoishistoriaa ja historiallisesti epä-tarkka kuvaus kansallissosialismista.<sup>38</sup> WNO:sta ja kansallissosialismin esittämisestä videopeleissä käytävän keskustelun tärkeyttä korostaa se, että kansallissosialistiseen Saksaankin liittyvät teemat saavat peleissä väistämättömästi uuden leikillisen tarkoituksen.<sup>39</sup> WNO on siis tässä mielessä leikillistä satiiria kansallissosialistisesta Saksasta. Tästä huolimatta (tai ehkä juuri tämän takia) se on erittäin mielenkiintoinen ja tärkeä tutkimuskohde. On tärkeää ymmärtää, miten yhtä yleisen käsityksen mukaan pahimmista historiallisista ilmiöistä voidaan leikillistää ja millaisia, mahdollisesti leikillisiä, representaatioita kansallissosialistisesta Saksasta tehdään.

Schäfer-Zell kirjoittaa *Wolfenstein*-sarjan esittävän natsi-Saksan ja kansallissosialismin mytologisoituna ja demonisena pahana, joka on irrallistettu toteutuneen historian kauheuksista, kuten holokaustista. Ainakin osittain syy tälle on noudattaa esimerkiksi Saksan lakeja natsiesitysten suhteen ja osaltaan luoda sellainen tuote, jota on helpompi myydä suuremmalle kohdeyleisölle. Schäfer-Zell arvioi, että *Wolfenstein*-sarjan tekemä kansallissosialismin mytologisointi ja holokaustin piilottaminen voivat antaa kansallissosialismille kielletyn hedelmän viehättävyyden. Tämä ”kommunikatiivinen tabu” saattaa myös tehdä esimerkiksi natsisymboleista voimakkaampia ja ”haitata poliittista valistumista”.<sup>40</sup> Schäfer-Zell viittaa tällä ensisijaisesti *Wolfenstein*-sarjan aikaisempiin peleihin. WNO esittää kansallissosialismia ja esimerkiksi holokaustia varsin suora- viivaisesti eikä piilotele tällaisia tematiikkoja. Samalla sekin kuitenkin mytologisoi ja demonisoi kansallissosialismia.

Chapman ja Linderoth pohtivat, miten toiseen maailmansotaan ja/tai natsia käsittelevien pelien kehittäjät välttävät kontroversiaalisuutta. Monia pelejä, joissa pelaaja voi pelata kansallissosialistisella Saksalla tai kansallissosialistilla, kritisoidaan usein esimerkiksi niiden koetun mauttomuuden ja natsien uhrien mahdollisen retraumatisoitumisen takia.<sup>41</sup> Vastaavasti voimme kysyä, antavatko natsia esittävät videopelit mahdollista inspiraatiota henkilöille, joilla on nykyään sympatioita kansallissosialismia kohtaan. WNO:n kohdalla tämä olisi toisaalta suhteellisen erikoista, sillä siinä natsit esitetään erittäin karikatyyrisesti ja pahoina. WNO:n kehittäjät käyttivät myös WNO:n jatko-osan *Wolfenstein: The New Colossuksen* markkinoinnissa avoimesti natsia vastustavaa retoriikkaa, kuten ”Make America Nazi-Free Again.”<sup>42</sup> Toisaalta natsien demonisointi

---

38 Van den Heede 2023, 120–122.

39 Chapman ja Linderoth 2015, 138.

40 Schäfer-Zell 2019, 205-207, 214–215.

41 Chapman ja Linderoth 2015, 138–140.

42 *Wolfensteinin* tviitti, 6.10.2017. <<https://x.com/wolfenstein/status/916075551382585344>> [Luettu 4.3.2025]

voi Schäfke-Zellin sanoin juuri antaa kansallissosialismille kielletyn hedelmän mainetta ja vetää puoleensa kansallissosialismia ihannoivia henkilöitä.

Schäfke-Zellin mukaan natsien mytologisointi romantisoi toista maailmansotaa tehden siitä hyvän taistelun pahaan vastaan. Tämä paha ei kuitenkaan ole ”Meissä” vaan fantastisessa ”Toisessa”. Schäfke-Zellin sanoin: ”Nazism is thus understood as something transcendent and external that cannot be rooted in a Western society, but instead takes a sort of demonic possession of it”.<sup>43</sup> Natsien mytologisointi voi siis tehdä natsista vieraannuttavan kuvan, joka on täysin irrallinen todellisuudesta ja näin ajatellen länsimainen kulttuuri tai yhteiskunta eivät voisi tuottaa tällaista pahuutta. Toisaalta, jos kansallissosialismi esitettäisiin mahdollisena ja realistisena länsimaisen yhteiskunnan muotona, se voisi silloin toimia epäsuoran, kielletyn ja fantastisesti inspiroivan representaation sijaan suoranaisena ja konkreettisenä inspiraationa esimerkiksi nykyajan uusnatseille.

Tiivistäen kansallissosialistisesta Saksasta tehdyt esitykset videopeleissä ovat usein historia-tulkintojen näkökulmasta monimuotoisia ja -tulkintaisia. Onko esimerkiksi kansallissosialistisen Saksan, natsisymbolien tai holokaustin suora esittäminen suotavaa, tuomittavaa tai jotakin muuta? Esimerkiksi WNO:stakin julkaistiin Saksassa sensuroitu versio, jossa ei esitetä natsisymboleja. Oliko tämä hyvä päätös vai pimittikö se kansallissosialismin historiaa? Tärkeä kysymys on se, onko esittämisen lisäksi natsien ja natsitematiikan leikillistäminen ja pelillistäminen hyväksyttävää, suotavaa tai tuomittavaa? Tutkielmani ei pyri antamaan vastausta tällaisiin eettisiin tai poliittisiin kysymyksiin eikä se ole työni tarkoituskaan. Kuitenkin tämä keskustelu ja aiheen monitulkintaisuus ovat asioita, jotka on hyvä pitää mielessä videopelien kansallissosialismi-representaatioita tulkittaessa.

### **1.3 METODOLOGIA JA VIDEOPELIT HISTORiantutkimuksen aiheena**

Videopelit ovat moniulotteisia mediatuotteita. WNO muodostuu muiden muassa pelillisistä, kirjoituksellisista, visuaalisista ja auditiivisista elementeistä yhdeksi kokonaisuudeksi. Tämän takia hedelmällisen tutkimuksen tekeminen vaatii sellaisen metodin, joka ottaa nämä eri elementit oikealla tavalla huomioon. Käytän tutkimuksessani sovellettua metodia, joka yhdistelee esimerkiksi laadullista sisällönanalyysiä, visuaalista analyysiä ja pelitutkimusta. Avaan myös lyhyesti peli-

---

<sup>43</sup> Schäfke-Zell 2019, 205, 217.

tutkimusta, jotta sellainenkin lukija, joka ei tunne videopelejä ja videopelitutkimusta entuudestaan, pystyy lähestymään ja ymmärtämään tutkielmani aineistoa paremmin, laadukkaammin ja/tai suuremmalla ymmärryksellä. WNO luo representaationsa kansallissosialismista esimerkiksi kirjoituksen, maailmanrakentamisen<sup>44</sup> (engl. world building) ja visuaalisten esitysten avulla. Se siis kertoo ja näyttää, millaisia sen maailman kansallissosialismi ja kansallissosialistit ovat.

Alasuutarin mukaan laadullinen analyysi muodostuu kahdesta osasta: havaintojen pelkistämisestä ja arvoituksen ratkaisemisesta. Havaintojen pelkistäminen on hedelmällistä silloin, kun aineistosta tehdyt havainnot ovat oleellisia ja vastaavat tutkimuskysymyksiin. Kun oleelliset havainnot on kerätty, ne yhdistetään yhdeksi tai muutamaksi laajemmaksi havainnoksi. Nämä havainnot toimivat johtolankoina ”arvoituksen ratkaisemisessa” eli käytännössä tutkimuskysymykseen vastaamisessa. Johtolankoina voidaan myös käyttää aiempia tutkimuksia, tilastoja tai teoriakirjallisuutta. Alasuutari toteaaakin, että ”[m]itä enemmän samaan ratkaisumalliin sopivia johtolankoja voidaan löytää, sitä todennäköisemmin ratkaisu on oikea.”<sup>45</sup>

Koska aineistonani on videopeli, merkittävä osa analyysiä perustuu WNO:n visuaalisten elementtien tarkasteluun. Van Leeuwenin ja Jewittin mukaan visuaalinen sisällönanalyysi on ”yksinkertaisin tapa saada selville jotakin median tarkoituksesta ja mahdollistaa ilmeisesti yleisten toteamusten tekemisen representaation aspektista”. Heidän mukaansa visuaalisesti aineistosta tehtävien yleistysten tekeminen ”vaatii tarkasteltavaa ja ’objektiivista’ todistusaineistoa”. Yleistysten tekemiseen esimerkiksi tiettyjen henkilöiden tai toimintojen suhteellisesta yleisyydestä liittyy välttämättömästi mediassa esiintyvän sisällön luokittelu ja määrittäminen.<sup>46</sup> Yleistysten tekeminen tarkoittaa tässä kontekstissa siis samaa asiaa kuin Alasuutarin sanoin havaintojen pelkistäminen.

Oman tutkimukseni kontekstissa Alasuutarin ideat toteutuvat niin, että valikoin tutkimuskysymyksiini sopivia havaintoja WNO:sta, etsin niistä yhteyksiä ja samankaltaisuuksia ja lopuksi ottamalla nämä havainnot ja esimerkiksi muun olennaisen kirjallisuuden huomioon, muodostan vastauksen tutkimuskysymyksiini. Osa tekemistäni havainnoista liittyy WNO:n visuaalisiin esityksiin. Teen tarkastelujeni pohjalta visuaalisista havainnoista yleistyksiä, jotka toimivat Alasuutarin sanoin johtolankoina arvoituksen ratkaisemisessa. Muut johtolangat muodostuvat

---

44 Maailmanrakentamisella viitataan fiktiivisen maailman tai ympäristön luomiseen, jolla voi olla esimerkiksi oma historia, kulttuuri, maantiede, ekologinen järjestelmä jne.

45 Alasuutari 2011, 38–48.

46 Van Leeuwen ja Jewitt 2001, 10, 13.

esimerkiksi pelin esittämästä vaihtoehtoisesta historiasta, kirjoituksesta ja dialogista sekä pelimekaniikkojen tarkastelusta.

Adam Chapman kutsuu historiallisten videopelien kehittäjiä kehittäjä-historioitsijoiksi (developer-historian). Tämä perustuu ideaan, että historialliset videopelit ovat omanlaisensa historian muoto. Chapman kuitenkin huomauttaa myös, että kehittäjä-historioitsijoita ei tule sekoittaa historioitsijoihin, sillä heillä on erilaiset tarkoitukset, kiinnostuksen kohteet, ammatilliset vaatimukset ja velvollisuudet.<sup>47</sup> Historia ei siis tarkoita tässä kontekstissa täysin samaa kuin toteutunut historia. Samalla tavalla kuin perinteiset historioitsijat eivät voi kirjoittaa menneisyydestä täydellä varmuudella, ei kehittäjä-historioitsijoille voi myöskään asettaa tällaista vaatimusta. Videopelillä ei myöskään ole velvollisuutta olla esimerkiksi historiallisesti tarkkoja tai edes autenttisia, sillä ne ovat ensisijaisesti viihdetuotteita eivätkä tieteellisiä tekstejä. Historialliset videopelit voivat kuitenkin kertoa menneisyydestä paljonkin. Tavoitellusta kohdeyleisöstä riippuen historiallinen tarkkuus ja/tai autenttisuus voi olla osa tehokasta markkinointia ja yleisön houkuttelemista.

Chapmanin mielestä historiallisten pelien ymmärtämisen kannalta on keskeistä muistaa, että pelaajalla on oma toiminta- ja päätäntäkykynsä. Hän määrittelee toimintakyvyn (engl. agency) olevan ”se voimaantumisen tunne, joka tulee kyvystä toimia maailmassa, jonka seuraukset liittyvät pelaajan aikomuksiin”.<sup>48</sup> Tällöin historialliset videopelit tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden leikitellä vaihtoehtoisilla historiallisilla tapahtumakuluilla. Anakronismit ja pelaajan potentiaali muuttaa historiaa eivät siis vähennä historiallisten pelien historiallisuutta, vaan vain korostavat niiden pelillisyyttä. Tämän toimijuuden ymmärtäminen on myös keskeistä erityisesti historiallisten prosessien kannalta. Jotta pelaaja voi saada oikeanlaisen kuvan historiallisesta prosessista, tarvitsee hän mahdollisuuden päättää itse asioista. Historiallisilla toimijoilla oli päätäntävaltaa omista tekemisistään. Jos tämän päätäntävallan ottaa pelaajalta pois, ei hän voi kokea historiallisia tapahtumia videopelien kautta. Hän voi vain katsoa niitä tai lukea niistä.

Chapman esittää kaksijaon, jonka avulla historiallisia videopelejä voi tarkastella. Tässä kaksijaossa osat ovat *lukeminen* ja *tekeminen*. *Lukemiseen* liittyy pelin representaatioiden sisäistäminen. Chapmanin mukaan *luettavat* pelit ovat kokemuksina samankaltaisia kuin kirjojen lukeminen, dokumentit, elokuvat ja museonäyttelyt. *Tekemisellä* hän viittaa sellaiseen pelaamiseen, jossa pelin mahdollisuuksien ja rajojen kanssa vuorovaikuttaminen on keskiössä enemmän kuin esimerkiksi

---

47 Chapman 2016, 15.

48 Chapman 2016, 30.

maailman sisäistäminen. Toki nämä kaksi elementtiä ovat myös jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään ja vaikuttavat toisiinsa.<sup>49</sup> Esimerkiksi *Tetris* on peli, jota pääsääntöisesti *tehdään*, kun taas visual novel-tyyliset pelit ovat enemmän *luettavia* pelejä.

WNO on esimerkki pelistä, jota voi sekä *lukea* että *tehdä*. Se esittää natsien valloittamaa maailmaa suhteellisen yksityiskohtaisesti ja tekee esimerkiksi yhteiskunnallisia, psykologisia ja poliittisia huomioita maailmasta ja natseista. WNO:ta voi *lukea* esimerkiksi pelien lehtiartikkelien lukemisen tai dialogin kuuntelemisen kautta. Ne esittävät pelimaailman historiaa ja natsien ajattelumalleja. WNO:ta pelatessa voi kuitenkin keskittyä myös pelimekaanisiin elementteihin. Siihen voi siis suhtautua täten myös *tehtävänä* pelinä. Chapmanin mukaan: ”jos pelit voivat toimia *historiana*, liittyy se [pelien potentiaali historian muotona] välttämättömästi näihin molempiin (*lukemisen* ja *tekemisen*) aspekteihin”.<sup>50</sup> WNO:ssa pelaaja esimerkiksi *tekee* pääsääntöisesti niissä pelin kohdissa, joissa keskiössä on taistelemisen ja rauhoittuu näiden kohtien välissä *lukemaan* eli esimerkiksi tutustumaan pelimaailman ympäristöön, lukemaan pelissä esiintyviä tekstejä, kuuntelemaan dialogia tai katsomaan seinillä olevia julisteita yms.

Chapmanin mukaan perinteisissä historian muodoissa, erityisesti kirjoissa, *tekeminen* on ensisijaisesti ja oikeastaan pelkästään historioitsijan mahdollisuus. Videopelit mahdollistavat pelin varsinaisten tekijöiden lisäksi *tekemisen* myös pelaajille. Pelit ovatkin hyvä esimerkki jaetusta tekijyydestä (shared authorship). Chapman kuitenkin huomauttaa, että vaikka pelaajat *tekevät* historiallisia narratiiveja pelaamisellaan, se ei tarkoita itsestäänselvästi sitä, että he myös *lukevat* itse luomansa narratiivit.<sup>51</sup> Pelaaja voidaan niin sanotusti osallistaa historian *tekemiseen*. Vaikka WNO:n kehittäjät ovat luoneet pelin juonen ja pelimekaniikkojen mahdollisuudet ja rajoitukset, pelaaja voi toimia eli *tehdä* näissä rajoissa oman halunsa mukaisesti ja täten olla osa *tekemässään* historiassa.

Sitä ”tilaa”, jossa pelin *lukeminen* ja pelaajan toteuttama *tekeminen* tapahtuu, Chapman kutsuu *(hi)story-play-spaceksi*.<sup>52</sup> Heiniö suomentaa tämän käsitteen historiallisena-tarina-pelitalana.<sup>53</sup> Perinteiseen ”historioitsijan tarinatilaan” verrattuna historialliset-tarina-pelitalat mahdollistavat pelaamisen kautta historiallisten narratiivien kehkeytyvän tuottamisen ja vastaanottamisen. Historiallinen-tarina-pelitala tarjoaa isomman roolin historialliseen kerrontaan verrattuna

49 Chapman 2016, 31–32.

50 Chapman 2016, 32.

51 Chapman 2016, 34.

52 Chapman 2016, 33–34.

53 Heiniö 2019.

perinteisiin historian muotoihin, kuten kirjoihin. ”Pelaaja on sekä kertoja että yleisö. Historiallisissa videopeleissä *tekeminen* tarkoittaa myös *kirjoittamista*. Tämä [...] tarkoittaa yleisöllä potentiaalisesti olevan pääsy moniin narratiivirakenteisiin ja -valintoihin”, kuten esimerkiksi: juonittamiseen, keston, taajuuteen (eli yleisyyteen, engl. frequency), järjestykseen, juonielementtien (trope) esittelyyn, tiettyjen narratiivisten tavoitteiden tai osien priorisointiin (the assignation of primacy to particular narrative outcomes (goals) or pieces of evidence), eettisiin ja ideologisiin valintoihin, toimijuuden tarkoituksenmukaisuuteen ja luonnehtimiseen (agent intentionality and characterisation), fokalisaatioon ja moneen muuhun narratiiviseen elementtiin. Tietenkin riippuu pitkälti videopelin luonteesta, miten pelaaja voi vaikuttaa edellä mainittuihin elementteihin. Kuitenkin nämä elementit ovat Chapmanin mukaan läsnä jokaisessa historiallisessa videopelissä.<sup>54</sup>

Pelaajan toimijuus ja päätäntävalta tarkoittavat sitä, että pelaamisella tuotettu historiallinen narratiivi on epävarma ja voi vaihdella pelaajasta ja pelikerrasta toiseen. Täten, kun pelaaja *tekee* historiaa, vaikuttaa *tekeminen* myös *lukemiseen*. Pelaaminen on ilmaisevaa, joten pelaajan valikoivuus vaikuttaa pelin tarjoamien mahdollisuuksien realisoitumiseen.<sup>55</sup> Historiallisilla videopeleillä täytyy olla liikkumavaraa toteutuneesta historiasta. Muuten peli ei olisi enää peli vaan jotain muuta. Tämä liittyy myös Chapmanin mainitsemaan pelaajan toimintakykyyn.

*Lukemisen* ja *tekemisen* merkityksellisyyttä Chapman mallintaa resonanssin käsitteen avulla. Resonanssi tapahtuu niin sanottujen *lokaalin* ja *globaalin* välillä. Videopelien kontekstissa resonanssi tarkoittaa siis pelaajan (*lokaali*) ja pelin (*globaali*) kohtaamista. *Globaali* peli on samanlainen kaikille pelaajille, mutta se voi resonoida eri tavoin eri pelaajien kanssa, koska heidän omat kokemuksensa ja näkemyksensä vaikuttavat siihen, miten he tulkitsevat pelin sisältöä. *Lokaali* konteksti muodostuu siitä kontekstista, jossa pelaaminen tapahtuu.<sup>56</sup> Esimerkiksi WNO on *globaalina* tuotteena samanlainen kaikille sen pelaajille, mutta se resonoi eri pelaajien kanssa eri tavalla, koska pelaajien *lokaalit* ennakko-odotukset ja käsitykset esimerkiksi kansallissosialismista ja videopelien pelaamisesta voivat olla hyvinkin erilaisia.

Historiallisten videopelien ja näiden pelaajien välinen resonanssi on historiallista resonanssia. Se tarkoittaa historiallisen videopelin muodostamien representaatioiden yhteyttä pelaajan ymmärrykseen historiasta. Chapmanin mukaan tämän historiallisen resonanssin ei tarvitse olla

---

54 Chapman 2016, 34.

55 Chapman 2016, 34–35.

56 Chapman 2016, 35.

monimutkaista. Riittää, että pelaaja esimerkiksi ymmärtää videopelin sijoittuvan tai liittyvän jollakin tavalla historiaan. Videopelin täytyy kuitenkin (etenkin historialliselta osuudeltaan) tuntua tarpeeksi todelliselta. ”[H]istoriallinen resonanssi on videopelin tunnustamista jollakin tasolla tarpeeksi todelliseksi (tai viitteelliseksi) suhteessa menneisyyteen, kuten pelaaja sen ymmärtää”. Historiallisen resonanssin syntyminen ja ylläpitäminen helpottuvat mikäli pelaaja tuntee historiaa jo entuudestaan. Historiallisen resonanssin lisäämiseksi, historiallisille videopeleille on tyypillistä esittää paljon esimerkiksi historiallisia prosesseja, artefakteja, faktoja, arkkitehtuuria ja hahmoja.<sup>57</sup> Historiallinen resonanssi liittyy siis vahvasti videopelien historiallisen autenttisuuden tunteeseen. Mitä historiallisesti autenttisemmaksi pelaaja kokee pelin, sitä paremmin se resonoi hänen kanssaan.

”[Historiallisilla-tarina-pelituloilla] on aina rajoituksia”. Pelit ovat usein rajallisia esineitä eivätkä pelaajat voi välttämättä lisätä niihin vapaasti mitään. Historioitsija-kehittäjä määrittelee raamit tekemälleen pelille ja pelaaja voi todennäköisesti valita pelin tarjoamista elementeistä ja niiden vaihtoehdoista joitakin, muttei kaikkia (ainakaan samanaikaisesti). Pelien representaatiot nousevat pelaajien päätöksistä/pyrkimyksistä ja pelin asettamista rajoista/mahdollisuuksista. Toisaalta (jotkin) pelit mahdollistavat pelaajien päättävän, mitä he kokevat tai voivat kokea suoranaisesti. Chapmanin antamassa esimerkissä, *Civilization*-sarjan peleissä<sup>58</sup>, ja esimerkiksi *Crusader Kings II*:ssa pelaaja voi valita tiettyjä sääntöjä tai asetuksia pelimaailmaan liittyen ennen varsinaisen pelaamisen aloittamista. Pelaajan valitessa historiallisen videopelin sääntöjä vaikuttaa hän suoraan siihen, miten peli voi esittää historiaa. Sama pätee myös esimerkiksi pelin vaikeustasoon. Vaikeustaso voi vaikuttaa suoraan esimerkiksi pelin representaatioihin pelin vihollisten toimintakyvystä. WNO:ssa pelaaja valitsee vaikeustason ennen kuin aloittaa pelaamisen. Se vaikuttaa siihen, kuinka vaikeaa tai helppoa pelaajan on taistella natsisotilaita vastaan. Tämä puolestaan voi vaikuttaa esimerkiksi siihen, millaisiksi vihollisiksi tai uhiksi pelaaja kokee kohtaamansa natsisotilaat. Yhä edelleen tämä voi heijastua pelaajan näkemyksiin oikean maailman ja toteutuneen historian natsisotilaiden kyvykkyydestä.

A. Martin Wainwrightin mukaan kontrafaktuaalisilla videopeleillä voi opettaa historiaa ja siihen liittyviä vaikeampia, monimutkaisempia ja teoreettisempia ideoita. Hän jaottelee erilaisia historiallisia teemoja, joita voi tarkastella videopeleissä. Nämä teemat ovat: pelimekaniikat, talous ja ympäristö, kulttuuriset vinoumat (cultural bias), maailmajärjestelmät ja maailmahistoria,

---

<sup>57</sup> Chapman 2016, 36–37.

<sup>58</sup> Chapman 2016, 37–38.

determinismi ja ennustamattomuus (contingency), taisteleminen ja brutaalius sekä sukupuoli.<sup>59</sup> Opetuksen lisäksi nämä teemat soveltuvat hyvin historiallisten videopelien tutkimiseen. Tarkastelen WNO:ta näistä teemoista brutaaliuuden ja sukupuolen kautta. Tutkielmassani kiinnitän erityisesti huomiota juuri näihin, sillä ne tulevat WNO:ssa edellämainituista teemoista selkeimmin esille.

Tiivistetysti edellämainitut käsitteet ja viitekehykset muodostavat yhdessä seuraavan teoreettisen kokonaisuuden: Historialliset videopelit muodostavat historiallisen-tarina-pelitalan. Tässä tilassa pelaaja voi erityisesti *lukea* videopelin esittämiä representaatioita. Pelaaja voi mahdollisesti myös *tekemisellään* vaikuttaa näihin representaatioihin. Nämä representaatiot voidaan jaotella erilaisiin teemoihin. Ne voivat kuulua yhteen tai useampaan näistä teemoista. Pelin kertomus (account) muodostuu näistä esityksistä. Historiallisissa videopeleissä näillä esityksillä on usein jonkinlainen historiallinen tausta. Osa niistä voi olla hyvinkin tarkkoja historiallisesti ja osa ei lainkaan. Kun pelaaja kohtaa videopelin esityksiä, voivat ne resonoida hänen kanssaan eli tuntua historiallisesti autenttisilta. Metodini on kerätä WNO:n representaatioista relevantteja havaintoja, muodostaa näistä havainnoista johtolankoja ja vastata tutkimuskysymykseen näiden havaintojen ja muiden johtolankojen, kuten historiankirjoituksen ja aiemman tutkimuksen avulla. Tulen hyödyntämään havaintojen tarkastelussa ja analysoinnissa edellämainittuja teoreettisia käsitteitä ja näkökulmia.

## 2 TAUSTOITUSTA

### 2.1 KONTRAFAKTUAALINEN HISTORIA

Koska *Wolfenstein: The New Order* on videopelinä melko epätyypillinen aineisto poliittisen historian tutkimukselle, taustoitan sitä lukijalle analyysin ymmärtämisen helpottamiseksi. WNO on kontrafaktuaalisen historian esitys, joka esittää ei-toteutunutta historiaa videopelin kautta. Taustoitan tässä ja seuraavassa alaluvussa lyhyesti kontrafaktuaalisen historian käsitettä, WNO:n esittämää vaihtoehtoisen historian skenaariota ja pelin hahmoja ja juonta. Näiden ymmärtäminen auttaa merkittävästi myös analyysin ymmärtämistä ja tutustuttaa lukijan WNO:n maailmaan.

WNO:n aikajanassa natsit voittivat toisen maailmansodan. Tämä onkin yksi yleisimmin spekuloiduista vaihtoehtoista historioista. Kontrafaktuaalinen historia (counterfactual history) ja

---

59 Wainwright 2014, 579, 583, 585, 587, 591, 594, 598, 603.

vaihtoehtoinen historia (alternative history) ovat historiallista ”Mitä jos?” -kysymyksiin vastaamista. Menneisyyden erilaisten skenaarioiden spekuloinen käsitteistö on laaja. Historioitsija ja arvostetun *The Third Reich Trilogyn* kirjoittaja Richard J. Evans esimerkiksi käyttää kirjansa *Altered Pasts : Counterfactuals in History* ensimmäisillä sivuilla käsitteitä vaihtoehtoinen historia, vaihtoehtoinen narratiivi, fantasiahistoria, kontrafaktuaalinen narratiivi, kontrafaktuaalinen historia ja kontrafaktuaalinen skenaario.<sup>60</sup> Näiden lisäksi myös esimerkiksi historiallinen fiktio on tapa esittää ei-toteutunutta historiaa. Tunnettuihin kontrafaktuaalisiin teoksiin kuuluvat esimerkiksi Philip K. Dickin romaani *Oraakkelin kirja* (engl. *The Man in the High Castle*), Alan Mooren kirjoittama ja Dave Gibbonsin kuvittama sarjakuva *Vartijat (Watchmen)* ja Quentin Tarantinon käsikirjoittama ja ohjaama elokuva *Kunniattomat Paskiaiset (Inglourious Basterds)*.

Kansallissosialistisen Saksan voitto toisessa maailmansodassa on yleinen vaihtoehtoisen historian skenaario. Evansin mukaan mahdollisia syitä tälle ovat esimerkiksi kansallissosialismin keskeinen asema länsimaisessa muistissa pahan ruumiillistumana sekä sen muistaminen rasismien, kansanmurhan, kansainvälisen vihamielisyyden, sodanlietsontan ja diktatuurin äärimmäisenä esimerkkinä. Näiden lisäksi kansallissosialismi ja sen kannatus romahtivat toisen maailmansodan jälkeen eivätkä ne jatkaneet olemassaoloaan aikaisemmassa muodossaan. Evansin mukaan samanlaista spekulointia ei liity esimerkiksi kommunismiin, koska se pysyi merkittävänä ja vaikutusvaltaisena poliittisena ideologiana esimerkiksi Euroopassa vuoteen 1990 asti, muualla pidempäänkin. Kommunismista ja sen vaikutuksista yhteiskuntaan ei tarvitse spekuloida, koska olemme todistaneet sen olemassaoloa paljon pidempään.<sup>61</sup> Kommunismin pidemmän ja laajemman vaikutuksen takia myös sen lopputulemien tai ainakin yhteiskunnallisten kehityskaarien kirjo on laajempi kuin kansallissosialismin.

Kontrafaktuaalinen historia ei ole enää Evansin mukaan vain ”seura-” tai ”ajatusleikkejä” vaan vakavasti vaihtoehtoisia historioita pohtiva historian muoto.<sup>62</sup> Vaikka WNO on kirjaimellisesti peli eli leikin muoto, on sitä syytä tutkia vakavana historian muotona. Pelinkehittäjillä on tuskin ollut tarkoitus tehdä täysin vakavasti otettavaa peliä, jonka representaatiot esimerkiksi kansallissosialismista olisivat täysin vakavasti otettavia. Historialliset videopelit ovat viihdetuotteita, joten niiden ensisijaiset pyrkimykset ovat olla viihdyttäviä ja myydä mahdollisimman hyvin. Se, miten historiallinen videopeli esittää tai käyttää historiaa, on toissijaista pelin kehittäjille. Kontrafaktuaalisuus tai historiallinen tarkkuus ovatkin todennäköisesti ensisijaisesti keinoja lisätä pelin

---

60 Bunzl 2004, 845; Singles 2013, 1; Evans 2013, xv, 1-5, 12, 13.

61 Evans 2013, 65.

62 Evans 2013, 31.

kiinnostavuutta markkinoilla eivätkä historiatieteellisiä kannanottoja. On joka tapauksessa merkittävää ja mielenkiintoista, että yhdessä suosituimmassa kansallissosialismia esittävässä videopelissä kansallissosialismi esitetään juuri kuten se esitetään. Videopelien suosio ja verrannollinen uutuus mediana tarkoittaa, että kansallissosialistisen Saksan historiasta tehty kontrafaktuaalisen historian perinne jatkuu ja herättää yhä kiinnostusta.

Martin Bunzlin mukaan on ”hyvää” ja ”huonoa” kontrafaktuaalista järkeilyä. Perusteeton kontrafaktuaalinen järkeily on ”huonoa”. Jos kontrafaktuaalinen järkeily perustellaan järkevästi historiaan viitaten, voi se olla hänen mukaansa ”hyvää”. Historioitsijat usein perustelevat kontrafaktuaalisen historian merkityksellisyyttä mielikuvituksen kautta. Bunzl ei ole tästä samaa mieltä. Hänen mielestään parempi kontrafaktuaalisen historian puolustus on lakeihin, rationaalisuuteen ja kausaaliseen analyysiin perustuva argumentointi. Bunzlin mukaan kontrafaktuaaliselta historialta ei pitäisi vaatia suurempaa todistustaakkaa kuin muilta vapaamuotoisilta historian käsityksiltä.<sup>63</sup> Bunzl siis näkee kontrafaktuaalisen historian olevan pätevä historiankirjoituksen alalaji, jota voi kirjoittaa ”hyvin”, jos sen perustelee historiallisesti päteville perusteluilla mielikuvituksellisuuden sijasta. Historiankirjoituksessa kontrafaktuaalisuuden hyödyntäminen on joskus miltei välttämätöntä. Jos historialliset lähteet ovat vajaita tai ne eivät kerro jostakin tapahtumasta tai ilmiöstä kattavasti, on historioitsijan hyvä kyetä täyttämään nämä aineiston jättämät aukot mahdollisimman perustellusti.

Koska kansallissosialistisen Saksan ajalliset ja paikalliset rajat tunnetaan hyvin ja ne sijoittuvat ainakin ajallisesti suhteellisen lyhyeen ajanjaksoon, kansallissosialismin pohdiskelu kontrafaktuaalisesti muodostaa mielenkiintoisen asetelman. Ajallinen, ja jossain määrin sen paikallinen, rajallisuus antavat tilaa ”Mitä jos?” -spekuloinnille, jossa kansallissosialismin vaikutus olisi joko ollut ajallisesti, paikallisesti tai molempien suhteen erilainen (tosin melkein aina siihen liittyvä kontrafaktuaalinen pohdinta perustuu historiaan verrattuna sen suurempaan vaikutukseen). Tätä spekulointia voi perustella bunzlimaisesti ”hyvin”, koska kansallissosialismi tunnetaan ideologiana, toimintatapana ja poliittisena järjestelmänä perusteellisesti. Lisäksi siihen vaikuttaneet henkilöt ja heidän toimintamallinsa ovat myös tunnettuja. Kontrafaktuaalista järkeilyä voi siis perustella ”hyvin” vetoamalla tunnettuihin historiallisiin kansallissosialismin ja kansallissosialistien ominaisuuksiin.

WNO esittää toisen maailmansodan jälkeiseen aikaan sijoittuvaa kansallissosialistien hallitsemaa maailmaa ja hyödyntää kontrafaktuaalisessa ja fiktiivisessä esityksessään joitakin toteutuneen

---

63 Bunzl 2004, 845.

historian kansallissosialismin elementtejä. Vaikka tutkielmani keskiössä ei varsinaisesti ole WNO:n representaatioiden kontrafaktuaalisuuden tai esimerkiksi historiallisen tarkkuuden tarkastelu, on tärkeää huomioida WNO (ja muut *Wolfenstein*-sarjan pelit) kansallissosialismiin liittyvän kontrafaktuaalisen historiankirjoituksen perinnön jatkajana. (Kontrafaktuaalisuutta hyödyntävät) videopelit ylipäättään vievät myös osaltaan kontrafaktuaalista historiankirjoitusta eteenpäin hyödyntäen tätä verrattain uutta mediatyyppeä alustanaan.

## 2.2 WOLFENSTEIN: THE NEW ORDERIN TARINAN JA MAAILMAN ESITTELY

*Wolfenstein: The New Orderin* juoni sijoittuu kokonaan vuoteen 1960 lukuun ottamatta vuoteen 1946 sijoittuvaa lukua 1. Se kuitenkin kertoo muistakin historiansa ajankohdista kuin ainoastaan näistä vuosista. Esittelen tässä alaluvussa WNO:n historian ja juonen analyysille relevantein osin. WNO:n historia paljastuu pelaajalle esimerkiksi dialogin ja pelissä olevien lehtileikkeiden kautta. Lehtileikkeet itsessään on kirjoitettu useilla eri kielillä, esimerkiksi englanniksi, saksaksi ja ruotsiksi, mutta kaikista on pelissä englanninkielinen käännös.

*Wolfensteinin* aikajanassa toinen maailmansota etenee vuoteen 1944 asti pitkälti samalla tavalla kuin toteutuneessa historiassa. Natsit löysivät vuonna 1944 muinaisen joitakin Da'at Yichud-sala-seuran superteknologioita, joiden avulla he onnistuivat kääntämään sodan kulun ja lopulta voittamaan sen. Pelin aikana Blazkowicz kohtaa Da'at Yichudin jäsenen, Set Rothin, joka kertoo saksalaisten sotamenestyksen perustuneen pelkästään Da'at Yichudin teknologian hyödyntämiseen.<sup>64</sup> Pelissä esiintyvät lehtiartikkelit eivät mainitse Da'at Yichudia ollenkaan. Tämä johtunee siitä, että natsit piilottelivat superteknologiensa lähdeä. Da'at Yichudin jäsenet alkoivat sodan loppuvaiheessa tarjoamaan mahdollisimman paljon tietoaan teknologiastaan natsien vastaan sotiville hallinnoille. Set Rothin mukaan toivo sodan kääntymisestä loppui kuitenkin, kun natsit pudottivat ydinpommin New Yorkiin joulukuussa 1948.<sup>65</sup>

Saksa eteni Da'at Yichud-teknologian löytämisen jälkeen nopeaa vauhtia usealla eri rintamalla. Vuosien 1945 ja 1946 aikana Saksa valloitti suuria alueita Neuvostoliitolta ja sai sen lopulta

---

64 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:46:55-3:47:33. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

65 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 11; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 4:37:31-4:38:02. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]; *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Atomic Bomb Hits America.

antautumaan.<sup>66</sup> Saksa voitti myös Isoa-Britanniaa ja Yhdysvaltoja vastaan merkittäviä taisteluja.<sup>67</sup> Pelin ensimmäinen luku tapahtuu juuri ennen tai suurin piirtein samanaikaisesti suurimpien yhdysvaltalaisen tappioiden kanssa. Aivan vuoden 1947 alussa Saksan ensimmäiset sotilaat olivat jalkautuneet Kanadan itäisimpiin osiin ja aloittaneet Pohjois-Amerikan valloituksen.<sup>68</sup> Idässä Saksa onnistui kevään aikana kukistamaan venäläisen vastarinnan.<sup>69</sup> Japani oli taistellut Kiinan kanssa kiivaasti tähän asti, mutta rintamalinja alkoi kääntyä takaisin kiinalaisten suosioon maaliskuussa 1948. Saksa kuitenkin lähestyi jo Kiinaa pohjoisesta Siperian kautta.<sup>70</sup> Kesän aikana Saksa onnistui kukistamaan sekä Ison-Britannian kesäkuussa että Kiinan heinäkuussa. Saksa otti haltuunsa samalla kansainyhteisön alueet ja teki Kiinasta ja entisestä liittolaisestaan, Japanista, satelliittivaltioita.<sup>71</sup>

WNO:n historiassa toinen maailmansota loppui vuoden 1948 jouluaattona, kun Yhdysvallat antautui Saksalle. Muutamaa päivää aikaisemmin 21. päivä joulukuuta Saksa oli tiputtanut kaikkien aikojen isoimman ydinpommin New Yorkiin. Isku tappoi noin 200,000–3,000,000 ihmistä ja teki Manhattanista laajalti elinkelvottoman.<sup>72</sup> Vuoden 1949 alussa Saksalla oli vaikeuksia ylläpitää hallintaansa Yhdysvalloissa. Oikeastaan välittömästi Yhdysvaltojen antautumisen jälkeen yhdysvaltalaiset nousivat vastarintaan ja vapaustaistelijat tekivätkin pommi-iskuja saksalaisia vastaan. Kostoksi iskuista saksalaiset tekivät silminnäkijöiden mukaan siviilien massateloituksia.<sup>73</sup> Onnistuttuaan valloittamaan toisen maailmansodan vihollistensa alueet, Saksa käänsi katseensa myös liittolaisiinsa ja hyökkäsi Italiaan vuonna 1949.<sup>74</sup> Maailmantilanne rauhoittui vasta 50-luvulle tultaessa. Vuoden 1951 heinäkuussa, toteutuneeseen historiaan verrattuna päivää vaille 18 vuotta aikaisemmin, ihminen käveli ensimmäisen kerran kuussa. Neil Armstrongin sijasta *Wolfensteinin* historiassa kunnian sai Hans Armstark.<sup>75</sup> Muita teknologisia saavutuksia 1950-luvulta ja vuodelta 1960 ovat esimerkiksi Gibraltarin sillan rakentaminen ja avaaminen sekä eläinhybridisaation eteneminen.<sup>76</sup>

Pelin ensimmäisessä luvussa yhdysvaltalaisia ja muita liittoutuneiden valtioiden sotilaita hyökkää SS-kenraali Deathsheadin laitokseen, joka sijaitsee Itämerellä, Saksan rannikon lähellä olevalla

66 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Moscow in Flames; The Soviet Union Surrenders.

67 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Royal Air Force Down But Not Out!; America Loses Naval Supremacy.

68 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Regime Crosses the Atlantic!

69 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Triumph in the East!

70 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Japan Pushed Back – Another Threat Approaches.

71 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Finally! The British Tyranny Comes To An End; Victory in Asia!

72 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Atomic Bomb Hits America; America Surrenders; "World War II". *Wolfenstein* Wiki. <[https://wolfenstein.fandom.com/wiki/World\\_War\\_II](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/World_War_II)> [Luettu 8.5.2025]

73 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, The Liberation of America Has Begun; America Rises From The Ashes!

74 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Editorial: Germany Has Betrayed Us!

75 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, First German Lands On Moon.

76 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Gibraltar Bridge Opened; Animal Hybridization Soon Reality?

saarella. Sotilaiden joukossa ovat pelin päähenkilö William Blazkowicz ja kaksi tärkeää sivuhenkilöä ja Blazkowiczin toveria, Fergus Reid ja Probst Wyatt III. Liittoutuneet kärsivät isoja tappioita hyökkäyksen aikana. Blazkowiczin johtama joukkio päättyy lopulta Deathsheadin vangeiksi tämän laboratorioissa. Deathshead pakottaa Blazkowiczin valitsemaan Fergusin tai Wyattin hengen välillä.<sup>77</sup> Blazkowicz pakenee laitoksesta selviytyneen toverinsa kanssa ja päättyy Itämereen tajuttomana.

Blazkowicz pelastetaan merestä ja hänet viedään Puolassa sijaitsevaan mielisairaalaan hoidettavaksi. Hän on toimintakyvyttömässä tilassa vuosia, kunnes vuonna 1960 hän saa toimintakykynsä takaisin tilanteessa, jossa natsit tulevat lakkauttamaan mielisairaalaan ja tappamaan siellä olevia potilaita ja henkilökuntaa. Blazkowicz pelastaa häntä hoitaneen mielisairaalan työntekijän Anya Oliwan. He menevät Anyan isovanhempien luokse suojaan ja saavat tietää, että natsit vastustavan vastarintaliikkeen jäseniä pidetään vankeina Berliinin Eisenwald-vankilassa. Blazkowicz murtautuu Eisenwaldiin ja vapauttaa vastarintalaisia vankilasta. Vankien joukossa on joko Fergus tai Wyatt (F/W). Hektisen vankilapaon jälkeen Blazkowicz, Anya ja F/W menevät Berliinin viemäreissä sijaitsevaan Kreisaun piiri-vastarinnan tukikohtaan.

Kreisaun piirin johtaja Caroline Becker haluaa saada vastarinnan haltuun saksalaisten huipputeknologisia helikoptereita. Niitä pidetään Lontoossa London Nautica-nimisessä tutkimuskeskuksessa. Vastarinta iskee Nauticaan aloittaen hyökkäyksensä autolla tehtävällä itsemurhaiskulla. He onnistuvat ottamaan haltuunsa 3 helikopteria ja pakenemaan. Palattuaan tukikohtaan vastarinta alkaa tutkia saksalaisten käyttämää superbetonia (engl. Über Concrete). Anya saa selville sen olevan juutalaisen salaseuran Da'at Yichudin kehittämä teknologia ja että betonin tuottamiseen käytetty kalkkikivi on peräisin Kroatiaasta. Superbetonin seosta on kypälöity ja hän olettaa Set Roth-nimisen henkilön olevan peukaloinnin takana. Set Roth on Da'at Yichudin jäsen ja vankina Kroatiassa Belican vankileirillä, josta superbetoniin käytettävää kalkkikiveä louhitaan. Blazkowicz soluttautuu vankileirille ja pakenee sieltä Set Rothin ja useiden muiden vankien kanssa.

Set Roth paljastaa vastarinnalle Da'at Yichudin kehittäneen erittäin edistyneitä teknologioita. Saksalaiset saivat tätä teknologiaa käsiinsä ja voittivat toisen maailmansodan sen avulla. He kuitenkin löysivät vain yhden teknologian säilytys- ja turvapaikan. Rothin mukaan niitä on olemassa satoja. Jotta myös Kreisaun piiri saisi käyttöönsä Da'at Yichud -teknologiaa, vastarinta

---

<sup>77</sup> WNO jakautuu kahteen aikajanaan, Fergus Timelineen ja Wyatt Timelineen. Kumpikin on nimetty Blazkowiczin selviytyneen toverin mukaan. Erot aikajanojen välillä ovat suhteellisen pienet eivätkä ilmene edes kaikissa pelin luvuissa. Wyatt ja Fergus toimivat molemmat omissa aikajanoissaan Blazkowiczin tärkeimpänä toverina.

tarvitsee sukellusveneeseen, jonka avulla he pääsevät Atlantin valtameren pohjassa olevaan Da'at Yichudin turvapaikkaan. Blazkowicz salakuljetetaan saksalaiseen, ydinaseita kantavaan, sukellusveneeseen torpedon sisällä ja hän ottaa veneen haltuun. Vastarinta haluaa seuraavaksi ydinaseiden salauksen purkukoodin, jota säilytetään kuussa kansallissosialistien tukiasemassa.

Päästäkseen kuuhun, Blazkowiczin täytyy varastaa saksalaisen päätieteilijän henkilöllisyys. Kyseinen tieteilijä on palaamassa Afrikasta Eurooppaan Gibraltarin sillan kautta. Vastarinta hyökkää sillalle Da'at Yichud -aseen/laitteen, Spindly Torquen, avulla. Ase aiheuttaa massiivista tuhoa sillalla. Kaaoksessa Blazkowicz etenee junalle, jolla päätutkija matkusti ja vie tältä hänen asunsa ja asiakirjansa. Blazkowicz palaa Lontooseen pikavauhtia ehtiäkseen kuulennolle, joka lähtee Nauticasta. Kuussa hän etsii käsiinsä ydinaseen salauksen purkukoodin ja pakenee. Pakoon käytetty avaruusalus kuitenkin syöksyy hallitsemattomasti maahan Nautican lähelle. Blazkowicz taistelee tiensä ulos Nauticasta ja palaa tukikohtaan Berliiniin.

Blazkowiczin saapuessa tukikohtaan saksalaiset ovat juuri hyökkäämässä vastarinnan kimppuun. Monet vastarinnan jäsenistä kuolevat puolustautuessaan. Suurin osa kuitenkin selviytyy ja he onnistuvat pakenemaan helikoptereilla sukellusveneelle. Pelin juoni huipentuu, kun vastarinta hyökkää sukellusveneellä Deathsheadin laitokseen. Blazkowicz taistelee tiensä Deathsheadin luokse ja voittaa tämän kaksintaistelussa. Peli loppuu siihen, kun laitoksessa yhä oleva ja vakavasti loukkaantunut Blazkowicz antaa F/W:lle luvan ampua laitosta ydinaseella. Lopputekstien jälkeen kuuluu kuitenkin vielä helikopterin ääni, mikä implikoi vastarinnan noutavan Blazkowiczin vielä laitoksesta pois ennen ydinaseiden laukaisemista. Tämä varmistuu WNO:n jatko-osassa *The New Colossuksessa*.

### 3 KANSALLISSOSIALISTIT WNO:SSA

Daniel H. Magilow kuvailee natsisploitaation natseja seuraavasti: ”If [...] Nazis and the Holocaust have become the ‘master moral paradigm’ of evil, then the Nazis of Nazisploitation film embody this evil more than they represent specific historical personages.”<sup>78</sup> *Wolfenstein: The New Order* on hyvinkin mahdollista tulkita natsisploitaatioksi. Tässä alaluvussa tutkin sitä, miten WNO esittää kansallissosialistit. WNO:n esitys kansallissosialisteista soveltuu hyvin Magilow’n näkemykseen natsisploitaatioelokuvista. Pelin natsit ja heidän toimintansa edustavat perimmäistä pahuutta

---

78 Magilow 2011, 2–3.

esimerkiksi kansanmurhan ja hirmuisten teknologioidensa kautta. Jotkut pelin hahmot ja ylipäättäänkin esitykset kansallissosialistisesta ideologiasta ovat tästä huolimatta historiallisesti suhteellisen autenttisia. Toteutuneen historian kansallissosialistit toimivat vähintään osittaisena inspiraationa joillekin pelin hahmoista. WNO:n kansallissosialistisiin hahmoihin kannattaakin suhtautua sekä pahuuden ilmentymänä että (osin) toteutuneen historian inspiroimina henkilö-hahmoina. Jos toisen näistä elementeistä sivuuttaa, WNO:n representaatioiden tarkkailu jää vajaaksi.

Valerianon ja Habelin mukaan FPS-pelit tarvitsevat uskottavan vihollisen.<sup>79</sup> Natsit ovat pinnallisesti katsottuna ”helppo” valinta videopelin viholliseksi. He hävisivät toisen maailmansodan ja heidät nähdään usein pahuuden ilmentymänä. Länsimaiset videopelit, erityisesti FPS-pelit, esitetään pääsääntöisesti läntisestä ja erityisesti yhdysvaltalaisesta näkökulmasta, jossa Yhdysvaltojen nykyiset (esim. terroristit), entiset (esim. natsit) tai potentiaaliset (esim. venäläiset) viholliset ovat usein pelienkin vihollisia.<sup>80</sup> Natsien uskottavuus videopelin vihollisena perustuu pitkälti historiaan. Kansallissosialistit olivat (videopeleille tyypillisestä) länsimaisesta ja yhdysvaltalaisesta näkökulmasta katsottuna vihollisia toteutuneessa historiassa. Tämä ja kansallissosialismiin liitettävä pahuuden äärimmäisyys luovat uskottavuuden lisäksi oikeutuksen kansallissosialismia käsittelevän pelin vihollisvalinnalle. Valeriano ja Habel argumentoivatkin, että videopelien tekijöiden kehystykset (framing) vihollisista voivat vaikuttaa pelaajien ”poliittisiin asenteisiin ja ymmärrykseen oikean maailman vihollisista ja liittolaisista”.<sup>81</sup> Jonne Arjorannan mukaan pelit ”[heijastelevat] ympäröivän kulttuurin yhteiskunnallisia rakenteita, taloudellisia suhteita ja kulttuurin suhdetta leikkiin”.<sup>82</sup> MachineGamesin valinta esittää natsit vihollisina WNO:ssa perustuu siis 2010-luvun länsimaiseen kulttuuriin. Tässä 2010-luvun kontekstissa WNO:n natsit ovat uskottava vihollinen, jota vastaan taistelemine ja jonka tappaminen on oikeutettua.

Jeff Hayton huomauttaa, että ”[*Return to Castle Wolfensteinissa*] (Gray Matter Studios, Activision, 2001) vihollinen on selvä: natsit esiintyvät aina univormussa”.<sup>83</sup> Sama pätee *Wolfenstein: The New Orderiin*. Natsit ja viholliset on helppo erottaa peliä pelatessa. Natsit ovat (miltei) aina kirjaimellisesti univormussa. Natsisotilaat pukeutuvat usein mustiin asuihin ja kasvot peittäviin maskeihin, kantavat rynnäkkökiväärejä ja käyttävät hakaristikäsivarsinauhoja ja muita natsi-tunnuksia ja -symboleita. Suurin osa kaikista pelaamisen aikana vastaantulevista hahmoista on

79 Valeriano ja Habel 2016, 467.

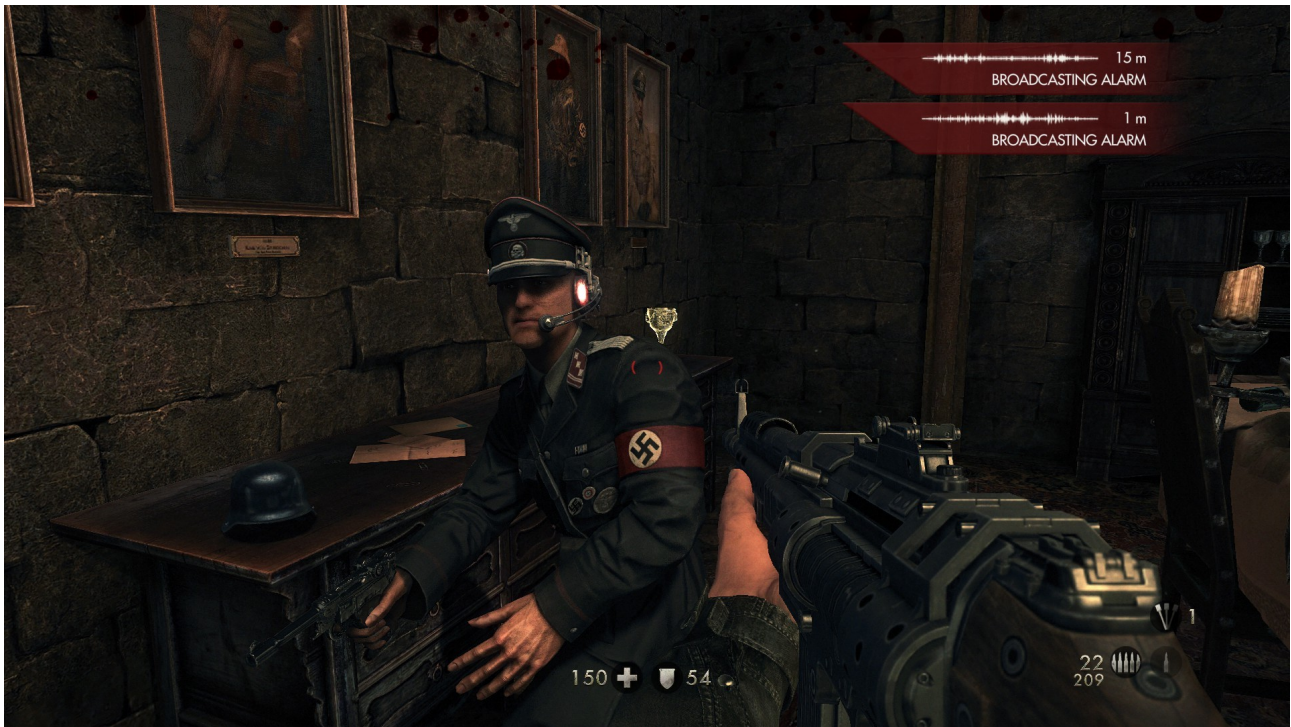
80 Valeriano ja Habel 2016, 474, 476.

81 Valeriano ja Habel 2016, 468.

82 Arjoranta 2022, 187.

83 Hayton 2011, 208.

natsisotilaita. Tämä tekee pelimekaanisesti vihollisten tunnistamisen helpoksi. Pelaaja taistelee pelissä käytännössä yksin usein kymmeniä tai jopa satoja natsia vastaan eivätkä Blazkowiczin liittolaiset esiinny usein varsinaisen gameplayn aikana taistelukentällä. Syy sille, miksi pelaaja taistelee usein yksin, on todennäköisesti pelimekaaninen: se yksinkertaistaa sekä pelin kehittämistä että pelaamista. Niissä harvoissa tapauksissa, kun taistelukentällä on pelin aikana liittolaisia, viholliset on suunniteltu helposti liittolaisista erotettaviksi. Esimerkiksi luvussa 1 natsisotilailla on selässään laitteita, joissa on sinisiä valoja olkapäiden kohdalla.<sup>84</sup>



Kuva 1. Natsikomentaja, jolla on käsivarressaan hakaristikäsivarsinauha.

WNO:ssa esiintyvät vastarinnan jäsenet ja liittoutuneiden sotilaat suhtautuvat natsiisiin vain tapettavina vihollisina, pahuuden ilmentymänä ja jopa uhkana elämän ja vapauden käsitteille. Siinä, missä toteutuneen historian (ja nykyhetken) sotilaat epäröivät usein vihollisen tappamista, WNO:n vastarinnan ja liittoutuneiden sotilaiden vakaumus on täydellinen. Vaikka WNO toisinaan inhimillistää esimerkiksi (joitakin) natsisotilaita, heidän ilmentämä pahuutensa on niin voimakas, että vastarinta ei pohdi heidän tappamiseensa liittyviä moraalisia tai eettisiä kysymyksiä. Vastarinnalle ainoa vaihtoehto natsien suhteen on heidän tappamisensa.

<sup>84</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 34:23-35:48. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 1.4.2026]

Jeff Hayton tiivistää tämän idean ytimekkäästi: ”The reason why there are no FPSs about World War I is because the Nazis make World War II the ‘good war’. As such, the Holocaust makes the violence in these FPSs acceptable: the Nazis are monsters (historically), they committed inhuman crimes (historically), and as such, have forfeited their right to live (digitally).”<sup>85</sup> Natsien digitaaliset representaatiot toimivat siis tietyntyyppisissä uudelleenluotuina versioina toteutuneen historian kansallissosialisteista, jotka perivät toteutuneen historian kansallissosialistien pahuuden taakan. (Toteutunut) historia ohjaa ja määrittää siis digitaalisten representaatioiden moraalista ja ”oikeudellista” asemaa. Tarkastelen seuraavissa alaluvuissa sitä, miten sekä tavalliset sotilaat että nimetyt natsijohtajat esitetään WNO:ssa.

### 3.1 SOTILAAT

*Wolfenstein: The New Orderin*, kuten muidenkin (MachineGamesin kehittämien) *Wolfenstein*-sarjan pelien, esittämät natsisotilaat ovat kaikki SS-sotilaita,<sup>86</sup> vähintään käytännön tasolla. Wehrmacht on teknisesti yhä olemassa WNO:n aikajanassa 60-luvulla, mutta ero sen ja SS:n välillä on kuitenkin käytännössä olematon eikä nouse esille missään vaiheessa. Natsisploitaatiolle tyypillinen ajatus siitä, että kaikki natsi(sotilaa)t ovat osa SS:ää soveltuu siis hyvin myös WNO:hon. Yleistäen toteutuneen historian natsisotilaista puhuttaessa SS-sotilaat nähdään ideologisesti radikaalimpeina kuin Wehrmachtin jäsenet. Himmler suunnittelikin SS:n muodostamista jopa ”kvasiuskonnolliseksi veljeskunnaksi”.<sup>87</sup> MachineGames hyödyntää tätä tematiikkaa WNO:ssa. Natsisotilaat pukeutuvat lähes poikkeuksetta mustaan, joka oli myös toteutuneessa historiassa erityisesti SS:n väri. Ylipäätään natsien ideologinen yhdenmukaisuus WNO:ssa sopii hyvin yhteen ”kvasiuskonnollisen veljeskunta”-idean kanssa. Toteutuneen historian natsien tai SS:n kvasiuskonnollisuus (tai pyrkimys tätä kohti) ei kuitenkaan ole ilmiselvää WNO:ssa, mutta Himmlerin tavoite poistaa kristinuskon näkyvyys ja merkittävyys SS:n (ja laajemmin kansallissosialismin) toiminnasta<sup>88</sup> on toteutunut WNO:ssa, sillä kristillisiä symboleja ei esiinny natsien hallitsemilla alueilla ollenkaan.

Toteutuneessa historiassa SS:n ideologian yksi peruspilareista oli se, että SS:n tuli edustaa saksalaista sotilaallista ja rodullista eliittiä. Himmlerin näkemyksessä jokaista rotua johti sen oma

---

85 Hayton 2011, 211. (On huomionarvoista, että Haytonin kirjoituksen jälkeen on julkaistu useampi ison budjetin ja suuren suosion saavuttanut ensimmäiseen maailmansotaan sijoittuva videopeli, kuten *Battlefield 1* (DICE, Electronic Arts, 2016).

86 Auvinen 2024, 22.

87 Evans 2015, 251–252.

88 Evans 2015, 252.

aristokratia ja että tämän aristokratian fyysinen ja moraalinen terveys oli suorassa yhteydessä rodun menestykseen. SS alkoikin ajan mittaan ottamaan rekrytoinnissaan huomioon potentiaalisten jäseniensä sekä fyysisiä että poliittisia ominaisuuksia. Himmler kuitenkin jousti näistä kriteereistä säännöllisesti, jotta esimerkiksi poliittisesti tai sosiaalisesti hyvin verkostoituneet ihmiset, jotka eivät muutoin täyttäisi SS:n kriteerejä, voisivat kuitenkin liittyä organisaatioon.<sup>89</sup> Koska WNO:ssa kaikki sotilaat ovat vähintään käytännössä, elleivät konkreettisesti, SS:n jäseniä, on oletettavaa etteivät 60-luvulla päde ainakaan yhtä tiukat kriteerit SS:ään liittymisen kannalta. Toisaalta SS:n laajuuden pelin 60-luvulla voisi selittää myös natsien onnistuneella rotupolitiikalla, jonka seurauksena valtaosa nuorista miehistä täyttäisi tarvittavat fyysiset kriteerit.

SS:n kriteeristön täyttävät joka tapauksessa vähintään vaikutusvaltaisimmat WNO:ssa esiintyvät natsit. Auvinen havainnoi, että melkein kaikki nimetyt saksalaiset WNO:ssa ja sen jälkeen ilmestyneissä *Wolfenstein*-peleissä ovat sinisilmäisiä ja joko vaalea- tai ruskeahiuksisia.<sup>90</sup> Tavalliset saksalaiset sotilaat esitetään WNO:ssa usein kasvottomina. Suurimmalla osalla pelin natsisotilaista onkin jonkinlainen maski tai kypärä (ainakin osittain) kasvojen edessä. Tämä tekee tavallisten sotilaiden fyysisten ominaisuuksien tarkastelun hankalaksi. On kuitenkin pääteltävissä, että joko suurin osa tai jopa kaikki saksalaiset sotilaat täyttävät SS:n rodulliset vaatimukset tai että fyysisten ominaisuuksien perusteella ”rodulliseen eliittiin” kuuluvat sotilaat voivat edetä sotilashierarkiassa helpommin.

---

89 Weale 2012, 63-64.

90 Auvinen 2024, 42.



Kuva 2. Natsisotilaita Belicassa. Sotilaiden maskit peittävät heidän kasvonsa.

Kasvojen peittäminen vie tietyllä tapaa inhimillisyyden pois pelin vihollisista, joita pelaaja tappaa sadoittain ellei tuhansittain pelin aikana. Kasvojen peittäminen myös yhdenmukaistaa vihollisia ja luo kuvaa tietynlaisesta kollektiivisuudesta tai yhdenmukaisuudesta natsien keskuudessa. Sotilaat ovat yhdenmukaisia ja osa yhtenäistä järjestelmää. Individuaalisuutta tai monimuotoisuutta esiintyy erittäin vähän pelin esittämissä ihmisvihollisissa. Natsisotilaat ovat kuitenkin siltä osin monimuotoinen ryhmä, että siihen kuuluu tavallisten ihmisten lisäksi esimerkiksi supersotilaita (saks. Supersoldaten), jotka ovat ihmisen ja koneen yhdistelmiä sekä suoranaisia robotteja, kuten Panzerhundeja, jotka ovat koiranoloisia täysin robottisia aseita. On kuitenkin hyvä huomioida, että natsisotilaiden yhteneväisyyden selittää ainakin osin se seikka, että käytännön syistä pelintekijöiden ei ole järkevää tehdä jokaiselle pelissä esiintyvälle viholliselle uniikkia avataria.

Hartmann ja Vorderer näkevät, että pelaajien kohtaamat hahmot peleissä ovat ”kvasisosiaalisia” ja että näiden hahmojen kohtaaminen on ainakin jollain tavalla verrannollista sosiaalisiin tilanteisiin. Pelaajat kokevat usein nautintoa virtuaalisesta väkivallasta, mutta tämä nautinto on pienempää mitä inhimillisemmiltä hahmot vaikuttavat. Heidän mukaansa yksi tapa vähentää virtuaaliseen väkivaltaan liittyviä negatiivisia tunteita, kuten häpeää, on muokkaamalla pelaajan moraalista prosessointia (moral processing).<sup>91</sup> WNO:n vihollisten kasvottomuus ja oletettu tai ilmiselvä pahuus

<sup>91</sup> Hartmann ja Vorderer 2010, 94–97.

helpottavat pelaajan mahdollista moraalista vastahakoisuutta tappaa natsisotilaita. Tämän lisäksi joidenkin pelin vihollisten esittäminen joko osittain tai täysin robotteina, kyborgeina tai hirviöinä vähentää vihollisten inhimillisyyttä. Näiden lisäksi on huomioitava natsien historiallinen asema länsimaisia arvoja, kuten demokratiaa ja ihmisoikeuksia, vastustavina vihollisina. Natsit nähdään edellä mainittujen lisäksi usein myös sadistisina ja pahoina. WNO:n representaatio natsista perimmäisen pahuuden ilmentymänä voimistaa tätä ilmiötä entisestään. Tämä kaikki huomioon ottaen natsien tappamiseen liittyvä pelaajien moraalinen dilemma helpottuu merkittävästi ellei jopa poistu kokonaan. Monet Van den Heeden haastattelemista WNO:n pelaajista arvostivatkin sitä, että WNO mahdollistaa tyydyttävän ja oikeutetun väkivallan, joka kohdistuu pahaan viholliseen.<sup>92</sup>

Vihollisten tappamisen moraaliseen prosessointiin vaikuttaa myös pelaajan hahmon, Blazkowiczin, ja tämän liittolaisten suhtautuminen natsiisiin. Natsit ovat heille ilmiselvä uhka, sillä he käyvät sotaa ja vastarintataistelua heitä vastaan. Natsit ovat vastarinnalle ja Blazkowiczille kuitenkin myös moraalinen vihollinen ja pahuuden ilmentymä. Natsien toteuttamat kansanmurhat, rasismi ja maailman hallitsemisen tavoittelu luovat heistä suuren, moraalisen uhan ja vihollisen. Kun Blazkowicz (ja pelaaja) kohtaavat natsisotilaita, eivät he edusta pelkkää vihollisuutta sodan kontekstissa, vaan myös pahuutta, joka pyrkii dominoimaan koko maailmaa.

WNO ei kuitenkaan esitä natsisotilaita täysin epäinhimillisinä ja persoonattomina sotilaina. Esimerkiksi luvussa 1 pelaaja voi löytää natsisotilaan kirjoittaman kirjeen. Kirjeen lähettäjä, Oskar Weismüller, kirjoittaa ystävälleen omista kokemuksistaan Afrikan rintamalla, ihmissuhdeasioistaan ja vaihtaa muutenkin kuulumisia. Kirje tuo esille natsosotilaiden henkilökohtaisia kokemuksia ja humanisoi pelin vihollisia tätä kautta. Oskar kertoo hänen joukkonsa kohdanneen yllätys-hyökkäyksiä joiden seurauksena joidenkin sotilaiden moraalit on ymmärrettävästi laskenut. Tämän lisäksi kirje kuitenkin esittää myös sotilaiden omia, rasistisia, asenteita. Oskar esimerkiksi kirjoittaa saksalaisten olevan ”vahvempi rotu” kuin afrikkalaisten ”primitiivien”.<sup>93</sup> Oskarin kirje toimii samanaikaisesti siis representaationa sekä natsisotilaiden inhimillisyydestä että heidän rasistisesta ideologiastaan, jota myös tavalliset sotilaat kannattavat ja ylläpitävät.

WNO esittää Saksan armeijan johtajakeskeisenä, jossa alamaiset vastaavat ylemmässä asemassa oleville johtajille. Johtajien valta-asema on merkittävä ja he voivat komentaa alamaisiaan mieli-puolisestikin ilman seuraamuksia. Esimerkiksi luvussa 1 pelaaja voi salakuunnella keskustelua,

---

<sup>92</sup> Van den Heede 2023, 120.

<sup>93</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Oskar's Letter.

jossa Deathshead uhkailee hänen laitoksessaan olevaa upseeria puhelimen välityksellä. Ellei upseeri päihitä linnoitukseen tunkeutuneita sotilaita (ml. Blazkowiczia) on hän vaikeuksissa ja jopa vaarassa. Deathsheadin uhkailut kohdistuvat upseerin itsensä lisäksi tämän perhettä kohtaan.<sup>94</sup> Ilmi-selvän julmuuden ja brutaaliuden lisäksi tämä kohtaus esittää natsien sisäisen kurin ja sosiaalisten hierarkioiden perustuvan ainakin osittain pelottelulle ja uhkailulle – eivätkä nämä uhkaukset kohdistu vain natsikoneiston jäseniin, vaan myös näiden läheisiin. WNO:n kansallissosialismin vaarallisuus ei rajoitukaan vain sen varsinaisiin uhreihin vaan se kohdistuu myös ideologiaa yllä-pitäviin henkilöihin.

Shils ja Janowitz kirjoittavat, että toteutuneessa historiassa merkittävin yksittäinen tekijä Saksan armeijan yhtenäisyydelle olivat sitoutuneet ryhmät (squad), jotka toimivat sotilaille heidän ensi-sijaisina sosiaalisina ryhminä (primary group), eikä vahvat kansallissosialistiset näkemykset. Shilsin ja Janowitzin mukaan sellaiset ryhmät, jotka takasivat riittävän kiintymyksen ja arvostuksen jäsenilleen minimoivat ryhmän hajaantumisen. On kuitenkin huomionarvoista, että tehokkaimmin taistelevat ryhmät sisälsivät isomman ”hard coren”, jolla Shils ja Janowitz viittaavat ideologisesti vakaumuksellisempiin ja militaristisempiin 24-28-vuotiaisiin miehiin. Ryhmän jäsenten kansallis-sosialistisella vakaumuksellakin oli siis merkittävä vaikutus ryhmän taistelutehokkuuteen. ”Soft core” muodostui puolestaan vähemmän sitoutuneista ja ideologisista sotilaista. Jos joku ryhmän jäsen toimi ryhmää mahdollisesti jakavalla tavalla, kuten ilmaisi sodan vastaisia näkemyksiä, ryhmän ”hard core” saattoi esimerkiksi vahtia tai uhkailla tätä, jotta ryhmän koheesio säilyisi.<sup>95</sup> Deathsheadin uhkailut alamaisiaan kohtaan sopivat tähän malliin. Deathshead (hard core) uhkailee upseeria (soft core), jotta tämä jatkaisi taistelua ja ylläpitäisi saksalaisten sotilaiden koheesiota vaikka näiden ja hänen omaan kuolemaansa asti.

Shilsin ja Janowitzin näkemystä on kuitenkin kritisoitu. Omer Bartovin mukaan Wehrmacht kykeni taistelemaan suuremmalla päättäväisyydellä juuri sen jälkeen, kun armeijan ensisijaiset ryhmät alkoivat hajota. Hän myös ajattelee länsirintaman kaatuneen helpommin kuin itärintaman, sillä länsirintamalla häviäminen ei olisi yhtä ideologisesti apokalyptistä kansallissosialismia kannattaville sotilaille. Neuvostoliitolle häviäminen merkitsisi kansallissosialistisesta näkökulmasta sivilisaation loppumista. Itärintaman ideologista suuruutta korosti myös saksalaisten sotilaiden erittäin negatiivinen suhtautuminen erityisesti itäeurooppalaisia juutalaisia kohtaan. Länsirintamalla

---

94 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia, 4.4.2026, 26:03-28:05. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

95 Shils ja Janowitz 1948, 281, 286–287.

ei, Bartovin mukaan, ollut yhtä suuria ideologisia voittopaineita kuin itärintamalla.<sup>96</sup> Bartovin mukaan Saksan armeijan yhtenäisyyttä ja taistelutehoa selittää siis ensisijaisesti vahva ideologia eivätkä vahvat sosiaaliset ryhmät. WNO ei ota kantaa tähän keskusteluun, sillä se ei juurikaan esitä saksalaisten sotilaiden välisiä ihmissuhteita tai sitä, miten saksalaiset ovat järjestäneet sotilaalliset ryhmänsä. Yksittäisten sotilaiden ideologiset mielipiteet eivät myöskään tule usein esille WNO:ssa.

Deathsheadin ja upseerin keskustelu edustaa siis ainakin jossain määrin historiallisesti autenttista tapaa siitä, miten toisen maailmansodan aikana Saksan armeijassa ylläpidettiin koheesiota. Videopelin kontekstissa keskustelulla on erityisesti kaksi tärkeää funktiota. Deathsheadin välipitämättömyys upseerin elämää ja perhettä kohtaan korostaa Deathsheadin pahuutta ja paatuneisuutta. Hänen esteetön julmuutensa kohdistuu natsien vihollisten lisäksi myös hänen puolellaan olevia kohtaan. Keskustelun toinen funktio on vihollisten inhimillistäminen. Vaikka natsit yleistäen edustavat äärimmäistä pahuutta WNO:ssa, jotka eivät ansaitse empatiaa, se esittää esimerkiksi Deathsheadin ja upseerin keskustelun kautta sodan vaikuttavan ihmisyyksilöihin ja perheisiin. Silloin tällöin pelin tekemä sotilaiden inhimillistäminen ei kuitenkaan vaikuta siihen, että esimerkiksi Blazkowicz suhtautuisi lempeästi tai empaattisesti natsia kohtaan. Hänen näkemyksessään natsit ansaitsevat kuoleman, riippumatta heidän inhimillisyydestään.

Vaikka WNO pääsääntöisesti esittää kansallissosialismin ja natsi-Saksan armeijan ideologisesti erittäin yhtenäisenä ja monoliittisena, löytyy pelistä myös esimerkkejä järjestelmää ja viranomaisia kyseenalaistavista natsista. Esimerkiksi pelin luvussa 4 Eisenwald-vankilassa B-osastolla Blazkowicz voi kuulla kahden vanginvartijan keskustelevan superbetonissa esiintyvistä homeista. Toinen vartija ilmaisee epäilevänsä viranomaisten esittämää virallista linjaa.<sup>97</sup> Kyseinen keskustelu on myös hyvä esimerkki siitä, miten yksittäiset sotilaat (tai tässä tapauksessa vartijat) hakevat hyväksyntää oman sosiaalisen ryhmänsä sisältä. Keskustelu on myös osoitus siitä, että WNO:n esittämä kansallissosialistinen yhteiskunta ja sen sisältämä autoritarismi ei täydellisesti estä järjestelmän kritisoimista. Kaikki WNO:n natsit eivät ole osa kansallissosialistista ”hard corea” vaan osa suhtautuu varauksellisesti kansallissosialistista johtoa kohtaan. Kyseenalaistukset jäävät kuitenkin joko niin harvinaisiksi tai vaietuiksi, että ne eivät vaikuta kansallissosialistiseen liikkeeseen.

---

<sup>96</sup> Bartov 1992, 32–35

<sup>97</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 4; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 1:47:37-1:49:55. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

### 3.2 DEATHSHEAD

*Wolfenstein: The New Order*n päävihollinen on Deathshead (saks. Totenkopf), oikealta nimeltään Wilhelm Strasse, joka puolestaan kuuluu kansallissosialismin ehdottomaan ”hard coreen”. Hän on WNO:n esittämistä kansallissosialisteista selkeästi vaikutusvaltaisimman. Deathsheadin sotilasarvo on SS-Oberst-Gruppenführer ja hän toimii SS Special Projects Divisionin johtajana. Hän on WNO:ssa natsi-Saksan vaikutusvaltaisimman SS-kenraali. Hän on noussut korkeaan asemaansa erityisesti kehitettyään useita natsien käyttämiä superteknologioita, kuten supersotilaat ja Panzerhundit. Hänen kehittämänsä teknologiat vaikuttivat merkittävästi Saksan sotamenestykseen toisessa maailmansodassa WNO:n historiassa.

Deathshead mainitaan WNO:ssa ensimmäisen kerran, kun Blazkowicz on kumppaneineen hyökkäämässä luvun 1 alussa Deathsheadin laitosta kohti lentokoneella. Fergus Reid keskusteleekin radion välityksellä komentajan kanssa, joka toteaa Fergusille: ”If you don’t stop Deathshead now, Fergus, that window is closed forever. We will lose this war.” Myöhemmin samassa luvussa Fergus kuvailee joukoilleen Deathsheadin laitosta ”Saksan armeijan keskuspilariksi”. Fergus kertoo, että jos ”me eliminoimme kenraalin (Deathsheadin), leikkaamme pään irti kraut-sotakoneistolta”.<sup>98</sup> WNO asettaa panokset Deathsheadin voittamisen suhteen äärimmäisen korkealle. Koko toisen maailmansodan lopputulos on liittoutuneiden arvioissa kiinni Deathsheadin päihittämisestä. Häneen henkilöityy koko kansallissosialistisen Saksan sotilaallinen mahti.

Hyökkäyksen alussa Blazkowiczin ja hänen kumppaniensa lentokoneet syöksyvät Deathsheadin laitoksen viereiselle rannalle. Siellä heitä odottaa useampi Panzerhund, jotka ovat Deathsheadin kehittämiä suuria koiran näköisiä robotteja. Blazkowicz pohtii ”A beast built by Deathshead. Should’ve killed that man long ago” kohdattuaan Panzerhundin ensimmäistä kertaa. Rannalla liikkuu Panzerhundien lisäksi kolossaalinen Baltisches Auge -robotti, joka on oletettavasti myös Deathsheadin kehittämä. Deathshead joko on tai hänen ainakin oletetaan olevan natsien tekemien robottien taustalla. Hänestä luodaan kuva nerokkaana sotateknologian luoja ja kehittäjänä. Monet hänen aikaansaannoksensa kuitenkin perustuvat pitkälti natsien varastamaan Da’at Yichud-teknologiaan. Deathsheadin johdolla natsit jatkokehittivät Da’at Yichud-teknologian pohjalta uusia teknologioita ja aseita.

---

<sup>98</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 7:00-7:27, 25:41-26:25. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]



Kuva 3. Baltisches Auge -robotti.



Kuva 4. Panzerhund.

Deathshead esitetään WNO:ssa stereotyyppisenä hulluna tiedemiehenä, joka ei välitä ihmisistä tai heidän kokemasta kärsimyksestä. Yksi inspiraatio Deathsheadin hahmolle on toteutuneen historian Josef Mengele, joka toteutti useita ihmiskokeita keskitysleireillä. Toteutuneessa historiassa Mengele

ja muut natsilääkärit pystyivät toimimaan lain ulkopuolella ilman seuraamuksia, kunhan Himmler oli antanut heidän kokeiluilleen hyväksyntänsä.<sup>99</sup> Deathshead on samankaltaisessa asemassa WNO:n Saksassa, joskin Mengeleen verrattuna hänen asemansa on huomattavasti korkeampi, mikä mahdollistaa vieläkin mielipuolisemmat ihmiskokeet ja lääketieteelliset kokeilut ilman muiden kansallissosialistien antamaa hyväksyntää. Deathshead on verrattavissa Mengelen lisäksi myös totetuneen historian Himmleriin. Kummatkin olivat kiinnostuneita uskonnoista ja mytologioista ja liittävät tämän kiinnostuksen omaan tulkintaansa kansallissosialistisesta ideologiasta. Samoin kuin Himmler, myös Deathshead toimii SS:n johtajana. Hänen liikanimensä on myös viittaus SS:ään ja Totenkopf-symboliin ja samannimiseen SS-divisioonaan.

Uskontojen ja mytologioiden lisäksi Deathsheadin makaaberi mielenkiinto kohdistuu myös koneisiin, teknologiaan ja ihmis-kone-hybridisaatioon. Hänen kehittämänsä supersotilaat ovat esimerkki hänen tekemistään ihmisen ja koneen yhdistelmästä. Tällaisilla ihmisen ja koneen yhdistelmillä hän pyrkii luomaan älykkäämpiä, vahvempia ja tottelevaisempia sotilaita. Se on hänelle myös tapa tyydyttää hänen sadismiaan. WNO:n päätöstaistelun alussa hän laittaa luvussa 1 tappaneensa Fergusin tai Wyattin aivot koneeseen nimeltä Prototype Robot. Hän kysyy Blazkoviczilta: ”Can you grasp the splendor of it? The intelligence of the human brain, amalgamated with the efficiency and obedience of the machine!” Tämän jälkeen hän käskee Prototype Robotia ja täten myös F/W:tä hyökkäämään Blazkoviczin kimppuun.<sup>100</sup> Deathsheadille vihollisen voittamisessa ei ole kyse vain fyysisestä tai väkivaltaisesta toisen päihittämisestä vaan myös vihollisen henkisestä alistamisesta ja taistelutahdon tuhoamisesta. Deathsheadin armottomuus ja halu dominoida muita edustaa WNO:ssa kansallissosialistisen militarismin huippua, johon kuuluu natsien vihollisten fyysisen ja väkivaltaisen alistamisen lisäksi vihollisten kukistaminen myös henkisesti.

---

99 Kurlander 2017, 247.

100 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 16; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 6:46:38-6:47:19. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]



Kuva 5. Deathshead ja kaksi supersotilasta, jotka pitelevät Wyattia ja Fergusia.

Deathshead on vihollisena juonikas ja ylimielinen. Hän pitää itseään erittäin älykkäänä ja ovelampana kuin muita. Pelin viimeisessä luvussa, kun Blazkowicz onnistuu päihittämään hänet taistelussa, hän yrittää osoittaa ylivertauutensa vielä viimeisen kerran paljastamalla piilottamansa kranaatin kädessään ja räjäyttäen sekä itsensä että Blazkowiczin. Paljastaessaan kranaatin hän sanoo Blazkowiczille: ”So... gullible.” ja hymyilee Blazkowiczille voitonriemuisasti. Ennen tätä hän myös kieltäytyy polvistumasta Blazkowiczin edessä.<sup>101</sup> Jopa kohdatessaan kuolemansa Deathshead ei suostu häviämään tai alistumaan vihollisilleen. Tällä tavoin hän ylläpitää omaa ylivertauuden tunnettaan kuolemaansa asti eikä joudu kohtaamaan omia epäonnistumisiaan tai tappioitaan.

Samoin kuin Hitler toteutuneessa historiassa, myös Deathshead tekee itsemurhan, joskin Blazkowiczin puukoniskutkin olisivat mitä todennäköisimmin olleet tappavia. Itsensä murhaaminen oli tyypillistä toteutuneenkin historian kansallissosialisteille. Lukuisat kansallissosialistiseen eliittiin kuuluneet tekivät itsemurhan seuraten Hitlerin esimerkkiä.<sup>102</sup> Hitler ei kuitenkaan ole kuollut vielä WNO:n tapahtumien aikaan, joten Deathsheadin tapauksessa kyse ei ole *Führerin* esimerkin seuraamisesta. Deathsheadin itsemurha kuitenkin myötäilee toteutuneen historian kansallissosialistisia käsityksiä tappiosta ja perääntymisestä. Evansin mukaan näihin käsityksiin kuuluivat

101 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 16; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 6:58:57-6:59:33. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

102 Evans 2015, 344.

esimerkiksi perääntymisen näkeminen maanpetoksena, taktisen vetäytymisen näkeminen pelkuruutena ja realismin näkeminen tahdonvoiman puutteena. Näihin käsityksiin liittyi joidenkin mielestä myös itsemurhan pitäminen kunniakkaana ja ”roomalaisena” sankaritekona.<sup>103</sup>

Deathshead on representaatio sellaisesta natsista, joka nousee WNO:n esittämässä kansallissosialistisessa ideologiassa ja liikkeessä huipulle. WNO viestii pelaajalle, että kansallissosialismi kannustaa sadismiin, omahyväisyyteen ja juonittelevuuteen ja palkitsee näitä ominaisuuksia ilmentäviä henkilöitä. Deathshead on kuitenkin myös aidosti pätevä ase- ja sotateknologian kehittäjä, mikä on myös vaikuttanut hänen nousuunsa yhdeksi kansallissosialismin merkittävimmistä henkilöistä. WNO painottaa siis erityisesti tietynlaisia, sadistisia persoonallisuuspiirteitä ja teknistä osaamista asioina, jotka edesauttavat yksilön nousua kansallissosialistisessa hierarkiassa.

### 3.3 FRAU ENGEL JA BUBI

Frau Engel, oikealta nimeltään Irene Engel, (suom. kirjaimellisesti rouva Enkeli) on WNO:n toiseksi keskeisin vihollinen. Hän edustaa natsisplottaationille tyypillistä naispuolista natsiupseeria. Wainwrightin teemoista erityisesti sukupuoli ja brutaalius korostuvat Frau Engelin hahmossa. Sukupuolensa takia hän erottuu muista pelin esittämistä natseista ja sotilaista. Hän kuitenkin toimii johtavassa asemassa. Natsisplottaationille onkin tyypillistä esittää naisia voimakkaissa ja hallitsevissa asemissa. Tämä on hyvä esimerkki siitä, miten WNO ja natsisplottaatio ylipäättäänkin eroaa toteutuneen historian kansallissosialismin naiskäsityksistä ja -ihanteista. Leila J. Ruppin mukaan Hitler esimerkiksi näki valtion miehen maailmana ja kodin naisen maailmana.<sup>104</sup> On kuitenkin huomionarvoista, että toteutuneenkin historian natsit saattoivat hyväksyä naisia sotilaallisiin tehtäviin esimerkiksi osana SS-Werwolfia toisen maailmansodan loppuvaiheilla.<sup>105</sup> WNO ei kerro Engelin historiasta kovin tarkasti, joten on epäselvää saiko hänen sotilasuransa alkunsa SS-Werwolfin jäsenenä vai ei. Joka tapauksessa Engelin asema sotilaallisena johtajana on toteutuneen historian kansallissosialismiin verrattuna erittäin epätyypillinen ja kansallissosialismin sukupuolikäsitteisiin sopimaton.

---

103 Evans 2015, 343–344.

104 Rupp 1977, 363.

105 Kurlander 2017, 277, 280.

Engel toimii ”miesten maailmassa” johtavassa asemassa komentaen miehiä. Luvussa 3 olevassa junakohtauksessa Engel on selkeästi johtavassa asemassa ja esimerkiksi komentaa Bernhard-nimistä sotilasta, joka toimii hänen henkivartijanaan. Engelin kumppani Hans ”Bubi” Winkle on myös kohtauksen aikana Engelin seurassa.<sup>106</sup> Engel on sotilasarvoltaan korkeammassa asemassa suhteessa Bubiin. Bubi on kuitenkin myös sosiaalisesti selkeästi Engelin otteessa. Bubin alisteisesta asemasta Engeliin kertoo esimerkiksi se, että Belican keskitysleirillä Bubi joutuu anelemaan Engeliä säästämään Blazkowiczin hengen, koska hän ajattelee Blazkowiczin olevan ahkera työntekijä leirille. Engel suostuu Bubin pyyntöön ja säästää Blazkowiczin hengen muistamatta, että he ovat kohdanneet aikaisemmin Berliiniin vievässä junassa.<sup>107</sup> Engelin ja Bubin suhde osoittavat pelin kertomuksen sukupuolten asemasta kansallissosialistisessa järjestelmässä olevan käänteinen toteutuneen historiaan vastaavaan verrattuna.

Vaikka Engel toimii WNO:n natsi-Saksassa ”miesten maailmassa” ja stereotyyppisesti miehen kaltaisesti, edustaa hän myös natsien nais- ja äiti-ihannetta, sillä hänellä on kuusi lasta. Hän sanookin Bubilille luvussa 8 jo palvelleensa isänmaata saatuaan lapsensa. Nyt, noin 60-vuotiaana, hän aikoo nauttia elämästään ilmeisesti viitaten erityisesti seksiin Bubin kanssa ja mahdollisesti myös sadististen halujensa täyttämiseen.<sup>108</sup> Toteutuneessa historiassa natsit näkivät naisen aseman pitkälti perustuvan äitiyteen. Siinä, missä miehet palvelivat valtiota taistelemalla, naiset palvelivat sitä saamalla lapsia. Jotkin naiset natsi-Saksassa pitivät tätä näkemystä misogynistisenä ja naisia vähättelevänä. Hitler pyrkiin laannuttamaan tilannetta toteamalla lasten saamisen olevan suuri kunnia. Hän myös vertasi synnytystä taisteluun.<sup>109</sup> Engel on tässä mielessä esimerkillinen arjalaisen naisen ja miehen roolin täyttäjä. Hän olisi ollut toteutuneessa historiassa erittäin poikkeuksellinen sotilas sukupuolensa takia. Hän on poikkeuksellinen myös WNO:n kontekstissa, sillä pelissä ei esiinny muita naispuolisia natsseja saati naispuolisia natsisotilaita. Jos toteutuneen historian natsit eivät värvänneet naisia sotilastehtäviin, rikkoo WNO historiallista tarkkuutta ja autenttisuutta sotilaiden sukupuolen suhteen vain Engelin kohdalla. Toisaalta, kun Engelin hahmo vertaa ensisijaisesti natsisplottaatioon eikä toteutuneeseen historiaan, on hän erittäinkin autenttinen hahmo ja sopii oletettuun rooliinsa erittäin hyvin.

---

106 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 3; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 1:26:55-1:31:13. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

107 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:17:57-3:18:30. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

108 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:33:41-3:34:12. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

109 Rupp 1977, 363–364.

Engel hyödyntää valta-asemaansa toteuttaakseen sadistisia impulssejaan. Hän ei välitä muista ihmisistä tai heidän turvallisuudestaan. Muut ihmiset ovat hänelle vain viihdykkeitä tai vihollisia – ja hän kohtelee kumpaakin epäkunnioituksella ja välinpitämättömyydellä. Upseeriasema antaa hänelle immuniteetin seurauksilta, joita hänen käyttöksensä kenties tulisi aiheuttaa. Engel esimerkiksi pakottaa Blazkowiczin istumaan samaan pöytään hänen ja Bubin kanssa junakohtauksen aikana. Asetettuaan käsiaseensa pöydälle, hän laittaa Blazkowiczin pelaamaan peliä, jossa tämän tulee valita kahden kortin välillä. Engel esittää vaatimuksia, kuten ”Choose the picture that excites you most. If you know what I mean.”, ”Now, choose the picture that makes you feel happy.” ja ”This time I want you to pick the card that makes you feel disgusted.” Engel kertoo, että pelin avulla hän pystyy arvioimaan ihmisen veressä mahdollisesti olevia epäpuhtauksia.

Huolimatta siitä, että sekä Engel että Bubi arvostavat Blazkowiczin ”arjalaisia piirteitä”, Engel laittaa Blazkowiczin pelaamaan peliä, jotta hän voisi arvioida Blazkowiczin rodullista puhtautta. Blazkowicz läpäisee ”pelin”, jos hän ei yritä ottaa asetta pöydältä. Sillä, mitä kuvia Blazkowicz valitsee, ei ole merkitystä. Engel toteaa, että vain ei-arjalaiset ihmiset yrittävät ottaa aseensa pöydältä. Blazkowicz häviää ”pelin”, jos hän yrittää ottaa aseensa pöydältä. Tällöin vaunussa oleva robotti suojelee Engeliä ja tappaa Blazkowiczin.<sup>110</sup> Kohtauksen dialogista on pääteltävissä, että Engel pelaa vastaavia pelejä suhteellisen usein muidenkin tuntemattomien kanssa. Hän saa nautintoa siitä kauhun tunteesta, jonka hän pystyy luomaan muissa. Tämä onkin todennäköisesti oikea selitys sille, että hän pelaa peliä sen sijaan, että hän pyrkisi sen avulla paljastamaan ei-arjalaisia.

Edelläkuvattu kohta on hyvä esimerkki, siitä miten Wainwrightin teemoista brutaalius on keskeinen osa Engelin hahmoa. Sama teema korostuu Engelin hahmossa myös hänen toimiessaan Belican keskitysleirin johtajana. Engel suhtautuu keskitysleirinsä vankeihin erittäin epäinhimillisesti, mikä ei ole yllättävää. Leirille saapuviin vankeihin Engel suhtautuu vain joko hyödyllisenä työvoimana tai teloitettavana karjana. Kun Blazkowicz saapuu junalla Belicaan soluttautuakseen keskitysleirille, Engel on vastassa. Hän huutaa junasta ulos kulkeville vangeille: ”Out! Out! Get going, scum!”. Samassa tilanteessa yksi vangeista ojentaa oletettavasti oman lapsensa Engelle. Vanki huutaa epätoivoisesti: ”Please, please, good madam. She’s dying.” Engel ottaa lapsen jalasta kiinni ja lyö vankia raipalla huutaen: ”Get off me!”. Kun vangit ohjataan leirin

---

110 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 3; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 1:27:34-1:31:13. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]; *Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia*, 4.4.2026, 43:58-44:32. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

sisään kulkevat he käytäviä pitkin kohti joko kaasukammioita tai työtiloja. Engel, Bubi ja muutama tavallinen sotilas katsovat ja vahtivat vankeja korotetuilta tasanteilta.<sup>111</sup> Engelin brutaali toiminta Belicassa saattaa olla viittaus Amon Göthiin, jota Ralph Fiennes esitti *Schindlerin lista*-elokuvassa.

Vankien olot leirillä ovat erittäin surkeat. Heillä ei ole tarpeeksi ruokaa ja lääkkeitä, he elävät ahtaissa, epäpuhtaissa ja epämukavissa tiloissa ja ovat jatkuvasti väkivallan uhan alla. Engelin alaisuudessa keskitysleirillä toimii esimerkiksi lääkäri ja SS-upseeri, joka tunnetaan liikanimellä, The Knife (saks. Das Messer). Liikanimensä hän on saanut siitä, että hän käyttää usein puukkoa kiduttaessaan leirin vankeja. Natsien brutaali ote Belican vangeista perustuu Engelin asettamaan esimerkkiin. Engel on valmis hyödyntämään esimerkiksi joukkoteloituksia ylläpitääkseen pelon ilmapiiriä Belican keskitysleirillä.<sup>112</sup> Brutaaliuden teema kulkee Engelin tapauksessa myös toiseen suuntaan. Luvun 8 lopussa Set Roth ja Blazkowicz ottavat keskitysleiriä vartioivan jättiläismäisen Herr Faust-robotin hallintaansa. Roth laittaa Herr Faustin murjomaan Engelin jättäen hänen naamansa pahoin runnelluksi.<sup>113</sup> Auvinen pohtii, että Engelin naaman murjominen voi liittyä käsitykseen, että hirviöt ja pahat hahmot ovat yleensä rumia. Hän tuo esille myös sukupuolen merkityksellisyyden – se, että naisen kauneus tuhoutuu, on tabu.<sup>114</sup> Engelin kasvojen tuhoutuminen tapahtuu kuitenkin vasta siinä kohtauksessa, jossa Blazkowicz kohtaa Engelin viimeisen kerran WNO:n aikana. Engelin kasvojen tuhoutumisen voi nähdä tämän hirviömaisyyden paljastumisena, mutta todellisuudessa Engel on kuitenkin ennen tätäkin kohtausta osoittanut oman brutaaliutensa ja hirviömaisyytensä.

Engelin rakastaja Bubi on kuin Engelin jatke. Hän seuraa Engeliä melkein koko WNO:n ajan. Bubi suhtautuu Engeliin selkeästi arvostavasti ja jopa lumoutuneesti. Bubi on sekä sotilaallisesti että sosiaalisesti Engelin ”alapuolella”. Hän yrittää välillä jarruttaa Engelin voimakkaimpia sadistisia impulsseja, mutta ei ikinä varsinaisesti vastusta Engelin tekoja. Junakohtauksessa Bubi esimerkiksi kysyy Engeliltä: ”What is this, my love?” kun tämä on aloittamassa arvuuttelupelin Blazkowiczin kanssa. Arvuuttelupelin lopussa, kun Engel osoittaa Blazkowiczia käsiaseellaan, Bubi asettaa kätensä lempeästi Engelin kädelle pyrkien saamaan hänet laskemaan aseensa. Samalla hän toteaa

---

111 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:17:19-3:18:30. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

112 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:39:39-3:39:51. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

113 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:40:06-3:41:21. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

114 Auvinen 2024, 46.

Blazkowiczille: ”You must excuse the lovely lady. She’s childishly fond of playing these picture games with absolute strangers.” Bubi ohjaa kätensä Engelin käsivarrelta tämän reidelle tai haara-väliin, mikä saa Engelin rentoutumaan ja laskemaan aseensa.<sup>115</sup> Vaikka Engel onkin natsis-ploitaatiolle tyypilliseen tapaan johtavassa asemassa naisena, Bubi voi silti vaikuttaa hänen toimintaansa läheisyyttä tai Engelin seksuaalisuutta hyödyntämällä. Bubin ja Engelin välinen seksuaalinen käyttäytyminen korostaa pelin natsisploitaatiomaisuutta. Johtavassa asemassa olevan Engelin seksuaaliset ja sadistiset mielihalut ja niiden toteuttaminen ovat keskeisempiä Engelille itselleen kuin muiden ihmisten turvallisuus ja elämä.

WNO:n ainoassa kohtauksessa, jossa Bubi ei esiinny Engelin kanssa, hän kuolee. Temaattisesti on sopivaa, että Engeliin sitoutunut ja hänelle alistunut Bubi kuolee heti ollessaan ilman Engeliä. Hän onnistuu yllättämään ja myrkyttämään Blazkowiczin pelin viimeisen luvun aikana, mutta Blazkowicz, myrkytyksestä ja Bubin antamista puukoniskuista huolimatta, onnistuu tappamaan Bubin. Frau Engel on katsonut tilannetta videopuhelun välityksellä ja järkyttyy näkemästään.<sup>116</sup> Bubin ylimielisyys ja halu tyydyttää Engelin sadismia johtavat hänen omaan kuolemaansa.

Engel täyttää suurelta osin natsisploitaatioelokuville tyypillisen naisupseerin kuvan. Kozman mukaan natsisploitaatiolle tyypillinen saksalainen naisupseeri on seksuaalisesti dominoiva, voimakas, autoritaarinen ja kiinnostunut järjestyksestä, alistamisesta ja kivusta.<sup>117</sup> Kuitenkin perinteisiin natsisploitaatio-hahmoihin, kuten Ilsaan<sup>118</sup>, verrattuna Engeliä seksualisoidaan merkittävästi vähemmän. Engel ei myöskään ole seksuaalisessa kanssakäymisessä vankiensä kanssa, toisin kuin on tyypillistä perinteisille natsisploitaatiohahmoille. WNO puskee jo nykyisessäkin muodossaan hyvän maun rajoja. Perinteiselle natsisploitaatiolle tyypilliset voimakkaat ja räikeät esitykset olisivat monille niin vastenmielisiä, että MachineGames tuskin olisi voinut julkaista WNO:ta. WNO edustaakin uudempaa natsisploitaatiota, joka keskittyy selkeästi ei-seksuaalisiin teemoihin ja natsien brutaaliuteen ja sadismiin.

---

115 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 3; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 1:27:56-1:30:37. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

116 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 16; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 6:40:18-6:42:27. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

117 Kozma 2011, 60–61.

118 Ilsa on yksi tunnetuimmista natsisploitaatiohahmoista, joka esiintyy elokuvassa *Ilsa, She Wolf of the SS*. Hän on natsien keskitysleirin komentaja ja lääkäri, joka kiduttaa alaisuudessaan olevia vankeja. (Kozma 2011, 55, 58.)

## 4 KANSALLISSOSIALISTINEN IDEOLOGIA

### 4.1 ROTU JA KANSANMURHA

Hitlerin ideologian kaksi tärkeää peruspilaria olivat näkemykset siitä, että rodut ovat epätasa-arvoisia ja että rodut ovat päättymättömässä kamppailussa olemassaolosta keskenään. Hitlerille [Saksan] valtion ja kansallissosialismin tarkoitus oli ajaa hänen tulkinnassaan ”parhaan”, ”vahvimman” ja ”arvokkaimman” eli arjalaisen rodun etua tässä kamppailussa. Hitler näki juutalaiset suurimpana uhkana arjalaiselle rodulle.<sup>119</sup> WNO:ssa natsit eivät tuo juutalaisuutta esille eksplisiittisesti missään vaiheessa. Tämän voi selittää mahdollisesti sillä, että natsit olisivat WNO:n historiassa kyenneet ja ehtineet ratkaisemaan ”juutalaisuuden”. Toisaalta pelinkehittäjät saattoivat myös vain epähuomiossa unohtaa asian suoran esilletuomisen tai tietoisesti päättää olla tuomatta sitä esille. Joka tapauksessa WNO:n natsille arjalaisen ja juutalaisen rodun välinen kamppailu ei ole (ainakaan enää pelin 60-luvulla) kovinkaan merkityksellinen osa kansallissosialistista ideologiaa ja maailmankuvaa.

Fyysisen ja älyllisen yliverlaisuuden lisäksi Hitler ajatteli arjalaisen rodun olevan myös moraalisesti ylivertainen. Hänen näkemyksessään arjalaiset olivat kaikkein yhteisökeskeisin ja altruistisin rotu, mikä edesauttoi edistyksellisten kulttuurien ja sivilisaatioiden perustamista. Tämän lisäksi Hitler uskoi arjalaisten olevan ainoa edistystä luova rotu.<sup>120</sup> Arjalaisen rodun ja kansallissosialistisen ideologian keskittyminen luovuutta tai luomista kohtaan on keskeinen osa myös WNO:n representaatiota kansallissosialismista. Esimerkiksi Deathshead uskoo, että ihmiset tuomitaan sen perusteella, mitä he ovat luoneet eikä sen perusteella mitä he ovat tuhonneet.<sup>121</sup> Sekä Hitler että Deathshead kuitenkin aiheuttivat massiivista tuhoa luomuksiensa kautta ja toisin kuin Deathshead uskoo, heidät tuomittiin lopulta sen perusteella, mitä he tuhosivat. Vastaavasti sekä toteutuneessa historiassa että WNO:ssa ”arjalaiset” kansallissosialistit eivät olleet altruistisia. WNO:ssa vastarinta edustaa oikeaa yhteisöllisyyttä ja altruistista itsensä uhraamista suuremman hyvän puolesta.

Hitlerin ja laajemmin kansallissosialistien näkemykset rodusta johtivat siihen, että toteutuneessa historiassa erityisesti juutalaisia vainottiin ja heidän saavutuksiaan vähäteltiin samalla kun arjalaisia

---

119 Weikart 2009, 56–57, 62–63.

120 Weikart 2009, 74, 89–92,

121 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 16; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 6:46:35-6:46:55. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

tai saksalaisia ihmisiä ja heidän saavutuksiaan korostettiin. Tämä heijastui voimakkaasti esimerkiksi eri tieteen- ja teknologian aloilla. Saksassa olikin toteutuneessa historiassa pyrkimyksiä ”natsifioida” tiedettä ja erityisesti fysiikkaa. Kansallissosialistisen hallinnon alaisuudessa esimerkiksi monet juutalaiset professorit erotettiin tai irtisanottiin.<sup>122</sup> Jotkin saksalaiset tieteilijät, kuten Philipp Lenard, olivat innokkaampia juutalaisten tieteilijöiden saavutusten vähättelyssä ja ns. ”arjalaisen fysiikan” edistämisessä. Suurin osa saksalaisista tieteilijöistä kuitenkin torjuivat tämän käsityksen. ”Juutalaiset” kvanttimekaniikat ja suhteellisuus olivat esimerkkejä niin hyödyllisistä edistyksistä fysiikassa, että niitä ei ollut järkeä sivuuttaa. Kuitenkin monet saksalaiset tieteilijät perustelivat näidenkin edistysten oikeaoppisuutta sillä, että ne ”ilmensivät keskeisiä pohjoismaisia käsitteitä” ja ”olivat juutalaisen materialismin torjumisia”.<sup>123</sup>

Rotuopin vaikutuksista huolimatta, joissakin tapauksissa yksittäiset juutalaiset saattoivat olla, ainakin väliaikaisesti, natsien suosiossa. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii ”Hitlerin profeettana” tunnettu, juutalainen selvännäkijä Erik Hanussen. Hanussenilla oli läheiset suhteet moneen johtavassa asemassa olevaan natsiin. Hänet tunnetaan erityisesti siitä, että hän ”ennusti” Saksan Valtiopäivätalon polton. Tämä ennustus saattoi kuitenkin perustua Hanussenin kansallissosialisteilta saamiin sisäpiiritietoihin. Pian tuhopolton jälkeen Hanussen murhattiin kansallissosialistien toimesta.<sup>124</sup> Ottaen huomioon toteutuneen historian natsien suhtautumisen sekä ”juutalaiseen” tieteeseen että esoterismiin, on mielenkiintoista, miten WNO esittää natsien hyödyntävän mystisen juutalaisen salaseuran, Da’at Yichudin, kehittämiä superteknologioita hyödykseen.

Sekä toteutuneen historian että WNO:n kansallissosialistit olivat valmiita hyväksikäyttämään juutalaisia ihmisiä ja heidän esoteerisia aikaansaannoksiaan, siitä huolimatta että he ajattelivat juutalaisten olevan ”alempiarvoisia” rotunsa takia. Tämä ilmeni toteutuneessa historiassa esimerkiksi juuri Hanussenin ennustusten suosimisena ja Hanussenin ja muiden esoteerikoiden luoman taian käsityksen hyväksikäyttämisenä. 1930-luvun Saksan Zeitgeistissa taika koettiin todelliseksi ja Hanussenin kaltaisten esoteerikoiden lisäksi saksalaiset kokivat Hitlerin omaavan taikaa.<sup>125</sup> Toteutuneen historian natsien tavoin WNO:nkin natsit pyrkivät ”natsifioimaan” juutalaisten saavutuksia tieteen ja teknologian aloilla. Suurin osa WNO:ssa esiintyvistä natsien superaseista ovat joko Da’at Yichud-teknologiaa tai perustuvat pitkälti siihen. Superaseiden kehittämistä ei kuitenkaan WNO:n natsien keskuudessa lasketa Da’at Yichudin ansioiksi, vaan

---

122 Evans 2006, 16.

123 Evans 2006, 306–311.

124 Kurlander 2017, 84, 92–93.

125 Kurlander 2017, 93.

Deathsheadin. WNO:n natsien suhtautuminen Da'at Yichud-teknologiaan on toteutuneeseen historiaan peilaten suhteellisen tarkka representaatio tai vähintään bunzlimaisesti hyvin perusteltua kontrafaktuaalista historiaa. Jos jokin teknologia tai yliluonnollinen asia on natseille hyödyllinen, he hyödyntävät ja/tai hyväksikäyttävät sitä, vaikka sillä olisi juutalainen alkuperä.

Kansallissosialistien rotuoppi kulminoitui lopulta kansanmurhiin ja holokaustiin. Evansin mukaan toteutuneen historian holokausti ei ollut kliininen ja ”looginen” operaatio vaan tekaistu, tunnepohjainen ja henkilökohtainen sen toteuttajille.<sup>126</sup> Evansin näkemys ei kuitenkaan ole ainoa arvio toteutuneen historian holokaustista. Stetsonin yliopiston professori Eric Kurlander kuvaa holokaustin olleen ”massiivinen, erittäin tekninen teollisen massamurhan prosessi” ja jatkumoa laajemmalle eurooppalaiselle imperialismille ja kolonialismille. Hänen mukaansa osasyynä holokaustille oli kansallissosialistien suhtautuminen juutalaisiin jopa taianomaisen tai fantastisen pahoina. Kurlander argumentoi, että natsien fantastiset näkemykset juutalaisten hirviömyydestä yhteisvaikutuksessa esim. biopoliittisen ajattelun, sodanajan radikalisoitumisen ja Neuvostoliittoon hyökkäämisen kanssa johtivat holokaustiin.<sup>127</sup>

WNO jakaa ainakin osittain molemman edellämainitun tulkinnan. Belican vankileirillä yksittäisillä natseilla on merkittävästi päätäntä- ja toimintavaltaa. Holokausti tai WNO:ssa ylipäätään esitettävä(t) kansanmurha(t) ovat käytännön ja toimeenpanon tasolla pitkälti yksittäisten natsien toteuttamia. Sen (tai niiden) toteuttaminen ei ole johdonmukaista, vaan valtaa pitävät natsit voivat toimia suhteellisen itsenäisesti omien mielihalujensa mukaisesti. Hyvä esimerkki tästä on Belican keskitysleirin johtajana toimiva Frau Engel. Hän asennoituu Belican keskitysleiriin juuri hänen omana leirinään. Kun Blazkowicz pakenee Set Rothin ja muiden vankien kanssa Belicasta Engel uhkailee heitä: ”No one leaves my camp.”<sup>128</sup> Toisaalta, jotta yksittäisillä natseilla kuten Frau Engelillä olisi edes mahdollisuus toimeenpanna omia kansanmurhaan pyrkiviä halujaan, täytyy heidän luoda isompi järjestelmä tai ideologia, jossa esimerkiksi keskitysleirien rakentaminen ja vankien siirtäminen niille ovat toteutettavissa. Kukaan yksittäinen henkilö ei voi toteuttaa kansanmurhaa. Kansanmurha voi tapahtua vain jos sen taustalla on merkittävä poliittinen tai ideologinen järjestelmä.

---

126 Evans 2015, 381.

127 Kurlander 2017, 251–252.

128 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:46:24-3:46:38. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

Evanskin huomioi, että toteutuneessa historiassa Hitlerin ja kansallissosialismin kääntyminen täydelliseen juutalaisten tuhoamiseen korreloi saksalaisten etenemisen hidastumiseen ja kääntymiseen Venäjän rintamalla.<sup>129</sup> Riippumatta siitä, vaikuttiko tämä toteutuneen historian holo-kaustiin, WNO:n esittämässä skenaariossa Saksan eteneminen itärintamalla ei kokenut samanlaisia vastoinkäymisiä. Holokausti alkoi kuitenkin WNO:nkin historiassa oletettavasti suhteellisen samalla tavalla kuin toteutuneessakin historiassa. Belicassa ollessaan Blazkowicz pohtii kuullessaan vastaavista leireistä, kuten Auschwitzista ja Buchenwaldista<sup>130</sup>, jotka perustettiin jo toisen maailmansodan alkuvuosina. On mahdollista, että pelin aikajanassa esimerkiksi Auschwitz-Birkenaun leiri on edelleen olemassa vuonna 1960. Holokaustista käytävä funktionalismi-intentionalismi-keskustelu on läsnä täten myös WNO:ssa. Funktionalistit argumentoivat holokaustin olleen ”alhaalta ylös”-tyylinen ratkaisu, kun taas intentionalistit uskovat holokaustin olleen harkittu, pitkän aikavälin suunnitelma.

WNO ei kerro, milloin Belican keskitysleiri on perustettu. Keskitysleirejä kuitenkin rakennetaan tai ainakin suunnitellaan lisää yhä vuonna 1960. Erään lehtileikkeen mukaan Frau Engel suunnittelee Belicaan toisenkin keskitysleirin rakentamista.<sup>131</sup> Uusien keskitysleirien rakentaminen viittaa siihen, että natsit kykenevät joko siirtämään vankeja uusillekin leireille tai vangitsemaan lisää ihmisiä leirien työvoimaksi. Belican keskitysleiri toimii työleirin lisäksi suoranaishana tuhoamisleirinä. Suurin osa Belicaan saapuvista vangeista tapetaan välittömästi leirille saapumisen jälkeen. Vain työhön kykenevät ihmiset säästetään.<sup>132</sup>

Belican keskitysleirillä toteutettava kansanmurha ei kohdistu spesifisti mihinkään yksittäiseen ihmisryhmään. Leirin vangit muodostavat erittäin monimuotoisen ryhmän, johon kuuluu ihmisiä monesta erilaisesta taustasta. Tämä on pääteltävissä esimerkiksi vankien ihonväreistä ja nimistä. Belicassa on vankeina esimerkiksi namibialainen Bombate ja saksanjuutalainen Set Roth. Toteutuneessa historiassa saksalaiset nationalistit ajattelivat, että esimerkiksi puolalaiset, slaavit ja afrikkalaiset olivat ”rodullisen luonteensa” takia niin ala-arvoisia, ettei heitä voinut enää muuttaa ”hyödyllisiksi saksalaisiksi”. Evansin mukaan natsit näkivät heidät kuitenkin vain paikallisina esteinä. Juutalaiset sen sijaan olivat natsille globaali uhka. Saksalaiset yhtä lailla kuitenkin kansan-

---

129 Evans 2015, 392.

130 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:22:44-3:22:53. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

131 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Camp Commander Plans New Quarry.

132 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:17:57-3:18:31. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

murhasivat esimerkiksi sekä juutalaisia 1930- ja -40-luvuilla että Hetero- ja Nama-kansojen jäseniä Afrikassa 1900-luvulla.<sup>133</sup> Belican keskitysleirin vankien taustat seuraavat siis toteutuneen historian saksalaisten toteuttamia kansanmurhia. Belicassa toteutettava kansanmurha toimii jatkumona sekä natsien että aikaisempien saksalaisten toteuttamille kansanmurhille, jossa pitkälti samat ihmisryhmät ovat edelleen saksalaisten toteuttaman kansanmurhan kohteena.

WNO:n esittämissä kansanmurhissa on viitteitä sekä intentionalistiseen että funktionalistiseen suuntaan. Yksi tärkeä ero toteutuneen historian holokaustin ja WNO:n aikajanan välillä on se, että WNO:n aikajanassa natsit eivät keskity kansanmurhaamaan nimenomaisesti juutalaisia, vaan 1960-luvulle tultaessa ”holokaustin” uhreiksi päätyvät myös lukuisat muut kansanryhmät. Ylipäätään WNO:ssa esiintyvä kansallissosialismin äärimmäisyys voi viitata intentionalistiseen suuntaan. Toisaalta esimerkiksi Belican keskitysleirillä kansanmurhan käytännön tason toteuttaminen on pitkälti alemman tason johtajien ajamaa. Kuten jo aikaisemmin nousi esille, Frau Engel suhtautuu Belicaan juuri hänen leirinään. The Knife puolestaan toteaa: ”I will step on every single cockroach.”<sup>134</sup>. Kansanmurhan toteuttaminen on siis ainakin joillekin WNO:n natsseille hyvinkin henkilökohtainen asia.

Yksi keskeinen funktionalismi-intentionalismi-keskustelun elementti liittyy nimenomaan siihen, miten ja missä vaiheessa Hitler suhtautui holokaustin aloittamiseen ja toteuttamiseen. Hitler ei esiinny WNO:ssa ollenkaan, lukuunottamatta muutamaa mainintaa tai viittausta. Ainoa WNO:n funktionalismi-intentionalismi-keskustelun kannalta mahdollisesti relevantti Hitlerin sanoma kommentti esiintyy lehtiartikkelissa ”’I Want Peace’ Says Führer”, jossa kirjoitetaan hänen sanoneen: ”Make no mistake about it. I want my people to have what is rightfully ours. The English, the Russians and the Americans and all other inferior parasites who breed like vermin will kneel before the master race.”<sup>135</sup> Se, mitä Hitler tarkoittaa polvistumisella on epäselvää, mutta joka tapauksessa kyseinen sitaatti implikoi, että ainakin vuonna 1946 Hitlerillä oli suunnitelmia alistaa englantilaisia, venäläisiä, amerikkalaisia ja muita Saksan vihollisia (oletettavasti ml. juutalaisia). Tämän voi nähdä tukevan intentionalistista argumenttia toisen maailmansodan jälkeisiin kansallissosialistien toteuttamiin kansanmurhiin. Kansanmurha on siis WNO:n kansallissosialistiselle ideologialle keino korostaa saksalaisen tai arjalaisen rodun asemaa parhaana rotuna sekä auttaa saksalaisia tai arjalaisia saavuttamaan päämääränsä eli maailman valloituksen ja hallitsemisen.

---

133 Evans 2015, 11–13.

134 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:27:32-3:27:40. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

135 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, ”I Want Peace” Says Führer.

## 4.2 AUTORITAARINEN YHTEISKUNTA

Toteutuneen historian kansallissosialistinen Saksa oli autokraattinen ja neofeodaalinen valtio.<sup>136</sup> Se nähdään usein totalitaarisena valtiona, jossa pieni joukko miehiä pitävät valtaa vain ja ainoastaan oman dominoinninhalunsa takia. Toinen maailmansota ja Saksan sotamenestys olivat myös merkittäviä tekijöitä toisen maailmansodan aikaisen Saksan yhteiskunnallisessa itseymmärryksessä. Mazoverin mukaan Saksa eteni rajattomaan voimankäytön ja väkivallan eskalaatioon, kun lyhytnäköinen ja ideologinen poliittinen johto liitettiin sotilaalliseen ylivoimaisuuteen. Sotamenestys ajoi myös saksalaisten ihmisten arvojen muutosta.<sup>137</sup> Sota ja sotamenestys ikäänkuin legitimisoivat kansallissosialistisen ideologian kärjistymisen ja voimaantumisen. Toteutuneessa historiassa Saksan sotamenestys kuitenkin lopulta pysähtyi, kun taas WNO:ssa se jatkui toisen maailmansodan jälkeen yhä 60-luvulle.

Robert Gellatelyn mukaan Gestapon toimet muodostivat Saksasta äärimmäisen valvontayhteiskunnan. Gestapo ei vain keskittynyt hallintoa vakavasti vaarantaviin uhkiin vaan se pyrki myös kukistamaan kaiken harmittomankin tottelemattomuuden.<sup>138</sup> Toisaalta Gestapon toimintakyvyn rajallisuudesta kertoo se, että Frank McDonoughin mukaan Gestapo oli aliresurssoitu ja ylitöydytetty organisaatio, jonka toiminnan sujuvuuden kannalta kansalaisten tekemät ilmiannot olivat keskeisiä.<sup>139</sup> Samoin kuin toteutuneen historian vastaparinsa, myös WNO:n kansallissosialistinen Saksa on voimakas valvontayhteiskunta – todennäköisesti se valvoo kansalaisiaan vielä tiukemmalla otteella kuin toteutuneen historian kansallissosialistinen Saksa. WNO:n natsi-Saksalla ja täten myös Gestapolla tai vastaavilla organisaatioilla on ollut noin 15 vuotta aikaa laajentaa organisaatiotaan ja tiukentaa otettaan saksalaisesta yhteiskunnasta.

Samoin kuin toteutuneessa historiassa myös WNO:n Saksan siviilit kantelevat toisistaan viranomaisille. Esimerkiksi luvussa 9 Blazkowicz voi kuulla naisen ja natsiupseerin välisen keskustelun. Nainen haluaa tehdä ilmoituksen naapurissa asuvasta pojasta tai nuoresta miehestä, jonka hän kertoo käyttävän äitinsä huulipunaa. Nainen kuvailee käytöstä epätavalliseksi. Upseeri kertoo, ettei hän vastaa näistä asioista ja ohjaa naisen toiseen virastoon hoitamaan asiaa.<sup>140</sup> Samassa luvussa

---

136 Link ja Hornburg 2016, 211.

137 Mazover 2008, 9, 11.

138 Gellately 2015, 15.

139 McDonough 2016, 14.

140 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:58:04-3:58:40. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

Blazkowicz voi sattua kuulemaan myös toisen keskustelun, jossa mies kertoo naiselle, että hänen naapurissa asuvan perheen luokse oli tullut puhumaan mustaan pukeutuneita miehiä. Seuraavana päivänä perhe oli kadonnut eikä mies tiedä syytä tälle. Nainen vastaa, että on hyvä pysyä valppaana. Hänen mukaansa yksikin "paha hedelmä" voi pilata koko korin.<sup>141</sup> Valvontayhteiskunta ilmenee kanteluiden ja viranomaisten tekemien vierailujen lisäksi lukuisina valvontakameroina, jotka vahtivat esimerkiksi Berliinin katuja. Kaduilla liikkuu myös paljon sotilaita. Fergusin sanoin: "There are Nazis fucking everywhere."<sup>142</sup>

WNO:n 60-luvun Berliini on iso ja erittäin moderni kaupunki, jossa korkeat pilvenpiirtäjät ja ilma-laivat näkyvät taivasta vasten. Natsiliput ja viirit liehuvat rakennuksista. Koko kaupungille kuuluvista kaiuttimista kuuluu silloin tällöin propagandaa, kuten "Heikkous on pahe".<sup>143</sup> WNO:n Berliini on huomattavasti isompi ja kehittyneempi kuin toteutuneen historian 60-luvun vastaava. Pelin esitys Berliinistä luo osaltaan kuvaa kansallissosialistisen Saksan teknologisesta kehittyneisyydestä ja teollisesta estetiikasta. Myös Berliinissä sijaitseva Eisenwald-vankila sopii pelin esittämään berliiniläiseen tyyliin. Valtavan kokoinen vankila on harmaa, hämärä, betoninen ja teräksinen. Kaikkialla esillä oleva natsisymboliikka, arkkitehtuurin tympeys ja katuja valvovat sotilaat ja valvontakamerat luovat voimakkaan kuvan dystopisesta diktatuurista, jossa tavallisten ihmisten elämä on erittäin rajattua ja tiukasti valvottua.

Silloin, kun Blazkowicz liikkuu Berliinissä, ei kaduilla näy ainuttakaan siviiliä. Hallintoa ja armeijaa lukuunottamatta Saksan yhteiskunta vaikuttaa miltei olemattomalta tai vähintään pysähtyneeltä. Kaduilla ei ole kylttejä tai mainoksia ja monet rakennukset vaikuttavat ränsistyneiltä. Evans huomauttaa, että toteutuneessa historiassa autot valloittivat kaupungit toisen maailmansodan jälkeen. Joukkoliikenteeseen palattiin vasta 1900-luvun loppupuolella.<sup>144</sup> Vaikka WNO:n Berliini on selkeästi rakennettu autoja varten, autoliikenne on Berliinissä käytännössä olematonta.

Mahtipontiset monumentit, vankilat ja Volkshalle ovat voimakkaassa kontrastissa niiden alapuolella olevan tavallisen berliiniläisen katukuvan kanssa. Berliinin tympeys vaikuttaa Blazkowicziin

---

141 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:53:23-3:54:00. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

142 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 5; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 2:07:00-2:07:32. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

143 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 4; Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia, 4.4.2026, 49:15-50:17. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

144 Evans 2015, 422.

voimakkaasti. Edetessään Eisenwald-vankilaa kohti hän ajattelee: ”Steel. Stone. Concrete for miles. I wonder if there’s anything in this world worth saving. Desolation. Tyranny. An enemy of endless might”.<sup>145</sup> Blazkowiczille (ja täten pelaajallekin) taistelu natsveja vastaan ei ole vain konkreettista taistelua ihmisoikeuksien puolesta tai tyrannia vastaan vaan myös spirituaalista taistelua ihmisyyden ja luovuuden puolesta.

Pelin aikana pelaaja näkee maanpäällisten osien lisäksi paljon Berliinin kirjaimellista alamaailmaa – viemäreitä, tunneleita ja maanalaisia rautateitä. Esimerkiksi Kreisaun piirin tukikohta sijaitsee Berliinin keskustassa Monuments of Truth-nimisen monumentin alla. Tukikohdan jotkin osat koostuvat hylätyistä rakennusprojekteista. Tukikohta on kytköksissä myös Berliinin viemäriin ja katakombeihin, jotka yhdessä muiden tunnelien kanssa muodostavat laajan verkoston kaupungin alle. Vastarinta hyödyntää tätä verkostoa toiminnassaan. Yksi merkittävä havainto Berliinin alamaailmasta on se, että pelin aikana pelaaja ei kohtaa siellä yhtään koditonta ihmistä. Ainoat henkilöt, jotka Blazkowicz kohtaa Berliinin alamaailmassa, ovat natsisotilaita ja -robotteja.<sup>146</sup> Toteutuneen historian kansallissosialistit vangitsivat kodittomia, laittoivat heitä työleireille ja joko suorasti tai epäsuorasti usein aiheuttivat heidän kuolemansa joko laiminlyönnin tai esimerkiksi eutanasian kautta. Tämän lisäksi natsit todennäköisesti sterilisoivat lukuisia kodittomia ihmisiä.<sup>147</sup> WNO:n esitys Berliinin kaupungista on kuitenkin melko rajallinen ja on hyvinkin mahdollista, että pelaaja ei yksinkertaisesti kulje esimerkiksi niillä Berliinin alueilla, joilla kodittomia asuu. Toisaalta on myös mahdollista, että kodittomia ei ole Berliinissä ollenkaan sen takia, että natsit ovat jatkaneet WNO:n aikajanssa toteutuneen historian linjauksillaan ja tavalla tai toisella poistaneet kaikki kodittomat ihmiset Berliinistä.

Mahdollisia selityksiä siviilien puutteelle Berliinissä ilmenee pelissä esiintyvistä lehtileikkeistä. Pelin historiassa vuonna 1953 julkaistun artikkelin mukaan Berliinissä leviää hometta superbetonissa.<sup>148</sup> Vuoden 1960 lokakuussa Berliinissä on tapahtunut viisi murhaa, joista epäillään sarjamurhaajaduo’a. Kyseinen kaksikko saatiin kiinni 16.10. ja teloitettiin 7.11.<sup>149</sup> Pelaaja kulkee Berliinissä luvussa 4, joka sijoittuu lokakuun 13. päivään.<sup>150</sup> On siis mahdollista, että viimeaikaiset

---

145 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 4; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 1:39:20-1:39:41. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

146 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 5, 7, 9, 10.

147 Ayass 1988, 210–227.

148 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Mold Inferstation in Berlin.

149 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Serial Killer On The Loose – Murder Duo Suspect; Degenerate Killers Captured!; Degenerate Killer Duo Executed Today.

150 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, EXTRA: Prisoners Escaped Eisenwald.

murhat vaikuttavat katujen tyhjyyteen. Berliinissä on lehtiartikkelien mukaan ollut murhien lisäksi useita terrori-iskuja. Vuoden 1960 kesä eteni artikkelien mukaan ilman terrori-iskuja, mutta ne jatkuivat vastarinnan jäsenten paettua Eisenwald-vankilasta luvussa 4 eli lokakuussa. Poliisi etsii vastarinnan jäseniä ja mahdollisia terroristeja kansan keskuudesta ja apua antamattomia kohtaa voimakkaat rangaistukset.<sup>151</sup> Toisaalta siviilejä aktivoiviakin tapahtumia on tulossa. Poikabändi Die Käfer<sup>152</sup> esiintyy Berliinissä marraskuussa. He tulevat esittämään musiikkia viimeisimmältä albumiltaan ”Das blaue U-boatilta”.<sup>153</sup> Lehtiartikkelien mukaan marraskuussa tapahtunut aiemmin mainittujen sarjamurhaajien julkinen teloitus myös keräsi suuren yleisön ihmisiä Berliinin kaduille ja toreille.<sup>154</sup>

Pelin suora esitys Berliinistä ja Berliinistä kertovat lehtiartikkelit antavat hyvin erilaisen kuvan kaupungista ja etenkin sen ihmisten elämästä. On mahdollista, että viranomaiset ovat asettaneet ulkonaliikkumiskiellon tai että kenelläkään ei ole halua liikkua ulkona sinä aikana, kun Blazkowicz on Berliinissä sarjamurhaajahuhujen ja terrorismin uhan takia. Jotkin pelin lehtiartikkeleista ovat ilmiselvää propagandaa. Monet, erityisesti saksankieliset, artikkelit käyttävät erittäin latautunutta ja partisaanista kieltä ja antavat alustan vain viranomaisten äänelle. Esimerkiksi monet saksankieliset artikkelit kuvailevat natsien vastustajia sanalla ”Abweichler”<sup>155</sup> ja korostavat saksalaisia ja/tai natseja ylivoimaisiksi (saks. überlegen, engl. superior).<sup>156</sup>

Siinä missä Berliini edustaa WNO:ssa natsien valtakunnan keskusta ja saksalaista suurkaupunkia, Lontoo edustaa natsien valloittamaa, ei-saksalaista kaupunkia. Sen merkittävin rakennus on saksalaisten Westminsterin palatsin paikalle rakennuttama London Nautica, joka on natsien tutkimus- ja avaruusoperaatiokeskus. Se on silmiinpistävä esimerkki natsien teknologia-keskeisyydestä ja toisaalta piittaamattomuudesta paikallista historiaa ja kulttuuria kohtaan. Rakennus on erittäin korkea ja hallitsee WNO:n lontoolaismaisemaa. Se on fyysinen ja symbolinen osoitus natsien läsnäolosta ja autoritaarisuudesta Lontoossa ja Isossa-Britanniassa. Natsien miehitystä ja vallanpitoa Lontoossa kuvastaa konkreettisesti London Nautican lisäksi the London Monitor (saks. Das Auge von London). Se on Baltisches Augea vastaava jättiläismäinen robotti, jota natsit käyttävät Lontoon valvomiseen ja mahdollisten kapinoiden ja vastarinnan kukistamiseen. Se

---

151 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Editorial: Is The Terror Threat Over?; EXTRA: Prisoners Escaped Eisenwald; Editorial: Resistance Cells Reactivated?; Terrorist Hunt In Berlin.

152 Die Käfer on WNO:ssa esiintyvä parodinen versio The Beatles-bändistä.

153 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Die Käfer World Tour Begin In Berlin.

154 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Degenrate Killer Duo Executed Today.

155 suom. poikkeava, käännetty pelissä englanniksi sanalla degenerate, suom. rappeutunut.

156 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Serial Killer On The Loose – Murder Duo Suspect; London Nautica Bombed By Terrorists; Degenerate Killers Captured!; Inside The Siberian Training Grounds.

luotiin vastauksena Lontoossa nousevia kapinoita ja mielenosoituksia vastaan. Natsiviranomaiset kerskailevat sen tappaneen jokaisen syyskuussa 1960 kapinaan nousseen ihmisen ilman mitään muuta sivullista vahinkoa.<sup>157</sup> Kuitenkin, kun pelaaja kohtaa Monitorin luvun 14 lopussa, aiheuttaa se massiivista tuhoa taistelukentälle.<sup>158</sup> Todennäköisesti se on kuitenkin kapinoivia ihmisiä vastaan taistellessaan aiheuttanut tuhoa ja kaaosta Lontoossa ja natsit valehtelevat sen aiheuttamasta tuhosta.



Kuva 6. The London Monitor

Lontoossa ja oletettavasti muillakin valloittamillaan alueilla väkivallan ja sen uhan käyttämisen lisäksi natsit kannustavat paikallisia kantelemaan toisistaan viranomaisille. Yksi saksankielinen artikkeli kuvailee, miten Lontoon karanteenialueilla rikosten määrä on vähentynyt, murhien määrä on historiallisen alhainen ja naapurien ja perheenjäsenten poikkeavasta käytöksestä tehdyt ilmoitukset viranomaisille ovat lisääntyneet. Artikkelin mukaan saksalainen hallinto on vaikuttanut lontoolaisten elämään positiivisesti.<sup>159</sup> Fyysisen voimankäytön lisäksi natsien ylläpitämä autoritaarisuus heijastuu myös muihin elämän osa-alueisiin, kuten ruokakulttuuriin. Toinen, myös saksan-

<sup>157</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Last Light In England; London Degenerates Riot.

<sup>158</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 14; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 5:55:25-6:05:27. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

<sup>159</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Crime Rate Down In Quarantine Block.

kielinen, artikkeli kuvaa, miten lontoolaiset syövät vähemmän fish 'n' chipsiä ja suosivat vuonna 1960 sauerkrauttia ja makkaraa.<sup>160</sup>

Kansallissosialistit suunnittelivat toteutuneessa historiassa uudenlaisia kaupunkeja, jotka rakennettaisiin sodan jälkeen. Ne olisivat tilavia, avaria ja ”sulautuisivat luonnolliseen ympäristöön saumattomasti”. Tällaisia Evansia lainaten ”urbaaneja utopioita” kansallissosialistit eivät ehtineet kunnolla rakentaa.<sup>161</sup> WNO:n natsilla sen sijaan olisi ollut mahdollisuus rakentaa tällaisia kaupunkeja ainakin resurssien ja ajan puitteissa. Pelissä esitetyt kaupungit eivät kuitenkaan edusta tällaisia utopioita, vaan ovat erittäin teollisen ja brutalistisen näköisiä. Kaupungit eivät sulaudu luonnolliseen ympäristöön ollenkaan ja kaupungeissa on vain yksittäisiä puita siellä täällä. WNO:n natsit joko eivät jaa samoja ihanteita kaupunkien suhteen kuin toteutuneen historian natsit tai he eivät ole vielä toisen maailmansodan jälkeen ole ehtineet toteuttaa ”urbaaneja utopioita”. Ottaen huomioon sen, miten edistyksellisinä WNO:n natsit muutoin esitetään, heidän tavoitteensa ja ihanteensa kaupunkien suhteen ovat todennäköisesti erilaiset kuin toteutuneessa historiassa.

Monet kaupungit haluttiin suunnitella laaja-alaisiksi ja avariksi toisen maailmansodan aikana ja sen jälkeen, jotta ilmaiskut eivät voisi yhtä tehokkaasti tuhota kokonaisia kaupunkeja. Toisaalta sodan jälkeen käytännön syistä kotinsa menettäneille rakennettiin nopeasti ja tulevaisuutta sen tarkemmin suunnittelematta uusia koteja. Monet kaupunkien asukkaat halusivat myös, että tuhotut kaupungit rakennettaisiin samankaltaisiksi kuin ennen pommituksia.<sup>162</sup> WNO:n Lontoo ja Berliini ovat tiheästi rakennettuja. WNO:n natsihallinto tuskin siis piti tulevaisuudessa tapahtuvia pommituksia kovinkaan realistisina tai sortuivat samanlaiseen lyhytnäköiseen ajatteluun kuin toteutuneessakin historiassa. WNO:n kaupunkeja ei kuitenkaan uudelleenrakennettu samanlaisiksi kuin ne olivat ennen sotaa. Lontoossa esimerkiksi natsit tietoisesti rakensivat historiallisten rakennusten paikalle uusia rakennuksia, kun London Nautican. WNO:n natsit ovat rakentaneet Lontoon ja Berliinin ainakin osittain toteutuneen historian fasistisen futurismin kaltaiseksi, vaikka toteutuneen historian natsit eivät erityisesti pitäneetkään tästä suuntauksesta.<sup>163</sup> Toisaalta London Nautica edustaa kansallissosialististen ihannoimaa valtavan monumentaalista rakennusihannetta. Sen koko ja mahtavuus ovat hyvinkin verrannollisia Albert Speerin suunnittelemaan Volkshalleen, jota toteutuneen historian kansallissosialistit eivät kuitenkaan rakentaneet. WNO:n aikajanassa Volkshalle sen sijaan rakennettiin.<sup>164</sup>

160 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Fish & Chips Not So Popular.

161 Evans 2015, 413–414.

162 Evans 2015, 416–419.

163 Evans 2006, 208.

164 Tämä ilmenee esim. seuraavasta *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Die Käfer World Tour Begin In Berlin.

WNO esittää myös joidenkin natsien valloittamien alueiden siviilien taipuvan natsihallinnon alaisuuteen suhteellisen vapaaehtoisestikin. Esimerkiksi Ramona kirjoittaa päiväkirjassaan, miten monet hänen ystävänsä ovat ryhtyneet natsiksi ja miten hänen vanhempansa mukautuvat natsihallintoon sen sijaan, että vastustaisivat sitä.<sup>165</sup> Kaikki natsien alaisuudessa elävät siviilit eivät siis ole vastarinnan jäseniä tai edes sen kannattajia. Natsien hallinta on WNO:ssa totaalista ja heitä vastustavat ihmiset joutuvat helposti keskitysleireille joko työvoimaksi tai murhattavaksi. Ei liene yllätys, että WNO:n siviileistä merkittävä osa päätyisi säästämään oman henkensä sen sijaan että he kävisivät toivotonta vastarintataistelua täysin ylivoimaista vihollista vastaan. Äärimmäisen todennäköisesti tämä johtaisi omaan ja mahdollisesti läheistensä kuolemaan. Kansallissosialismin vastustamisen kova hinta WNO:ssa on heijastus toteutuneesta historiasta, jossa kansallissosialistit kostivat esimerkiksi valloittamiensa alueiden ihmisten tottelemattomuuden ja kapinoimisen massamurhaamalla vastarintaan nousseiden lisäksi täysin siviilisiä ihmisiä.<sup>166</sup>

Toteutuneen historian kansallissosialismiin verrattuna WNO:n kansallissosialismi on vienyt totalitarismin pidemmälle ja hallitsee sekä Saksassa että valloittamillaan alueilla vahvemmalla otteella. Tämä korreloi hyvin Mazoverin havainnon kanssa, jonka mukaan Saksan sotamenestys johti lisääntyneeseen voimankäyttöön ja sääntöjen jatkuvaan uusimiseen.<sup>167</sup> WNO:n esittämässä maailmassa pätee aforismi ”might makes right” – ja WNO:n maailmassa kansallissosialismi ja Saksan valtio ovat mahtavimmassa ja vaikutusvaltaisimmassa asemassa. Natsijohtajilla ja heidän mielihaluillaan ei ole suojakaiteita tai jarruja vaan he voivat mennä, ja menevätkin, niin pitkälle kuin heidän voimansa sallii. WNO:ssa ainoastaan pääsy natsien sotilasmahdin tasolle mahdollistaa kansallissosialismin ja natsien yhä laajenevan voimankäytön ja dominoinnin lopettamisen tai edes rajoittamisen.

### 4.3 HISTORIA, ESOTERISMI JA ASETEKNOLOGIA

Deathsheadin laitos on Deathsheadin epäinhimillisten tutkimusten toteuttamispaikka ja yksi Saksan armeijan tärkeimmistä tukikohdista. Laitos sijaitsee osittain keskiaikaisessa linnassa, jonka yhteyteen on rakennettu uudempia sotilaallisiin tarkoituksiin ja tutkimukseen liittyviä osia, kuten juoksuhautoja, varastoja ja polttouuneiksi soveltuvia laboratoriohuoneita. Toteutuneessa historiassa kansallissosialistit hyödynsivät keskiaikaisia linnoja erityisesti ideologisiin ja propagandistisiin

---

<sup>165</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Ramona's diary 22.

<sup>166</sup> Mazover 2008, 8–9.

<sup>167</sup> Mazover 2008, 11.

tarkoituksiin. Linkin ja Hornburgin mukaan toteutuneen historian kansallissosialistit käyttivät keskiaikaa perustellakseen kolmannen valtakunnan väitettyä kulttuurista ja rodullista paremmuutta. Koska linnat edustivat keskiajalla sosiaalista, poliittista ja uskonnollista (kristillistä) eliittiä, kansallissosialistit kuten Himmler, Rosenberg ja Darré pyrkivät ”kansallistamaan” linnojen historiaa ja irrallistamaan sitä kristinuskosta. Tällä he pyrkivät legitimoimaan ajatusta saksalaisesta *Volks-gemeinschaftista* (suom. kansankokonaisuus).<sup>168</sup> Se, että Deathsheadin laitos on kytköksissä keskiaikaiseen linnaan, on siis historiallisesti autenttinen representaatio natsien kiinnostuksesta keskiaikaa ja linnoja kohtaan. Se on myös osuva esitys siitä, miten juuri johtavat kansallissosialistit omivat linnoja itselleen henkilökohtaisiksi symboleiksi. Vastaavasti kuin keskiajalla, toisen maailmansodan aikana ja myös WNO:n aikajänassa, linnat ovat sosiaalisen ja poliittisen eliitin symboli.



Kuva 7. Deathsheadin laboratorio, joka toimii myös polttouunina.

Esoteerinen ja mytologinen ajattelu sekä kiinnostus rajatieteitä kohtaan olivat merkittäviä taustavaikuttajia kansallissosialistiselle ideologialle toteutuneessa historiassa.<sup>169</sup> Esimerkiksi juuri pohjoismaisen mytologian jumaliin ja yliluonnollisiin paikkoihin viittaaminen ei ollut epätyypillistä natsseille. Hitler esimerkiksi ihanoi Wotania (eli Odinia) ja puhui Valhallaan menevien kuolleiden soturien kunnioittamisesta. Kansallissosialistien, kuten Himmlerin, Rosenbergin ja Darrén,

168 Link ja Hornburg 2016, 215.

169 Kurlander 2017.

keskuudessa oltiin muutoinkin innokkaita ja kiinnostuneita esimerkiksi pohjoismaisesta ja germaanisesta esihistoriasta.<sup>170</sup> Toteutuneessa historiassa völkisch-ajatteluun ja eskatologiaan liittyvä idea tulevasta tuhat vuotta kestävästä saksalaisesta ja kansallissosialistisesta valtakunnasta liittyi keskiajan mytologiseen korostamiseen.<sup>171</sup> Vaikka jotkin tutkijat ovat kyseenalaistaneet käsityksen siitä, että kansallissosialismi perustui völkisch-esoteeriseen ja pakanistiseen ajatteluun, Kurlander huomauttaa kansallissosialistisen Saksan omaksuneen useita ”pakanistisia, esoteerisia ja indo-arjalaisia uskonnollisia doktriineja, jotka tukivat [kansallissosialismin] rodullisia, poliittisia ja ideologisia päämääriä”.<sup>172</sup>

Toisaalta on huomioitava, että vaikka ainakin jotkin toteutuneen historian kansallissosialistit suhtautuivat positiivisesti esoterismiin ja (neo)pakanistisiin ajatuksiin, eivät he olleet yksiselitteisesti kristinuskon vastaisia.<sup>173</sup> Kristinuskon jakautuminen eri uskontokuntiin oli kansallissosialisteille vastenmielinen ajatus, sillä he näkivät sen myös kansallisena jakajana.<sup>174</sup> Tästä syystä onkin mielenkiintoista, että yksikään natsi ei mainitse mitään kristinuskoon liittyvää pelin aikana. Deathsheadin laitoksessa/linnassa ei myöskään ole mitään kristinuskoon viittavaa. Siellä on kuitenkin jäljellä paljon muuta historiallista esineistöä. Erityisesti linnasta löytyvien ritarien patsaiden voi tulkita olevan ylistäviä tai korostavia representaatioita keskiaikaisesta saksalaisesta sotilaskulttuurista. Ne ovat myös osuva lisä Deathsheadin laitokseen, koska hän näkee itsensä juuri ritarina. Deathshead on siis todennäköisesti valinnut jättää juuri hänen (ja/tai kansallissosialistista) ideologiaa ja näkemyksiä tukevat esineet esille, kun taas esimerkiksi kristinuskoon viittava esineistö on viety pois tai tuhottu.

Deathsheadin hahmo on ainakin uskonnollisissa kysymyksissä lähellä juuri völkisch-esoteerisesti ja pakanistisesti ajattelevia natseja kuten Heinrich Himmleriä. Hänen kiinnostuksensa muinaisia uskontoja ja esoterismia kohtaan ilmenee esimerkiksi pelin viimeisessä luvussa, jossa hän kuvailee itseään ritariksi, vertaa itseään Prometheukseen, ajattelee Thorin vasaran olevan hänen kilpensä, sanoo kanavoivansa energiaa Asgardista ja kertoo Blazkowiczin olevan sodassa kohtaloa vastaan.<sup>175</sup> Deathshead näkeekin itsensä jumalaisena tai yli-inhimillisenä olentona tai hän ainakin ilmentää persoonassaan näihin viittaavia elementtejä. Ottaen huomioon Deathsheadin aseman kenties

---

170 Kurlander 2017, 182.

171 Link ja Hornburg 2016, 215.

172 Kurlander 2017, 163.

173 Steigmann-Gall 2003, 76–77.

174 Evans 2006, 220.

175 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 16; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 6:52:21-6:54:50. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

*Wolfensteinin* vaikutusvaltaisimpana natsina hänen suhtautumisensa esoterismia kohtaan heijastelevat hänen mielipiteensä ja näkemyksensä väkisinkin laajemman kansallissosialistisen ideologian tai liikkeen piirteitä WNO:ssa.

Evansin mukaan abortti ja parisuhteisiin liittyvä politiikka olivat toteutuneessa historiassa esimerkkejä ongelmista, jossa kristilliset arvot ja kansallissosialistinen ideologia olivat, ainakin osittain, keskenään konfliktissa. Natsien toimia ja linjauksia ohjasikin ensisijaisesti rotupolitiikka eivätkä perinteiset kristilliset arvot. Vaikka hänen mukaansa kummankin ideologian lopputulemat saattoivat pinnallisesti olla ajoittain samanlaisia, ne mekanismit, jotka johtivat näihin lopputulemiin olivat keskenään erilaisia.<sup>176</sup> Kristinusko ja kansallissosialismi eivät olleetkaan laajemmin yhteensopivia useiden kansallissosialismin kannattajien mielestä. Jotkin natsit, kuten Walther Darré perustelivat kristinuskon ja kristillisten arvojen huonommuutta esimerkiksi sillä, ettei se huomionnut verta, rotua ja maan merkitystä. Himmler puolestaan kuvaili kristinuskon ja raamatun tarinoiden tukehduttavan saksalaisia.<sup>177</sup> Toteutuneen historian natsien suhtautuminen kristinuskoon oli kriittinen ja ainakin joissakin tapauksissa avoimen vihamielinen. Myös WNO esittää natsien suhtautuvan kristinuskoon negatiivisesti. WNO:ssa natsien kerrotaan esimerkiksi pommittavan kirkkoja Englannissa.<sup>178</sup> WNO:ssa ei edes mainita kristinuskoa tai siihen liittyviä asioita tämän ulkopuolella. Yleisesti WNO:n natsien suhtautumisesta uskontoon (kristinuskoon) kertoo myös esimerkiksi Deathsheadin pakanallisiin uskomuksiin ja jumaliin viittaavat huudahdukset. Jos kristinusko olisi merkityksellinen asia WNO:n natsille, tulisi se esille joko sen suosimisena tai vihaamisena.

On myös epätodennäköistä, että kristinuskon äärimmäisen rajallinen representaatio perustuisi vain pelintekijöiden valintaan jättää kristinusko käsittelemättä mahdollisen polemiikin välttämiseksi. WNO:n muut esille nostamat tematiikat ovat jo lähtökohtaisesti erittäin kiisteltyjä ja räikeitä. Kristinuskon rajalliselle esitykselle on siis todennäköisesti pelin tarinan sisäinen selitys, vaikka sitä ei tuodakaan esille pelin aikana. Tätä kantaa tukee jossain määrin se, että MachineGames on kehittänyt myös *Indiana Jones and the Great Circle* -videopelin (MachineGames, Bethesda Softworks 2024), jossa natsit ovat WNO:n tavoin pelin antagonisteja ja kristinusko on merkittävässä asemassa pelin tarinassa. Toki on mahdollista, että MachineGames on muuttanut kantaansa WNO:n ja *Indiana Jones and the Great Circle* kehittämissä välisenä aikana.

---

<sup>176</sup> Evans 2006, 515.

<sup>177</sup> Kurlander 2017, 53, 55–56.

<sup>178</sup> *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 36:30-36:50. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

Uskonto ja esoterismi liittyvät WNO:ssa teknologiaan merkittävästi. Vaikka Da'at Yichud-teknologia on kehitetty semi-uskonnollisista tai -esoteerisista syistä, se perustuu Set rothin mukaan ”puhtaaseen järkeen, puhtaaseen rationaaliseen ajatteluun. Ei yliluonnolliseen hölynpölyyn [bupkis]”. Hän kuitenkin itse tiedostaa, että Da'at Yichudista tietämättömille, teknologia vaikuttaa taialta. Eric Kurlanderin mukaan, kun toteutuneessa historiassa maailmansodassa häviämisen mahdollisuus alkoi tuntua saksalaisille yhä todennäköisemmältä, kansallissosialistit alkoivat etsiä yhä epätoivoisemmin ”hypertuhoisia, yhä fantastisempia ihmeaseita” ja muutoinkin kääntyä yliluonnolliseen ajatteluun. Ihmeaseiden etsimisellä pyrittiin välttämään Saksaa odottava *Götterdämmerung*<sup>179</sup> ja mahdollistamaan lopullinen voitto (*Endsieg*) toisessa maailmansodassa.<sup>180</sup> WNO:n aikajanassa se, että natsit ovat saaneet käsiinsä Da'at Yichud-teknologiaa, täyttää tämän toteutuneen historian kansallissosialistien ihmeaseiden etsinnän. Set Rothin mukaan kaikki, mitä natsit ovat saaneet aikaan, perustuu Da'at Yichudilta varastettuun teknologiaan. Ihmeaseet eivät kuitenkaan auta Saksaa WNO:ssa saavuttamaan täydellistä *Endsieg*ä, sillä vastarinta onnistuu taistelemaan ylivoimaistakin natsi-imperiumia vastaan.

WNO:n aikajanassa natsit ovat kehittäneet sekä monia erilaisia ihmeaseita ja -teknologioita että toteutuneenkin historian ja oikean maailman teknologioita huomattavan pitkälle. Ihmeaseisiin ja -teknologioihin kuuluvat muiden muassa erilaiset robotit, kuten Panzerhundit, Baltisches Auge ja The London Monitor, ihmis-kone-hybridit, kuten supersotilaat, sekä erilaiset laser- ja energia-aseet. Ihmeaseiden merkitys nousee esille WNO:n kertomuksen lisäksi gameplayn kautta. Esimerkiksi tavallisiin ihmissotilaisiin verrattuna supersotilaat ovat huomattavasti vaikeampia vihollisia. Niillä on ihmissotilaisiin verrattuna enemmän elämänpisteitä<sup>181</sup> ja ne myös tekevät enemmän vahinkoa pelaajalle. Vaikka supersotilaat ja esimerkiksi robottiviholliset ovat voimakkaampia vihollisia, eivät ne ole syrjäyttäneet ihmisiä Saksan armeijassa. Useissa tilanteissa Blazkowicz taistelee sekä ihmisiä että robotteja/supersotilaita vastaan samanaikaisesti.

Natsit käyttävät ihmeaseitaan moneen eri tarkoitukseen. He ovat esimerkiksi hyödyntäneet Panzerhundeja sekä sotarintamalla että vankiloissa vartiointitehtävissä.<sup>182</sup> Ihmeaseisiin lukeutuu myös mahdollisesti Sonnengewehr-niminen avaruudessa sijaitseva ase, jolla auringon energiaa pystyttäisiin kohdistamaan pienelle alueella tuhoten jopa kokonaisia kaupunkeja.<sup>183</sup> Sonnengewehr

---

179 Suom. Jumalten tuho, tässä kontekstissa maailman (tai Saksan) loppu. *Götterdämmerung* on alunperin Wagnerin ooppera.

180 Kurlander 2017, 264–265.

181 Elämä tai elämänpisteet (engl. hit points, health points, HP) viittaa pelien hahmojen kykyyn vastaanottaa vahinkoa.

182 *Wolfenstein: The New Order*. 2014, Triumph In The East!; Escaping Prisoner Eaten By Panzerhunden.

183 *Wolfenstein: The New Order*. 2014, Biggest Gun Ever Constructed.

mainitaan vain yhdessä artikkelissa WNO:n aikana. Sen olemassaolo on vahvistamatonta ja kyse saattaakin olla vain propagandasta. Varsinaisten ihmeeseiden lisäksi natsien teknologinen kehittyneisyys näkyy myös sotilainfrastruktuurissa. Saksa on rakentanut WNO:n aikajanssa kuuhun sotilastukikohdan. Kuutukikohta on yleinen kansallissosialismiin liitettävä klisee. tvtropes.org -nettisivuston mukaan tälle kliseelle on tyypillistä, että natsit pakenivat kuuhun hävittyään toisessa maailmansodassa. Kuusta käsin he voisivat johtaa ja rakentaa neljättä valtakuntaa.<sup>184</sup> Tämän kliseen vastaisesti natsit voittivat WNO:ssa toisen maailmansodan, joten kuutukikohta ei toimi WNO:ssa natsille valtakuntansa keskuksena ja pakopaikkana vaan sotilaallisena ja tutkimuksellisenä tukikohtana.

## 5 IHMISET KANSALLISSOSIALISTISESSA JÄRJESTELMÄSSÄ

### 5.1 JUUTALAISET

Toteutuneessa historiassa juutalaiset olivat se ihmisryhmä, jota kansallissosialistit vainosivat selkeästi eniten. WNO:ssa juutalaisten asema vainottuimpana ihmisryhmänä ei kuitenkaan ole yhtä selkeä. WNO esittää kansallissosialismin toteuttaman kansanmurhaamisen kohdistuvan huomattavasti useampaan ihmisryhmään kuin toteutuneessa historiassa. Tosin juutalaisten lisäksi toteutuneen historian kansallissosialistit syrjivät ja vainosivat esimerkiksi homoseksuaaleja, romaneja, epäsosiaalisia ihmisiä, mielenterveysongelmista kärsiviä ja afrikkalais-taustaisia.<sup>185</sup> WNO:ssa natsien toteuttamia kansanmurhia ja toteutuneen historian holokaustia ei voi välttämättömästi pitää samana ilmiönä. Sanalla holokausti viitataan usein natsien nimenomaan juutalaisiin kohdistuneeseen vainoamiseen ja kansanmurhaamiseen, mutta sitä on käytetty kuvailemaan myös muita (pääsääntöisesti natsien) toteuttamia kansanmurhia sekä juutalaisten kansanmurhan ulkopuolelle jääviä vainoamisen ja syrjinnän muotoja, kuten natsien taistelua juutalaisten tekemää tiedettä ja juutalaisten käyttämiä kieliä vastaan.<sup>186</sup> Riippumatta siitä, kuinka spesifisti toteutuneen historian holokausti oli spesifisti ”anti-juutalainen”, WNO:ssa juutalaiset eivät ole yhtä erityisessä asemassa kuin toteutuneen historian holokaustissa.

---

184 ”Nazi Moon Base”. TV Tropesin verkkosivut. <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NaziMoonBase>> [Luettu 21.11.2025]

185 Evans 2006, 536.

186 Michman 2021, 233, 251, 245-255.

Jeff Hayton kirjoittaa *Wolfenstein*-sarjan (aikaisempien) pelien ”mobilisoituneen holokaustista, mutta olevan vastahakoisia mainitsemaan sitä”.<sup>187</sup> Ne ovat siis hyödyntäneet ihmisten käsitystä holokaustista natsien pahuuden nimittäjänä, mutta eivät ole silti käsitelleet holokaustia tai juutalaisten natsien käsissä kokemaa vainoa. Frank G. Bosman huomauttaa, että sana juutalainen (Jew) ei esiinny WNO:ssa kertaakaan. Tämä ei kuitenkaan Bosmanin mukaan kerro siitä, että WNO sivuuttaisi juutalaisten aseman natsi-Saksassa. *Wolfenstein*-sarjan aikaisempiin peleihin kohdistuva kritiikki holokaustin esityksen puutteesta ei siis sovellu WNO:hon. WNO ja sen jatko-osat ovat lisänneet sarjaan Bosmanin mukaan merkittävän määrän juutalaisia hahmoja ja juutalaista historiaa ja mystiikkaa.<sup>188</sup> Da’at Yichud, Set Roth ja Blazkowicz ovat tästä hyviä esimerkkejä.

Set Roth toimii Blazkowiczin toverina sekä muun vastarinnan mentorina ja Da’at Yichud-tekno-logian ääreenviejänä. Kaikista WNO:n juutalaisista hahmoista Rothin juutalaisuus tuodaan esille selkeiten. Hän käyttää usein jiddiishinkielisiä sanoja ja ilmauksia ja kutsuu usein Blazkowiczia esimerkiksi *Shimsoniksi*, mikä viittaa Bosmanin mukaan Tuomarien kirjan samannimiseen, kostonhimoiseen hahmoon<sup>189</sup> ja *Yingele*, mikä puolestaan tarkoittaa pientä poikaa. Roth on erittäin nokkela ja älykäs, ja ymmärtää sekä osaa käyttää Da’at Yichudin teknologioita. WNO esittää hänet teknisenä nerona, joka osaa vaivattomasti esimerkiksi korjata juuri näkemiään laitteita.<sup>190</sup> Rothin kyvykkyydestä kertoo osaltaan myös se, että hän on selviytynyt Belican keskitysleirillä vielä 79-vuotiaanaakin. Hän on siis joko kyennyt piilottamaan juutalaisuutensa natseilta tai hänen työpanoksensa on ollut sen verran merkittävä, että natsit eivät ole halunneet murhata häntä.

WNO:n jatko-osat varmistavat Blazkowiczin juutalaisuuden virallisesti, mutta tähän on myös lukuisia viitteitä WNO:ssa. Blazkowicz osaa esimerkiksi lukea hepreaa ainakin jonkin verran.<sup>191</sup> Tämän lisäksi yksi aikaisempien *Wolfenstein*-pelien kehittäjistä, Tom Hall, on kertonut Twitterissä, että Blazkowiczin äiti on juutalainen.<sup>192</sup> Blazkowiczin ääninäyttelijä Brian Bloom kertoi haastattelussa PCGamesN:lle viitaten Blazkowiczin juutalaisuuteen: ”I think what’s more important is: does B.J. identify that way? I think what’s more important to him is that he sees himself as somebody who wants to fight bigotry no matter what or who he is. I think that’s probably the

---

187 Hayton 2011, 211.

188 Bosman 2024, 79.

189 Bosman 2024, 83.

190 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:48:24-3:48:33. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

191 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 6; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 2:38:45-2:39:39. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]; Bosman 2024, 83.

192 Tom Hallin tviitti, 2.3.2014. <[x.com/ThatTomHall/status/440012925067988992](https://x.com/ThatTomHall/status/440012925067988992)> [Luettu 13.2.2026]

greater takeaway, rather than getting bogged down in the specificity, although the story does get into that because that's a fulcrum or lens you can use to orbit that subject."<sup>193</sup> Blazkoviczin tausta nimenomaan juutalaisena on toisin sanoen merkittävä, mutta hänen hahmonsa ei pidä sitä keskeisimpänä identiteettinsä osana – vaikka hän sotii juutalaisia kansanmurhannutta imperiumia vastaan.

Bosman huomioi, että WNO:ssa Blazkowicz ajattelee itseksensä pelin aikana: "My people murdered. So many times. I lost count." ja että Frau Engel uhkailee Blazkoviczia sanoin: "You will die like vermin. I will hunt you down. At the end of the Earth, I will find you. Your skin charred and fats rendered. Your kind exterminated. In the end, I will feed your flesh to the furnace." Bosman argumentoi, että "my people" ja "your kind" viittaavat juutalaisiin. Hän perustelee tätä esimerkiksi "minun kansani" -ilmauksen uskonnollisella historialla ja toteutuneen historian natsien tavalla polttaa murhaamiensa juutalaisten ruumiit polttouuneissa. Set Roth kuvailee Blazkoviczin olemusta pelin aikana apinan kaltaiseksi (ape-like). Tämäkin on Bosmanin mukaan mahdollisesti viittaus Blazkoviczin juutalaisuuteen, sillä toteutuneen historian kansallissosialistit näkivät juutalaisten ja muiden ali-ihmisten (*Untermenschen*) olevan apinoiden ja alempien ihmislajien jälkeläisiä. Roth siis "omii" apina-haukkumasanan käsitteen natseilta.<sup>194</sup>

Kuten Blazkoviczin ääninäyttelijä Bloom totesi, juutalaisuus ei ole Blazkoviczille yhtä tärkeä asia kuin suvaitsemattomuutta vastaan taisteleva. Täten ei ole yllätys, että WNO ei käsittele kovinkaan suoranaisesti Blazkoviczin juutalaisuutta vaan se tulee ilmi nimenomaan hitunen kerrallaan. Koska hänen juutalaisuutensa ei ole Blazkoviczille häntä keskeisimmin määrittelevä ominaisuus, uskon Blazkoviczin ajatuksen "minun kansastani" viittaavan ennemmin "minun ihmisiini" eli Blazkoviczin ystäviin ja aseveljiin. Vaikka Bosman ajattelee tämän ilmauksen viittaavan Blazkoviczin juutalaisuuteen, tuo hän kuitenkin esille myös vaihtoehdon, että "[Blazkoviczin] kansalla/ihmisillä" viitataan amerikkalaisiin, puolalaisiin tai liittoutuneiden sotilaisiin.<sup>195</sup>

Riippumatta siitä, viittaako "[Blazkoviczin] kansa" juutalaisiin vai hänen asetovereihinsa, on Blazkoviczin juutalaisuuden esilletuomisen epäselvyys ja hämäryys verrannollinen siihen, miten juutalaisuus itsessään tulee esille WNO:ssa. Se ei ole keskeisessä asemassa WNO:n juonessa (muuten kuin Da'at Yichudin muodossa) eikä siihen viitata suoraan edes sanalla juutalainen kertaa-

193 "The voice of B.J. Blazkowicz on the 'binary choice' of killing Nazis in Wolfenstein 2". *PCGamesN*, 14.11.2017.

<<https://www.pcgamesn.com/wolfenstein-2-the-new-colossus/wolfenstein-2-bj-blazkowicz-brian-bloom-interview>>

[Luettu 13.2.2026]

194 Bosman 2024, 79-83.

195 Bosman 2024, 80.

kaan pelin aikana. Juutalaisuus ja juutalaiset ovat kuitenkin jossain määrin taustalla lähes koko WNO:n ajan joko Da'at Yichud-teknologian, Rothin jiddišinkielisten lentävien lauseiden tai impliittisesti natsien toteuttaman kansamurhan uhrien muodossa. Tämä on merkityksellistä erityisesti siksi, että *Wolfenstein*-sarja (ja videopelitelollisuus laajemmin) ovat historiallisesti sivuuttaneet holokaustin<sup>196</sup> ja täten myös juutalaisten aseman toisessa maailmansodassa. WNO toimii askeleena tämän laiminlyönnin korjaamisessa, mutta ei kenties saavu vielä siihen päämäärään, että juutalaisten (tai muiden toteutuneen historian natsien uhrien) asemaa käsiteltäisiin oikeasti suoraan vailla laimentavia tekijöitä. Toisaalta, kuten Haytonkin toteaa, holokaustin (tai ylipäätään kansamurhien) esittäminen videopeleissä on haastavaa, sillä niiden (videopelien) on tarkoitus olla hauskoja<sup>197</sup> ja vakavien ilmiöiden, kuten kansamurhan, tuominen keskeiseksi teemaksi videopelissä voi vähentää pelin viihteellisyyttä.

Pelin esittämät juutalaiset hahmot eivät ole tavallisia ihmisiä vaan erittäin tai jopa yliluonnollisen kyvykkäitä. Blazkowiczin kestävyys välianimaatioiden ja gameplayn aikana on vähintäänkin fantastista. Esimerkiksi mielisairaalassa 14-vuoden liikkumattomuuden ja pyörätuolissa istumisen jälkeen Blazkowicz on välittömästi toivuttuaan taistelukunnossa ja lähtee taistelemaan natsia vastaan. Heikentyneessä tilassakin hän voittaa täysin yksin kymmeniä natsisotilaita.<sup>198</sup> Gameplayn aikana Blazkowicz voi ottaa vastaan epärealistisen monta osunaa luodeista ja kranaateista menettämättä toimintakykyään. Set Rothin tekninen osaaminen on myös erittäin korkealla tasolla. Hän myös kuuluu salaseuraan, joka on rakentanut hänen omin sanoin muille taianomaisilta vaikuttavilla teknologioilla.

WNO:n esittämät juutalaiset eivät ole kansallissosialismin passiivisia uhreja vaan sitä vastaan taistelevia, voimakkaita ja kyvykkäitä ihmisiä. Bosman tuo esille, että Blazkowiczin juutalaisuus videopelin päähahmona oli itsessään merkittävää mutta se, että juutalaiset voivat olla selviytyjien lisäksi sankareita on vielä tätäkin merkitsevämpää.<sup>199</sup> Juutalaisuus ei ole siis WNO:n aikajanaa este sankaruudelle tai toimintakyvylle. Elokuva *Schindlerin lista* esimerkiksi esittää juutalaiset pitkälti ihmisryhmänä, jolle holokausti tapahtuu ja josta osa heistä selviää. WNO:ssa juutalaiset eivät ole vain uhreja ja selviytyjiä vaan aktiivisia holokaustin vastustajia. WNO:n representaatiot

---

196 Bosman ja Mock 2016, 376.

197 Hayton 2011, 211.

198 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 2; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 49:10-57:18. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

199 Bosman 2024, 79.

juutalaisista ovat tässä mielessä lähempänä esimerkiksi *Inglourious Basterds*-elokuvan amerikkalaisista juutalaisista muodostuvia salaisia ”Basterd”-joukkoja.

## 5.2 SUKUPUOLTEN ASEMA

Natsit rajoittivat toteutuneessa historiassa ja WNO:ssa erityisesti naisten lisääntymisoikeuksia. Sekä toteutuneessa historiassa että WNO:ssa natsit ajattelivat naisen ensisijaisen tehtävän olevan lapsien saaminen ja kasvattaminen. Leila J. Rupp kirjoittaa Hitlerin ajatelleen sukupuolten selkeiden roolien perustuvan seksuaalisen polariteettiin. Hitlerin näkemyksessä esimerkiksi valtio oli miehen maailma ja koti naisen maailma.<sup>200</sup> Kansallissosialistit halusivat osana rotuhygieniaansa, että Saksassa syntyisi mahdollisimman paljon ”rodullisesti puhtaita” ja ”perinnöllisesti tahrattomia” lapsia. Heidän näkemyksessään kansakunnan terveys vaati korkeaa syntyvyyttä. Naisten vapaudet ja oikeudet, kuten mahdollisuus kouluttautua, olivat heidän mielestään uhka syntyvyydelle. Jotkin natsitietelijät näkivät, että terveen naisten tulisi saada elämänsä aikana vähintään 8, 9 tai jopa 15 lasta. Esimerkiksi perinnöllisyyslääkäri Fritz Lenzin mukaan tällaisen lapsimäärän alle jäämisen oli pakko perustua ”epäluonnollisiin tai patologisiin syihin”.<sup>201</sup>

Belicassa liikkeessaan Blazkowicz kuulee Bubin ja Frau Engelin välisen keskustelun, jossa he puhuvat naisesta, jonka nimeä ei mainita. Engel kritisoi naisen käytöstä ja sanoo, että tämän pitäisi olla kotona hankkimassa ja hoitamassa lapsia. Bubin kysyessä Engelin omasta asemasta ja suhtautumisesta tähän asiaan, hän vastaa jo suorittaneen naisen palveluksen isänmaatansa kohtaan, koska hän on kasvattanut kuusi arjalaista lasta aikuisuuteen. Hän toteaa, että nyt on hänen aikansa pitää hauskaa viitaten seksiin Bubin kanssa.<sup>202</sup> Frau Engelin suhtautuminen äitiyteen velvollisuutena heijastelee toteutuneen historian kansallissosialistisia ihanteita. Frau Engel ja Bubi ovat myös kuitenkin osoitus toteutuneen historian kansallissosialistisista ihanteista poikkeavista sukupuoli-rooleista. Frau Engel on WNO:n aikana 55-vuotias ja Bubi 27-vuotias. Perinteisistä sukupuoli-rooleista poiketen Frau Engel on naisena selkeästi korkeammassa asemassa sekä sotilaallisesti että sosiaalisesti. Toisaalta se, että korkea-arvoisella ja vanhemmalla sotilaalla on huomattavasti nuorempi rakastaja, on omalta osaltaan stereotyyppistä. WNO:ssa tämä stereotypia asetetaan kuitenkin pääläelleen.

---

200 Rupp 1977, 363.

201 Evans 2006, 515–516.

202 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order* | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:33:41-3:34:12. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

Tästä poikkeuksesta huolimatta WNO esittää natsien ja laajemmin kansallissosialistisen Saksan yhteiskunnan ylläpitävän perinteisiä sukupuolirooleja. Luvussa 9 Blazkowicz kuulee naisen ja natsi-upseerin välisen keskustelun. Nainen haluaa tehdä ilmoituksen naapurissa asuvasta pojasta/miehestä, jonka hän kertoo käyttävän äitinsä huulipunaa. Nainen kuvailee käytöstä epätavalliseksi. Upseeri kertoo, ettei hän vastaa näistä asioista ja ohjaa naisen toiseen virastoon hoitamaan asiaa.<sup>203</sup> Kohtaus on osoitus WNO:n natsien ja kansalaistenkin ylläpitämistä perinteisistä sukupuolirooleista, heteronormatiivisuudesta tai mahdollisesti jopa transfobiasta. Kansallissosialistisessa valtiossa perinteisestä sukupuoliroolista poikkeaminen voidaan pahimmillaan nähdä rikoksena. Engel on kuitenkin osoitus siitä, että naiselle on hyväksyttävämpää poiketa sukupuoliroolistaan kuin miehelle. Nainen voi siis saada perinteisten sukupuoliroolien ulkopuolelle astumisen anteeksi, jos hän toimii ”miehen” tehtävissä esimerkiksi sotilaana. Tämä korostaa WNO:ssa esiintyvän kansallissosialistisen liikkeen militaristisuutta. Siinä missä armeija ja valtio olivat isoja organisaatioita, joita varten miehiä kouluttiin sekä toteutuneen historian että WNO:n kansallissosialistisessa Saksassa, tyttöjenkin mieleen iskostetaan WNO:ssa kansallissosialistista ideologiaa esimerkiksi Bund Deutscher Mädel-järjestön kautta, johon (ainakin huhupuheiden perusteella) kuuluvat kaikki saksalaiset tytöt pelin 60-luvulla.<sup>204</sup>

Näiden lisäksi WNO:n natsien sukupuolirooleista ja -ihanteista kertoo myös luvussa 13 esiintyvä Dieterin kirje. Kirjeen kirjoittaja on eversti Dieter ja se on tarkoitettu lähetettäväksi sanomalehdelle, joka julkaisee yhteystietomainoksia. Kirjeeseen hän on kirjoittanut mainostekstin, jonka hän toivoo sanomalehden julkaisevan. Hän esittelee ja korostaa mainoksessa sotilasuraansa, saavutuksiaan ja asuntoaan. Hän kysyy mainoksen lukijalta: ”Are you a cute, young girl who likes to cook and clean? Do you have hips suited for bearing many children? Four, five, six, and maybe even twelve? Are you tired of pursuing your own goals and the pressure of success and you want to settle down as a homemaker?”<sup>205</sup> Kirje vahvistaa WNO:n representaatiota siitä, että kansallissosialistisessa maailmankuvassa naisten ensisijainen tehtävä on huolehtia kodista ja saada mahdollisimman monta lasta. Dieter myös itse sopii Hitlerin mies-ihanteeseen siinä mielessä, että hän toimii ja menestyy ”miehen maailmassa”. Dieterin mainitsemat lapsimäärät heijastelevat myös toteutuneen historian kansallissosialististen lääkärin ajatuksia ”terveestä lapsimäärästä”.

---

203 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 9; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:58:04-3:58:40. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

204 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia*, 4.4.2026, 59:23-59:56. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

205 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Dieter’s Letter.



Kuva 8. Natsisotilaille suunnattu naisia esineellistävä juliste.

Anya lukee Blazkoviczille serkkunsa Ramonan päiväkirjaa<sup>206</sup>, jossa Ramona kuvailee esimerkiksi käymäänsä vastarintaa natseja vastaan sekä raskautensa kehitystä ja lopulta aborttia. Ramona kirjoittaa esimerkiksi ryhtyneensä vapaaehtoiseksi päästäkseen natsien läheisyyteen jo 17-vuotiaana. Hän käyttää viettelyä keinona saadakseen yksittäisiä natseja tilanteisiin, joissa hän voi tappaa heidät muiden huomaamatta. Ramona onnistuu viettelemään useamman natsisotilaan.<sup>207</sup> Sotilaiden joko siis sallitaan harrastavan seksiä natsien valloittamien alueiden paikallisten naisten (tai tyttöjen) kanssa tai sotilaat eivät välitä sitä kieltävästä käskystä.

Ramona tulee raskaaksi jonkin viettelyksensä seurauksena. Hän kirjoittaa: ”I can’t leave this Nazi baby inside me anymore.” Ramona onnistuu lopulta aborttoimaan vauvan salaisesti toisella yrityksellään puolanminttuöljyä hyödyntäen. Abortin jälkeen Ramona kirjoittaa ”natsivauvan olevan poissa”.<sup>208</sup> Toteutuneen historian kansallissosialistien suhtautuminen aborttiin oli erittäin tiukka. He tiukensivat aborttiin liittyviä lakeja, joskin abortti sallittiin lääketieteellisistä ja eugenistisista syistä. Vuonna 1938 abortti laillistettiin juutalaisille naisille. Näiden toimien tarkoituksena oli estää abortti saksalaisilta ja vähentää juutalaisten ja ”rodullisesti epäpuhtaiden”

206 Ramona ja Anya ovat molemmat puolalaisia naisia, jotka elivät natsivallan alaisuudessa. Pelissä implikoidaan, että Ramonan päiväkirja olisi oikeasti Anyan kirjoittama ja kertoo hänen omista kokemuksistaan. Tämä on kuitenkin epävarmaa.

207 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Ramona’s diary 2–4, 6.

208 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Ramona’s diary 7, 9–14.

lasten määrää Saksassa.<sup>209</sup> Ramonan lapsi olisi ollut natsien silmissä ”rodullisesti epäpuhdas” puolalaisen taustansa takia. Ramona salaa aborttinsa muilta, joten oletettavasti viranomaiset eivät olisi hyväksyneet joko hänen raskauttaan, aborttia tai molempia. Ramonan puolalainen ja ”epä-arjalainen” tausta vaikuttaa myös varmasti siihen, miten hän kykeni toimimaan oman raskautensa ja aborttinsa suhteen.

WNO:n esittämät natsit haluavat naisten synnyttävän ja kasvattavan mahdollisimman paljon rodullisesti puhtaita lapsia. Ramonan abortti on kuitenkin rajatapaus, sillä lapsi ei olisi ollut natsien mielestä ”rodullisesti puhdas”. Koska Ramona tekee abortin salaa, on pääteltävissä, että turvallinen ja/tai viranomaisten tietävästi tehtävä abortti ei ollut mahdollinen hänelle. Rotu ja ”rodullinen puhtaus” ovat siis vahvasti kytköksissä sukupuoleen WNO:n kansallissosialismissa. Tämä heijastuu naisten lisäksi myös miehiin. Siinä, missä naisten velvollisuus kansallissosialistiselle järjestelmälle on synnyttää paljon ”rodullisesti puhtaita” lapsia, on miesten tehtävä olla ”rodullisesti puhtaita” ja vahvoja sotilaita. Mikäli poikalapsi tai mies ei sovellu kansallissosialismin militaristiseen näkemykseen miehuudesta, on hän valtiolle hyödytön ja ”rodullisen epäpuhtautensa” takia jopa vaarallinen. Tämä koskee kaikkein selkeimmin vammaisia lapsia.

### 5.3 VAMMAISET

Vähemmistöryhmien representaatio videopeleissä on yleistynyt ajan saatossa. Tästä huolimatta vammaisten representaatio videopeleissä on edelleen suhteellisen rajallista verrattuna muihin vähemmistöihin.<sup>210</sup> Silloinkin, kun vammaisuutta representoidaan, sortuvat videopelit usein tietynlaisiin trooppeihin, kuten vammaisuuteen rangaistuksena pahoista teoista, vammojen syntymiseen taistelun seurauksena tai pahisten visuaalisena osoittimena.<sup>211</sup> WNO:ssa esiintyy useita vammaisia hahmoja. Se ei edusta siis videopelien valtavirtaa vammaisuuden esittämisen suhteen. WNO ei kuitenkaan esitä vammaisuutta täysin ongelmattomasti.

Monet WNO:n representaatiot vammaisuudesta liittyvät tavalla tai toisella toteutuneeseen historiaan, jonka kansallissosialistit aloittivat ”rotuhygieniaan” liittyviä toimenpiteitä 1930-luvulla. Lääkärien oli sakkojen uhalla pakko esimerkiksi kirjata jokainen perinnöllinen sairaus. Ainoat poikkeukset koskivat yli 45-vuotiaita naisia. Toimenpiteisiin kuului myös esimerkiksi

---

209 Evans 2006, 515.

210 Shell 2021, 20.

211 Stasienko et al. 2021, 163-164.

skitsofreniasta ja muista mielenterveyden häiriöistä kärsivien sterilisointi. Kuitenkin usein sterilisaatio saatettiin toteuttaa ennemmin sosiaalisten poikkeavuuksien kuin mielenterveyden häiriöiden takia. Sterilisaatiota käytettiin myös sosiaalisen valvonnan muotona.<sup>212</sup> WNO:n maailmassa natseilla on ollut noin 30 vuotta aikaa toteuttaa näitä käytäntöjä ja he ovatkin kohdistaneet rotuhygienisiä toimenpiteitä esimerkiksi vammaisia saksalaisia kohtaan.

Caroline kertoo Blazkowiczille, että vastarinnan nykyisellä jäsenellä ja entisellä natsilla, Klaus Kreutzilla, oli poika, joka syntyi kumpurajalkaisena. Klaus anoi lääkäreitä etteivät nämä kertoisi asiasta virkavallalle. Poikaa tultiin joka tapauksessa hakemaan pois salaisen poliisin toimesta. Klaus ja hänen vaimonsa pyrkivät estämään tämän, jonka seurauksena poliisit avasivat tulen tappaen Klausin vaimon ja pojan.<sup>213</sup> Kun Blazkowicz tapaa Klausin, on tämä Max Hass-nimisen miehen huoltaja. Max on vakavasti vammautunut, sillä häneltä poistettiin noin puolet hänen aivoistaan synnynnäisen aivovamman takia. Hänen isoäitinsä kasvatti hänet piilotellen häntä natseilta. Isoäidin kuoltua, Klaus löysi hänet ja alkoi hoitaa häntä.

Sekä Klausin lapsi että Max ovat kansallissosialismin vammaisiin kohdistuvan vainoamisen uhreja. Heidän saksalaisuutensa oli kansallissosialisteille yhdentekevää, sillä he ovat molemmat vammaisia eivätkä täten ”rodullisesti puhtaita”. He eivät myöskään vammojensa takia sovellu kansallissosialistiseen kuvaan miehestä, jonka ainoa mahdollinen tehtävä valtiolle on sotilaallinen kyvykkyys. Klausin lapsen ja Maxin lisäksi WNO:n luvussa 2 esiintyvän mielisairaalan potilaat ja heidän kohtalonsa ovat myös osa WNO:n representaatiota natsien suhtautumisesta vammaisia ihmisiä kohtaan. Mielisairaalan potilaat ovat natseille vain potentiaalisia ihmiskokeiden uhreja. Kun natsit eivät enää koe tarvitsevänsä potilaita, murhaavat he heidät.<sup>214</sup> Vammaisten murhaaminen WNO:ssa heijastelee tarkasti toteutunutta historiaa. Toisen maailmansodan aikana kansallissosialistit murhasivat noin 200,000 vammaista tai mielenterveyden ongelmista kärsivää ihmistä.<sup>215</sup> Myös rotuhygieniä nousee esille mielisairaalan potilaiden kohdalla, sillä suurin osa heistä ei oletettavasti ole saksalaisia. Eräs natsikomentaja, Friedrich Keller, kutsuu mielisairaalan potilaita ali-ihmisiksi (saks. Untermensch).<sup>216</sup> Ironisesti Keller on itse myös vammaisen, sillä hän on

---

212 Evans 2006, 506–510.

213 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 7; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:09:19-3:10:25. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

214 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 2; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 48:16-51:19. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

215 Evans 2015, 21.

216 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 2; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 48:25-48:30. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu

menettänyt vasemman silmänsä ja käyttää silmälappea sen edessä. Hän on kuitenkin oletettavasti vammautunut vasta myöhemmin elämässään. Tätä selittää mahdollisesti sen, että hän toimii edelleen vammaisena ihmisenä SS-joukoissa ja että synnynnäisesti vammautunut Klausin lapsi kaapattiin ja todennäköisesti tapettiin jo vauvana. Vamman syntyvällä on siis iso vaikutus siihen, miten natsit suhtautuvat vammaiseen henkilöön.

Kellerin lisäksi on argumentoitavissa, että myös Frau Engel vammautuu vasta aikuisena, kun Herr Faust murjoo hänen naamansa. Murjomisen jälkeen Engel ei pysty puhumaan normaalisti ja hänen kasvonsa ovat vahingoittuneet vakavasti.<sup>217</sup> Kuitenkin, samoin kuin Kellerin kohdalla, Engelin vammautuminen ei vaikuta hänen sotilaalliseen tai sosiaaliseen asemaansa. Yksi saksankielinen lehtiartikkeli suhtautuu jopa empaattisesti Engelin tilanteeseen. Artikkelissa mainitaan, että Hitler on myöntänyt Engelille mitalin tunnustuksena Blazkowiczia ja muita vankeja vastaan ”puolustautumisesta” ja että Engel haluaa viettää aikaa perheensä kanssa toipuessaan saamistaan vammoista.<sup>218</sup> Todennäköisesti synnynnäiset vammat ovat kansallissosialisteille osoituksia ”rodullisesta epäpuhtaudesta”, mutta myöhemmin, erityisesti taisteluissa, saadut vammat ovat hyväksyttäviä. Se, että sotilaana vammautuu on natsille osoitus henkilökohtaisesta uhrauksesta Saksan ja kansallissosialismin puolesta. Sekä Keller että Engel ovat esimerkkejä vihollisista, joiden tunnistettavin fyysinen tai visuaalinen piirre on heidän vammansa. Stasieńko et al. huomauttavat, että vammaisuus nimenomaan pahisten tuntomerkinä on ongelmallista.<sup>219</sup> Kellerin ja Engelin vammat ovat heidän kasvoissaan, joten ne on erittäin helppo huomata.

Kansallissosialistien vihamielinen suhtautuminen vammaisia ihmisiä kohtaan heijastuu selkeästi vastarinnan jäsenistössä. Kreisaun piirin johtaja Caroline Becker käyttää pyörätuolia. Max on synnynnäisesti vammainen. Natsit veivät ja oletettavasti murhasivat Klausin vammaisen lapsen. Blazkowicz oli itse vegetatiivisessa tilassa ja hoidettavana mielisairaalassa 14 vuotta. Anya toimi hoitajana vammaisia hoitavassa mielisairaalassa 20 vuotta.<sup>220</sup> Lisäksi Fergus-aikajanassa esiintyvällä vastarinnan jäsenellä Teklalla esiintyy joitakin mielenterveyden ongelmien oireita. Stasieńkon ja muiden mukaan vammaisuus esiintyy yleisimmin videopeleissä liikuntaelimistön vammuna, josta kertoo esimerkiksi se, että vammautunut hahmo käyttää pyörätuolia.<sup>221</sup> Caroline

---

24.3.2026]

217 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:40:35-3:41:22. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

218 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Belica Limestone Quarry Attacked By Terrorists.

219 Stasieńko et al. 2021, 164.

220 Olettaen, että Ramonan päiväkirja on Anyan kirjoittama. *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Ramona's diary 3.

221 Stasieńko et al. 2021, 164.

edustaa juuri tällaista esitystä vammaisuudesta WNO:ssa. Hän edustaa myös toista vammaisiin liittyvää trooppia: vammaisuuden ”korjaamista” futuristisilla laitteilla.<sup>222</sup> Caroline saa pelin aikana Da’at Yichud-voimapanssarin, joka mahdollistaa kävelyn hänelle. Aisteihin tai kognitioon liittyviä vammoja esitetään vain harvoin videopeleissä, koska niiden ei ajatella olevan puoleensavetäviä.<sup>223</sup> WNO esittää ansiokseen kuitenkin myös tällaisista vammoista kärsiviä ihmisiä, kuten Maxin ja Teklan.

Vammaisuus ei ole suurimmalle osalle vastarinnan jäsenistä keskeinen peruste vastustaa kansallissosialismia, mutta kontrasti vastarinnan ja kansallissosialismin välillä on ilmiselvää. Vastarinnan jäsenet suhtautuvat hyväksyvästi vammaisia ja mielenterveyden ongelmista kärsiviä kohtaan, kun taas natsit murhaavat heitä. WNO ottaa vain harvoin suoraan kantaa vammaisuuteen tai vammaisiin kohdistuvaan vihaan, mutta se on läsnä taustalla läpi koko pelin. WNO esittää vammaisuuden yksilön ominaisuutena, joka ei rajoita yksilöä tai tämän toimintakykyä saati -halua, mutta jonka perusteella joitakin ideologioita, kuten kansallissosialismia, kannattavat ihmiset syrjivät, vihaavat ja murhaavat muita.

Kaiken kaikkiaan WNO esittää vammaisuutta ja vammaisia henkilöitä erittäin monimuotoisesti. Osa pelin vammaisista on syntynyt vammaisena ja osa puolestaan vammautunut myöhemmin elämänsä aikana. WNO:n representaatiot vammaisuudesta ovat ajoittain ongelmallisia ja sortuvat haitallisiin trooppeihin. Vammaisuus ei itsessään toimi nimittäjänä sille, mitä kukin vammaisen hahmo edustaa. Heitä esiintyy sekä natsien että vastarinnan puolella. Vammaisuutta ei myöskään aina ”korjata”, kuten Carolinen tapauksessa, vaan joskus vammaisten hahmojen ns. ”annetaan olla” aidosti vammaisia. Se, että vammaisuus esiintyy WNO:ssa näin monipuolisesti vähentää ongelmallistenkin representaatioiden ongelmallisuutta, sillä WNO kuitenkin käsittelee vammaisuutta mutkattomastikin eikä vain hyödynnä vammaisuuteen liittyviä stereotypioita ja trooppeja.

---

222 Stasieńko et al. 2021, 163.

223 Stasieńko et al. 2021, 164.

## 5.4 VASTARINTA JA EI-SAKSALAISET

Valloitetuun suurimman osan maailmasta, Natsi-Saksan alaisuudessa asuu ihmisiä lukuisista eri kulttuureista ja etnisistä taustoista. WNO:n kansallissosialistit suhtautuvat vaihtelevasti eri taustoista tuleviin ihmisiin joskin pääsääntöisesti erittäin negatiivisesti. Yleistäen natsit suhtautuvat ei-saksalaisia kohtaan erittäin ylenkatsovasti. He käyttävät monia eri haukkumasanoja vihollisistaan, vangeistaan ja vastarinnan jäsenistä ml. Blazkowiczista. Natsit käyttävät heistä termejä kuten torakka (saks. Kakerlak), ali-ihminen (saks. Untermensch), saastainen loinen (engl. filthy parasite), hyönteinen (saks. Insekt) ja terroristi. Näiden lisäksi Deathshead sanoo heillä olevan alkukantaiset aivot ja väkivaltaisia impulsseja. Hän vertaa Blazkowiczia gorillaan. Hänen mukaansa ”teidän sortinne kukoistaa pelkuruudesta ja pahuudesta” ”epämuodostuneen fysionomian”, ”vääristyneiden sisäelinten” ja ”biologisesti alempiarvoisten kognitiivisten kykyjen” takia. Frau Engel sanoo Blazkowiczille tämän ”kuolevan kuin syöpäläinen (engl. vermin)”.<sup>224</sup>

Monet edellämainituista haukkumasanoista voivat hyvinkin viitata nimenomaisesti juutalaisiin, kuten Bosmankin argumentoi<sup>225</sup>, mutta silkka WNO:n natsien harjoittama haukkumisen määrä viittaa siihen, että he eivät hauku vain juutalaisia edellämainituilla tai vastaavilla termeillä vaan kaikkia ylipäätään ei-saksalaisia ihmisiä. Suurin osa esimerkiksi Blazkowiczia pelin aikana haukkuvista natseista ei tiedä tällä olevan juutalainen perhetausta, mutta tästä huolimatta haukkuvat häntä. Engel ja Bubi itseasiassa kehuvat Blazkowiczin ”arjalaisia piirteitä”<sup>226</sup>, mikä kertoo siitä, että ei-saksalaisuus tai kansallissosialismin vastustaminen ovat merkittävämpiä asioita natsien mielestä kuin se, että heidän uhrinsa kuuluu johonkin tiettyyn etniseen ryhmään. Jopa ”arjalaisen” oloiset ihmiset voivat siis olla natsien silmissä ali-ihmisiä. Ei-saksalaisuus ei itsessään ole myöskään este kansallissosialistiseen liikkeeseen liittymiselle ja sen sisällä etenemiselle. Friedrich Keller on ranskalainen, mutta noussut kuitenkin SS:ssä vaikutusvaltaiseen asemaan.

Belican keskitysleirin vangit ovat monimuotoinen otos WNO:n kansallissosialismin uhrien taustoista ja asemasta. Kaksi tärkeintä vankia, joihin Blazkowicz tutustuu Belicassa, ovat Bombate

---

224 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 2, 8, 16; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 48:25-48:30, 3:26:57-3:27:45, 3:40:55-3:41:02, 6:27:48-6:28:28, 6:32:05-6:32:40. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]; Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia, 4.4.2026, 1:12:09-1:12:51. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

225 Bosman 2024, 81–83.

226 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 3; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 1:27:36-1:27:55. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

ja Set Roth. Bombate on namibialainen mies ja Roth saksanjuutalainen. Blazkowicz kohtaa leirillä kuitenkin Bombaten ja Set Rothin lisäksi lukuisia muitakin vankeja. Merkittävä osuus Belicassa olevista vangeista on tummaihoisia. Bombaten lisäksi ainoa tummaihoisen vanki, jonka nimen Blazkowicz voi saada selville, on Ime<sup>227</sup>. Nimettyjä vankeja ovat lisäksi esimerkiksi Milo, Boris, Katja ja Maria, mitkä kaikki viittaavat vankien olevan todennäköisesti Keski- tai Itä-Euroopasta. Kaksi muuta vankia kertovat olevansa kaukaa idästä ja pohjoisesta. Belicassa on siis vankeja ainakin eri puolilta Afrikkaa sekä keskisestä, pohjoisesta että itäisestä Euroopasta. Bombate kertoo taistelleensa Afrikassa natseja vastaan.<sup>228</sup>

Bombaten ja muiden Belican afrikkalaisten vankien asema on sen vuoksi mielenkiintoinen, että natsit ovat tuoneet heidät jopa eteläisestä Afrikasta asti Kroatiaassa sijaitsevalle vankileirille sen sijaan, että olisivat tappaneet heidät tai vieneet heidät Afrikassa sijaitsevalle keskitysleirille. Euroopan ja Afrikan yhdistävä Gibraltarin silta on Fergusin ja Wyattin mielestä keskeinen osa natsien toimia Afrikassa. Nähdessään sillan Fergus kommentoi: ”Fucking look at it. Damned a monster of a bridge. The Nazi highway to the African front. Fucking genocide enabler.” Wyatt puolestaan kommentoi: ”Nazis built this bridge three years ago. Straight shot to the African front. They’re just devouring Africa like they did everywhere else.”<sup>229</sup> Sillan asema ”kansanmurhan mahdollistajana” liittyy todennäköisesti kahteen seikkaan: sen avulla natsit voivat kuljettaa afrikkalaisia Eurooppaan keskitysleireille kuten Belicaan ja sen kautta natsit voivat kuljettaa sotilaita helposti Afrikkaan taistelemaan ja mahdollisesti kansanmurhaamaan Afrikassa asuvia ihmisiä.

Blazkowicz vapauttaa pakonsa yhteydessä lukuisia vankeja Belican keskitysleiriltä, joista osa liittyy vastarintaan. Belican lisäksi saksalaiset ovat vanginneet Eisenwaldiin vihollisiaan. Blazkowiczin Eisenwaldista vapauttamat vangit ovat pääsääntöisesti entisiä liittoutuneiden sotilaita eli amerikkalaisia ja brittiläisiä. Eisenwaldissa vankeja pidetään metallisissa bondage-hupuissa, jotka on kahlittu seinään.<sup>230</sup> Kohtaus soveltuu hyvin natsisploitaatioteemaan, jota peli hyödyntää

---

227 Ime on ibibionkielinen nimi. Ibibiota puhutaan pääsääntöisesti nykyisen Nigerian alueella.

228 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:19:35-3:19:59. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

229 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 12; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 4:46:37-4:46:47. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]; Kansallissosialismi WNO:ssa, viitekohtia, 4.4.2026, 1:06:18-1:06:28. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=eyLpebUWBYw>> [Katsottu 4.4.2026]

230 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 4; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 1:51:35-1:52:20. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

luodakseen kansallissosialismista dominoivan ideologian. Dominointi ei ole vain poliittista, sotilaallista tai ideologista vaan jopa seksuaalissävytteistä, alistavaa ja nöyryyttävää. Sama kohtaus toimii myös mielenkiintoisena heijastuspintana kansallissosialismin nais- ja mies-käsitteille. Kansallissosialismi dominoi sekä kansallissosialistisia että sitä vastustavia naisia seksuaalisesti, rajoittaa heidän yhteiskunnallista asemaansa ja määrittelee hyväksyttävää lisääntymistä ja seksuaalista käyttäytymistä. Kahlitut vastarinnan vangit ovat kaikki kuitenkin miehiä eli kansallissosialismin seksuaalissävytteinen dominointi ei kohdistu vain naisiin vaan myös ideologiaa vastustaviin miehiin.



Kuva 9. Vastarinnan jäseniä vangittuna Eisenwald-vankilassa.



Kuva 10. *Wolfenstein*-sarja hyödyntää natsisplottaatiolle tyypillistä seksuaalisuutta tietoisesti myös mainonnassaan. WNO:n jatko-osan *Wolfenstein II: The New Colossuksen* mainoskuva.

Kansallissosialismin vastustajien dominointi ilmenee perinteisemmin esimerkiksi siinä, että Eisenwaldin B-vankiosasto on rakennettu panoptikonin muotoiseksi. Se muodostuu korkeasta ja pyöreästä tilasta, jonka keskellä on torni. Sellit on sijoitettu tilan seinille siten, että niiden ovet ovat kaikki tornia päin. Perinteiseen panoptikoniin verrattuna tornista ei kuitenkaan näe sellien sisälle, mutta vankilaosastolla on useita kameroita, jotka vahtivat osaston käytäviä ja ovia. Kamerate on myös varustettu tuliasein ja ampuvat Blazkowiczia tämän tullessa niiden havaintoalueelle.<sup>231</sup> Natsit pyrkivät hallitsemaan vankeja siis tiukan valvonnan ja tappamisen uhan avulla. Natsit käyttävät myös joukkorangaistuksia. Kun Blazkowicz saadaan kiinni Belican keskitysleirillä käskyy Frau Engel Blazkowiczin lisäksi kaikki muutkin samalla osastolla olleet vangit teloitettaviksi.<sup>232</sup> Voimakas valvonta ja väkivallan uhka kertovat siitä, että natsit tiedostavat vangitsemiensä ihmisten muodostaman uhan heitä kohtaan. Natsit pyrkivät rajoittamaan alistamiensa ihmisten toimintakykyä mahdollisimman paljon, jotta nämä eivät voisi nousta vastarintaan heitä vastaan. Äärimmäisistä toimistaan huolimatta natsit epäonnistuvat vankiensä pidättelyssä. WNO:n mukaan

---

231 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 4; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 1:47:25-1:57:29. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

232 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 8; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 3:39:37-3:39:52. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3r18g)> [Katsottu 24.3.2026]

äärimmäinenkään sortaminen ei lopulta onnistu estämään autoritarismin vastustamista ja itseasiassa aktivoi ja laajentaa sitä.

## 6 PELIMEKANIIKAT JA SODAN ESITTÄMINEN VIDEOPELISSÄ

### 6.1 MITEN SOTA ESITETÄÄN WNO:SSA?

Chapman kuvailee monien toiseen maailmansotaan sijoittuvien toimintapeliin toimivan mahdollisesti tutkivina haasteina ja historian elävöittäminen<sup>233</sup>. Historian elävöittäminen on hänen mukaansa tärkeä osa sitä, miten yhdistymme menneisyyteen.<sup>234</sup> Historiallisen videopelin gameplay toimii siis parhaimmillaan porttina historiallisten ilmiöiden ja tapahtumien sekä ideologioiden kohtaamiseen. WNO:n pelaaminen ja sen gameplayn kautta toteutettava natsija vastaan taisteleminen (*tekeminen*) voivat siis yhdistää pelaajan menneisyydessä tapahtuneeseen kansallissosialismia vastaan käytyyn taisteluun sekä toimia keinona pelaajalle kohdata kansallissosialistinen ideologia ja sitä vastaan käytävä taistelu *tekemisen* kautta. Tämä on merkittävää, sillä se mahdollistaa muunkinlaisen tavan lähestyä menneisyyttä ja historiaa kuin vain *lukeminen*, kuten kirjojen lukeminen tai dokumenttien katsominen.

Jeff Hayton kertoo, että varhaiset *Wolfenstein*-pelit esittävät sodan yksinkertaisena ristiretkenä. Pelaajan täytyy joko tappaa kohtaamansa natsit välittömästi tai kiertää heidät kokonaan.<sup>235</sup> Sama pätee myös WNO:n gameplayhin, joka muodostuu pitkälti natsien tukikohtiin tunkeutumisesta ja heidän tappamisesta joko suoran tulitaistelun kautta tai hiipimällä selkään puukottaen. Taistelujen aikana Blazkowicz voi edetä harkitusti suojasta toiseen ja ampua natsija kauempaa tai rynnäköidä näiden kimppuun mielipuolisesti. Valtaosassa WNO:n taistelutilanteissa Blazkowicz toimii yksin jopa kymmeniä vihollisia vastaan. Mikrotasolla hän on ylivoimaisesti kyvykkäin sotilas pelin maailmassa. Koska pelaaja pelaa Blazkowiczilla, omaksuu hän myös Blazkowiczin roolin ja kyvykkyyden. WNO:n maailmassa yhden sotilaan (Blazkowiczin) merkitys voi olla valtava, mutta vastaavasti yhden vihollissotilaan merkitys voi olla käytännössä mitätön.

WNO:ssa *tehtävä* sodankäynti on suhteellisen yksinkertaista. *Tehtävän* sodankäynnin lisäksi peli kertoo kuitenkin sodasta pelaajalle *luettavassa* muodossa. Pelaaja kohtaa lukuisia hahmoja, jotka

---

233 Engl. historical reenactment. Historian elävöittäminen on harrastus, jossa pyritään mahdollisimman hyvin luomaan uudelleen jokin historiallinen tapahtuma tai aika.

234 Chapman 2016, 199–200.

235 Hayton 2011, 208.

kuolevat sodassa tai tunsivat jonkun sodassa kuolleen. Siinä missä *tehtävät* representaatiot sodasta ovat glorifioituja, eppisiä ja vaikuttavia, *luettavat* representaatiot ovat raskaita, synkkiä ja vakavamielisiä. Esimerkiksi luvussa 1 liittoutuneiden sotilaat suhtautuvat epäluuloisesti ja pelokkaasti tulevaan taisteluunsa Deathsheadin laitoksella. Blazkowitz kuvastaa tulevaa taistelua yhdelle alaisuudessaan toimivalle sotilaille kylmästi: ”Do or die, son. Same as always.”<sup>236</sup> Sodassa on kyse elämästä ja kuolemasta ja omien tehtävien täyttämisestä. Vaikka WNO:n esittämän sodan taustalla on jatkuva kansallissosialismin uhka, sodankäynnissä rintamalla on kyse tästä hetkestä ja siitä selviytymisessä.

Makrotasolla sota kansallissosialistista imperiumia vastaan on WNO:ssa myös sotaa kansanmurhaa vastaan. Natseille sodan tarkoitus ole vain poliittisen tai taloudellisen päämäärän täyttäminen vaan kyse on rotuhygieniasta ja muiden ihmisten täydellisestä alistamisesta ja dominoinnista. Vastarinnalle kyse ei ole vain omasta elämästä ja kuolemasta vaan kokonaisten kansakuntien kohtalosta. Sodan panokset ovat siis äärimmäisen korkeat. Belican keskitysleiri on esimerkki siitä, mitä tappio tarkoittaa natsien vastustajille. Siinä missä WNO:n sodassa on välittömästi kyse sotilaiden omasta ja heidän tovereidensa selviytymisestä, laajassa perspektiivissä siinä on kyse koko maailman ja ihmiskunnan tulevaisuudesta: siitä, voivatko muutkin kuin saksalaiset tai kansallissosialismia tukevat ihmiset elää ilman jatkuvaa vainoamisen uhkaa.

WNO kerrotaan liittoutuneiden (amerikkakeskeisestä) perspektiivistä. Se toimii kontrafaktuaalisena esityksenä toisesta maailmansodasta ja pyrkii resonoimaan pelaajien kanssa ammentamalla toiseen maailmansotaan liitettäviä asioita. Ilmiselvin näistä on kansallissosialismin asema suurena vihollisena. Eva Kingsepp kirjoittaa Hitlerin ja kansallissosialistisen Saksan toimivan usein populaarimediassa pahan representaationa hyvä/paha-akselilla. Kingseppin mukaan toinen maailmansota nähdään usein myyttinä ”hyvisten” ja ”pahisten” välisestä kamppailusta kuolemaan asti. Kansallissosialistiset symbolit ja henkilöt toimivat populaarikulttuurissa ensisijaisesti viittauksena pahuuteen eivätkä edusta niiden historiallisia vastinpareja tai käyttötarkoituksia.<sup>237</sup> WNO ja sen esitys toisesta maailmansodasta seuraa pitkälti samaa kaavaa. WNO:ssa ero ”hyvisten” ja ”pahisten” välillä onkin erittäin selkeä ja toinen maailmansota ja pelin esittämä 60-luku toimivat hyvän ja pahan taisteluareenana. Sota on WNO:ssa siis moraalisesti mustavalkoista, jossa sen osapuolet edustavat absoluuttista hyvyyttä ja pahuutta eivätkä poliittisesti ja moraalisesti epämääräisiä tai harmaalla alueella liikkuvia ideologioita.

---

236 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; *Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary*, 27.6.2020, 6:17-6:30. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](https://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

237 Kingsepp 2010, 29–33.

Werner Schäfke-Zell jakaa tämän näkemyksen. Hän kirjoittaa: "...[T]he mythologization of National Socialism [in the *Wolfenstein* series] is achieved by depicting National Socialism as something supernatural and demonic; an evil the player can destroy by aiming for its corrupted leaders."<sup>238</sup> *Wolfensteinissa* esiintyvä kansallissosialismi ei Schäfke-Zellin mukaan edusta vain tavallista pahuutta vaan se on jopa demonista. Hänen mukaansa *Wolfenstein*-sarjan pelit mahdollistavat pelaajalle osallistumisen sodan ja kansallissosialismin jälkeisen maailman luomisessa. Tämä uusi maailma luodaan "puhdistamalla" (engl. purge) pelin esittämä maailma irrationaalista kansallissosialismista ja holokaustista.<sup>239</sup> Kansallissosialismin demonisointi on samalla sen muuttamista fantasiaksi. Jos historiallisen pahan eli kansanmurhan korvaa fantasialla, yliluonnollisesta tulee Haytonin mukaan kansallissosialismin selittävä tekijä.<sup>240</sup> Sota ja sen digitaalinen esitys ovat täten keinoja luoda uusi ja parempi maailma poistamalla vanhasta maailmasta sen pahat elementit, kuten holokausti ja kansallissosialismi. Jos kansallissosialismi on pahan lisäksi myös mytologisoitua, fantastista ja jopa demonista, sen päihittäminen on myös yli-luonnollisen poistamista maailmasta. Tällöin kansallissosialismi ei voisi olla ns. "todellinen" osa oikeaa maailmaa, vaan juontuisi se jostakin oikean maailman (ja täten myös länsimaisen kulttuurin) ulkopuolelta. Toteutuneessa historiassa kansallissosialismi oli (ja on edelleen) nimenomaan länsimaisesta kulttuurista noussut ideologia.

Kansallissosialismi on kuitenkin vain ideologia, joka ei itsessään tee mitään. Ideologia vaatii ihmisiä toteuttamaan itseään. WNO:ssa ja muissa *Wolfenstein*-peleissä saksalaiset sotilaat täyttävät tämän ideologian toteuttajan roolin. Kun Blazkowicz (ja täten pelaaja) taistelevat pelissä saksalaisia sotilaita vastaan, osallistuvat he sotaan absoluuttista ja demonista pahaan vastaan. Sotaan ja tappamiseen liittyvä moraalinen epävarmuus poistuu, kun vastapuoli edustaa täydellistä pahuutta. Toteutuneessa historiassa saksalaisetkin sotilaat olivat kuitenkin ihmisiä siinä missä liittoutuneidenkin sotilaat. *Wolfensteinin* sota hyödyntää siis toteutuneen historian ilmiötä, mutta ei esitä sitä kokonaisvaltaisesti. Kansallissosialismin mytologisointi johtaa Schäfke-Zellin mukaan käsitykseen, että kansallissosialismi ei voi juontua länsimaisesta yhteiskunnasta vaan on yhteiskunnan ulkopuolinen ja sen ylittävä ilmiö, joka riivaa länsimaista yhteiskuntaa.<sup>241</sup> Myös vihollisten inhimillisyyden puute voi johtaa vastaavaan käsitykseen. Jos kansallissosialismin toteuttajat eivät ole inhimillisiä, ihmiset eivät voisi luoda tai ylläpitää kansallissosialistista järjestelmää.

---

238 Schäfke-Zell 2019, 206.

239 Schäfke-Zell 2019, 206.

240 Hayton 2015, 256.

241 Schäfke-Zell 2019, 217.

Sekä Kingsepp että Schäfke-Zell huomioivat, että okkultismi liitetään usein kansallissosialismiin esim. dokumenteissa<sup>242</sup> ja *Wolfenstein*-sarjassa.<sup>243</sup> Okkultismin ja hämärien rajatieteiden asema kansallissosialistisessa ideologiassa kiistelty aihe, mutta esimerkiksi Eric Kurlander argumentoi sen vaikuttaneen merkittävästi kansallissosialistiseen ideologiaan.<sup>244</sup> Okkultismin ja rajatieteiden lisäksi Kingseppin mukaan orientalismin liittäminen kansallissosialismiin muodostaa kansallissosialismista itämaisen, irrationaalisen, kehittymättömän ja jopa barbaarisen kuvan. Tällainen näkemys loitontaa kansallissosialismia Kingseppin mukaan siitä miten länsimaalaiset ihmiset ajattelevat itsestään.<sup>245</sup> Länsimaisena pelinä, joka kerrotaan länsimaisesta perspektiivistä, WNO uudentaa ja toistaa käsitystä siitä, että sodassa kansallissosialismia vastaan on kyse sodasta jotakin pahaa ja ei-länsimaista vastaan. Sodankäynti ja kansallissosialismia vastaan käytävä taistelu kohdistuvat siis länsimaiden ulkopuolisia asioita kohtaan, mikä pimittää sen mahdollisuuden, että kansallissosialismi voi nousta (uudestaan) länsimaisesta yhteiskunnasta. Sota ulkopuolista ja toista (the Other) vastaan vievät huomion pois introspektiosta.

WNO käyttää sotaa siis keinona viestiä kansallissosialismin pahuudesta ja vastustamisesta. Korostaakseen kansallissosialismia vastaan käytävän sodan merkityksellisyyttä, WNO hyödyntää populaarikulttuurille tyypilliseen tapaan kansallissosialismin pahoja ja jopa demonisia elementtejä. Näiden tehokeinojen käyttö vahvistaa pelin keskeisintä viestiä, eli kansallissosialismin vastustamisen ja sitä vastaan taistelemisen tärkeyttä, mutta samalla myös erottaa sen länsimaalaisesta kulttuurista ja yhteiskunnasta. WNO painottaa pelaajalle kansallissosialismia vastaan käytävän taistelun olevan jopa moraalinen velvollisuus. Peli kuitenkin epäonnistuu ottamaan merkityksellisesti kantaa siihen, miten ja miksi kansallissosialismi alunperin kumpuaa länsimaisissa yhteiskunnissa ja miten tällaisen ideologian syntymisen ja nousun voisi estää ja täten myös miten sodan voisi välttää.

## 6.2 PELAAJAN VAIKUTUSVALTA

WNO:n päähahmo William Blazkowiczin toiminta ja täten pelaajan *tekeminen* ajavat pelin historiaa merkittävästi eteenpäin. Blazkowicz itsekin tiedostaa oman potentiaalinsa ja kykynsä vaikuttaa maailmaan. Luvussa 1 hän ajattelee: ”Death at the gates again. Howling my name. Can't greet you today. I have a war to win.” ja ”It's the break of dawn. July 16, 1946. Everything's gone to shit. The

---

242 Kingsepp 2010, 33–34.

243 Schäfke-Zell 2019, 216–221.

244 Kurlander 2017.

245 Kingsepp 2010, 34.

Nazi War Machine is advancing at an astonishing rate. We can't catch up. Our tactics are failing. Outclassed and outgunned. No one knows why. People are getting desperate. Not me, I'm here to meet an old friend [Deathshead] and settle a score, Turn this thing around.”<sup>246</sup> ”Minulla on sota voitettavana” ja ”Ihmiset alkavat olla epätoivoisia. Minä en...” kertovat siitä, että Blazkowicz uskoo kykenevänsä taistelemaan natsseja vastaan ja olemaan merkittävä toimija maailmassa. Blazkowiczilla pelatessa pelaaja omaksuu tämän roolin historian kulkuun merkittävästi vaikuttavana toimijana.

On kuitenkin hyvä myös huomioida videopelien taipumus kertoa tällaisia tarinoita juuri historiaan vaikuttavien toimijoiden kautta. Jos WNO:n tarina kerrottaisiin jonkin toisen hahmon perspektiivistä, olisi se toimintapelinä todennäköisesti tylsempi, varsinkin jos kyseinen hahmo ei haluaisi tai kykenisi toimimaan yhtä aktiivisesti kuin Blazkowicz. Videopelit ja erityisesti toimintapelit perustuvat pitkälti siihen, että pelaajalla on mahdollisuus ja kyky toimia, tehdä merkittäviä päätöksiä ja saavuttaa pelin antamia tavoitteita. Pelaaja on siis miltei aina vaikutusvaltainen toimija videopelin maailmassa. Videopelit korostavatkin yksilön toimijuutta ja vaikutusmahdollisuuksia.

Arjoranta kirjoittaa: ”Koska pelit voivat hyödyntää pelimekaniikkoja ja vuorovaikutusta, ne ovat poikkeuksellisen hyviä välittämään kokemuksia, jotka liittyvät epäonnistumiseen ja osallisuuteen”. Arjoranta viittaa epäonnistumisen ja osallistumisen kokemuksen tuntemisen kohdalla Jesper Juulin teokseen *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, jossa Juul käsittelee epäonnistumisen kokemuksia pelejä pelatessa. Juulin mukaan tehokkain tapa käsitellä traagista sisältöä pelin muodossa on saada pelaaja tuntemaan osallisuutta epämukavissa tapahtumissa.<sup>247</sup> Näitä ideoita voi soveltaa myös WNO:hon. Sota ja taistelemisen ovat epämukavia kokemuksia ja vaikka Blazkowicz lopulta onnistuu WNO:n juonen aikana tavoitteidensa saavuttamisessa kuten Deathsheadin päihittämisessä, pelaaja tulee epäonnistumaan, kuolemaan<sup>248</sup> ja muutenkin ottamaan taka-askelia pelin aikana. Kuitenkin osallisuudesta puhuttaessa pelaajan osallistuminen taisteluun natsseja vastaan on ilmeistä. Arjorannan ja Juulin näkemysten mukaan paras tapa saada pelaaja käsittelemään natsseja tai autoritarismia vastaan käytävää taistelua on osallistaa pelaaja tähän taisteluun.

---

246 *Wolfenstein: The New Order*, 2014, Chapter 1; Wolfenstein: The New Order | Full Gameplay Walkthrough | No Commentary, 27.6.2020, 3:19-3:37, 7:40-8:10. YouTube. <[www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g](http://www.youtube.com/watch?v=m-nbgG3rl8g)> [Katsottu 24.3.2026]

247 Arjoranta 2022, 191; Juul 2013, 31.

248 Pelaajan kuolemalla viitataan pelaajan hahmon kuolemaan, jonka jälkeen pelaaja jatkaa edellisestä tallennuspisteestä.

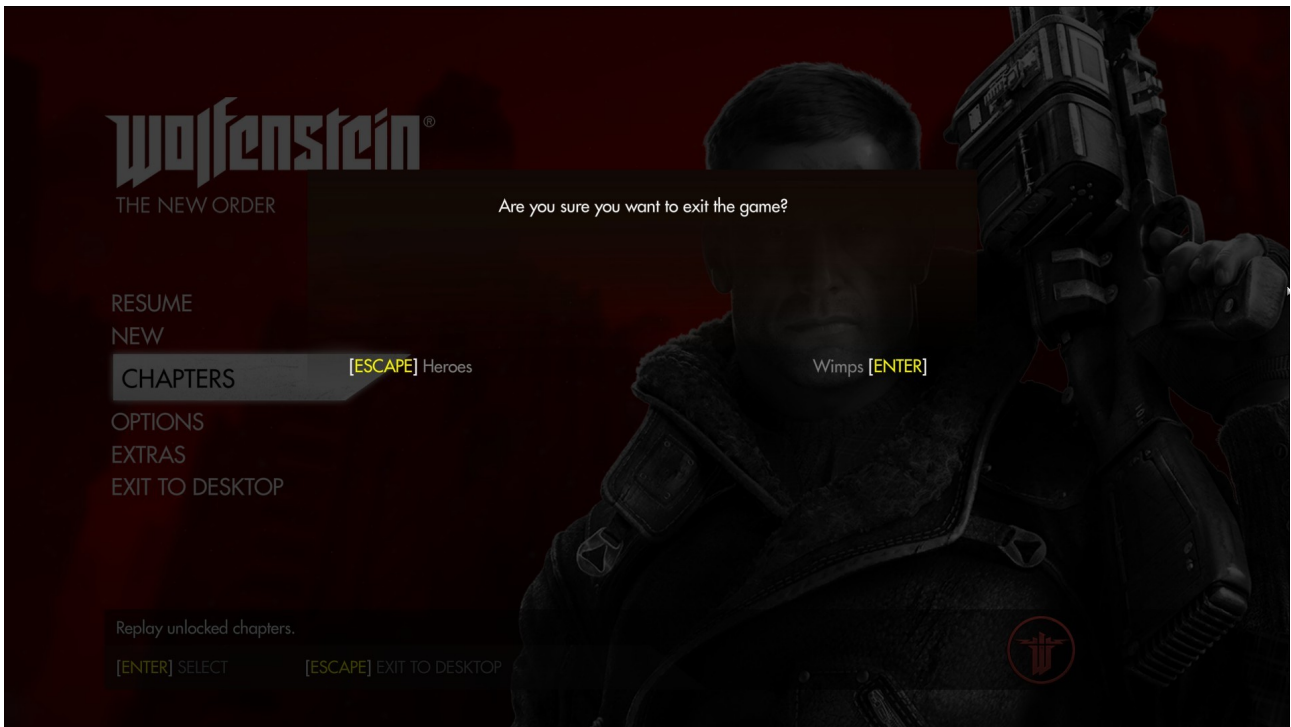
Toisaalta Arjoranta huomauttaa, että ”[o]sallisuus on siitä ristiriitainen ilmaisun keino, että samalla se avaa mahdollisuuden olla eri mieltä ja pelata pelin tavoitteita vastaan. Pelaajan ei ole pakko hyväksyä pelin asettamia oletuksia, vaan hän voi pyrkiä löytämään muita keinoja ja aktiivisesti vastustaa pelin suunnittelijoiden asettamia tavoitteita, *vastaanpelata*”.<sup>249</sup> Pelaaja voi siis WNO:n kohdalla ainakin pyrkiä olemaan taistelematta natsia vastaan. WNO on kuitenkin suunniteltu siten, että taistelemista ei juurikaan voi välttää ja natsien tappaminen on väistämätöntä mikäli pelaaja haluaa edetä pelissä. Haytonkin huomauttaa, että FPS-pelien pelimekaniikoista nousee usein esille idea, että pelin tarina ja historia etenevät vain pelaajan (eli hyvän) eikä minkään muun kautta.<sup>250</sup> Tämä korostaa Arjorannankin mainitsemaa osallisuuden merkitystä. Pelin maailma muuttuu vain pelaajan toiminnan seurauksena. WNO:n tapauksessa maailmaa hallitsevat kansallissosialistit edustavat pahuutta ja täten myös taantumaa. Pahuuden vastavoima, pelaaja, edustaa tässä viitekehyksessä hyvää ja muutosta.

WNO:n maailman voi siis ajatella olevan tietyllä tapaa kansallissosialismin ikeen alla siihen asti, kunnes pelaaja aloittaa taistelunsa kansallissosialismia vastaan. Tämä heijastuu myös siinä, että pelin sulkiessaan pelaajalle näytetään varmistusviesti, jossa voi lukea esimerkiksi ”(Press) [ENTER] To abandon [the game] in its hour of need” pelin sulkemiseksi tai ”(Press) [ESCAPE] To save the world” pelin pitämiseksi päällä. Kun pelaaja siis päättää lopettaa pelaamisen, peli itse tuo pelaajan tietoisuuteen hänen vaikutuksensa pelin maailmaan. Nämä pelin sulkemiseen liittyvät viestit ovat myös provosoivia, mikä mahdollisesti korostaa pelissä kansallissosialismia vastaan käytävän taistelun merkityksellisyyttä. WNO siis pyrkii resonoimaan pelaajan kanssa kansallissosialismin vastustamisesta moraalisen velvollisuuden kautta. Sankarit (Heroes) pelaavat WNO:ta ja taistelevat natsia vastaan, nössöt (Wimps) eivät. WNO:n historioitsija-kehittäjät siis viestivät pelaajalle ”sankarien” *tekevän* asioita kansallissosialismin vastustamiseksi ja ”nössöjen” olevan asian suhteen toimettomia. Sankarit ovat osallisia ja ajavat pelimaailman historiaa eteenpäin. Ilman heitä mikään ei muutu. Tämän voi tulkita olevan myös poliittinen kannanotto pelin kehittäjiltä. Jos/kun autoritarismi nousee valtaan, sen päihittäminen vaatii ihmisten osallisuutta ja toimintaa.

---

249 Arjoranta 2022, 192.

250 Hayton 2011, 209.



Kuva 11. Varmistusviesti, joka näytetään pelaajalle, kun tämä on sulkemassa pelin. Peli provosoi (humoristisesti) pelaajaa kutsumalla tätä nössöksi (wimp) mikäli tämä sulkee pelin.

Yksinpeli-FPS-peleille tyypilliseen tapaan pelaajan hahmo on myös WNO:ssa miltei yliluonnollisen kestävä ja toimintakykyinen, varsinkin verrattuna pelaajan kohtaamiin vihollisiin. Pfister ja Zimmermann huomauttavat toimintakyvyn (agency) olevan olennaista FPS-peleille. He kuvaavat Blazkowiczia ”yli-inhimillisen vahvaksi” ja hänen taisteluaan natsveja vastaan ”ihannoiduksi taisteluksi vapauden puolesta”.<sup>251</sup> WNO:ta kehittänyt Andreas Öjersfors<sup>252</sup> kertoi vuonna 2013 haastattelussa Nvidialle ”intensiivisen, superintensiivisen, immersoivan taistelun (combat)” ja ”Daavid vastaan Goljat-teeman” olevan keskeisiä *Wolfenstein*-videopeleille. Hänen mukaansa myös seikkailuelementit ja kummallisuus, erityisesti ”elämää suuremmat” natsijohtajat ja ”oudot teknologiat” ovat osa *Wolfensteinin* identiteettiä. Öjersforsin mukaan pelin seikkailuelementit, kuten pelin tasoissa liikkuminen ja eri hahmojen tapaaminen, vaikuttavat merkittävästi siihen, miten pelaaja tutkii pelissä esiintyviä paikkoja ja mitä WNO:n natsien hallitsemassa maailmassa oleminen tarkoittaa.<sup>253</sup> Kuitenkin siinä missä Blazkowicz on ”Daavidin” asemassa pelin juonen ja maailman kannalta, gameplayssä hän on pikemmin ”Goljatin” asemassa.

251 Pfister ja Zimmermann 2021, 40, 42.

252 WNO:n kehittämisen aikaan Öjersfors oli titteliltään Senior Gameplay Designer.

253 ”E3 2013- Our First Look At Wolfenstein: The New Order”. GeForcen verkkosivut, 12.6.2013.

<<http://www.geforce.com/whats-new/articles/e3-2013-wolfenstein-the-new-order>> Internet Archive.

<<https://web.archive.org/web/20140820164057/http://www.geforce.com/whats-new/articles/e3-2013-wolfenstein-the-new-order>> [Katsottu 26.11.2025]

WNO:n gameplay ja pelaajan kyky toimia ja *tehdä* ovat merkittäviltä osin riippuvaisia pelin vaikeustasosta. Vaikka viholliset käyttäytyvät oikeastaan aina samalla tavalla, vaikeustaso vaikuttaa taisteluiden haastavuuteen merkittävästi. Mitä vaikeammaksi pelaaja asettaa vaikeustason, sitä enemmän vihollisilla on elämäpisteitä, sitä tarkempia ne ovat ja sitä enemmän ne tekevät vahinkoa. Käytännössä siis vaikeustason voi nähdä vaikuttavan siihen, kuinka hyvinä ja kestävinä sotilaina (tai robottien ja kyborgien kohdalla sotateknologioina) WNO esittää natsit ja näiden robotit. Helpoimmalla ”CAN I PLAY, DADDY?”-vaikeustasolla viholliset voivat olla paikoittain jopa koomisen kehoja, mutta vaikeammilla vaikeustasoilla, kuten ”I AM DEATH INCARNATE!”-illa tai ”ÜBER”-illä viholliset ovat merkittävästi kyvykkäämmän oloisia ja taistelu huomattavasti haastavampaa. Vaikeustasoilla on pääsääntöisesti kaksi tarkoitusta: mahdollistaa pelin pelaaminen niillekin pelaajille, jotka haluavat keskittyä juoneen ja pelata WNO:ta mahdollisimman vaivattomasti sekä mahdollistaa haastetta haluaville pelaajille myös haastavampi pelikokemus.

### 6.3 NATSIT VIDEOPELIN VIHOLLISENA

Ei ole yllättävää, että natsit ovat valikoituneet FPS-pelin viholliseksi. Valeriano ja Habel tutkivat, ketkä ovat videopelien vihollisia ja sankareita. Suurimmassa osassa heidän tutkimistaan videopeleistä, päähahmo oli joko Yhdysvaltojen tai ihmisten puolella. Pelien viholliset olivat usein, Yhdysvaltojen poliittisia vihollisia tai kilpakumppaneita tai muita kuin ihmisiä, kuten alieneita ja hirviöitä. Natsit ja japanilaiset olivat myös jaettu omaksi viholliskategoriakseen.<sup>254</sup> WNO:n päähahmo ja viholliset ovat hyvä esimerkki stereotyyppisestä videopelien sankareista ja vihollisista. Blazkowicz on amerikkalainen, joka taistelee Yhdysvaltojen vihollisia, natseja, vastaan. Tämän lisäksi WNO:ssa esiintyy vihollisina muiden muassa natsien tekemiä robotteja ja hirviömäisiä supersotilaita.

Videopelit ovat ensisijaisesti viihdetuote, joiden keskeisin tehtävä on viihdyttää. Koska WNO:n vihollisina esiintyvät natsit, on WNO:n esitys natseja vastaan taistelemisesta viihteellistetty. Natsien asema vihollisena viihdetuotteissa ei ole ainutlaatuisia WNO:lle. Monet muut videopelit, elokuvat ja tv-sarjat hyödyntävät natseja (ja natseihin liitettäviä estetiikkoja ja ilmiöitä) samassa tarkoituksessa. Natsit ovat esimerkiksi *Indiana Jones*-elokuviissa, *Inglorious Basterds*-elokuvassa ja *Sniper Elite*-videopeleissä pahiksia. Monissa viihdetuotteissa natsit esitetäänkin usein jollakin tasolla viihteellistettyinä. Stjernholm ja Schempp kuvaavat esimerkiksi *Indiana Jones*-elokuvien

---

<sup>254</sup> Valeriano ja Habel 2016, 476, 478.

natsirepresentaatioita humoristisiksi.<sup>255</sup> WNO:n natsirepresentaatiot eivät sen sijaan ole useinkaan humoristisia, mutta niitä viihdellistetään muilla tavoilla. Natsit eivät olekaan WNO:ssa vitsien kohteita, vaan vakavasti otettavia ja vaarallisia toimijoita. WNO:n historiallisessa-tarina-pelitullassa natseihin liittyvä viihteellisyyden tunne muodostuu erityisesti natseja (ja täten pahuutta) vastaan taistelemisen, heidän voittamisensa sekä gameplayn kautta. Natseja vastaan taistelemisen merkityksellisyyttä korostaa natsien vakava, vaikkakin kärjistetyksi luotu, uhka. Toisin sanoen WNO:n maailman ja kansallissosialismin vakavuus ja gameplayn viihdearvo ovat vuoro-vaikutuksessa keskenään. Ne korostavat toisiaan.

Hartmannin ja Vordererin mukaan pelaajat yleensä kokevat oikeutusta videopelin hahmoin kohdistuvalle väkivallalle esimerkiksi silloin, jos kyseinen hahmo on toiminut väärin ja se on joko poistunut tai poistettu pelaajan oikeuden alalta (scope of justice). Heidän sanoin: ”The more severe a character’s misconduct, the harsher the punishment that is still considered just.”<sup>256</sup> WNO:n natsien rikkomukset ovat massiivista luokkaa. Wainwrightin mainitsema brutaaliuden teema liittyy myös merkittävästi WNO:n pelaajien kokemaan oikeutuksen tunteeseen. Pelaaja kokee natsien päihittämisen ja tappamisen oikeutettuna, koska heidät on esitetty pelin aikana äärimmäisen brutaaleina. Myös toteutuneessa historiassa kansallissosialistien toteuttamat brutaalit teot korostavat pelaajan kokemaa oikeutusta tappaa natseja.

*Wolfenstein*-sarjaa ja laajemminkin kansallissosialismia esittäviä videopelejä on usein kritisoitu siitä, että ne eivät tuo holokaustia esille juuri ollenkaan.<sup>257</sup> Toisaalta holokaustin puutteen selittää ainakin joidenkin videopelien kohdalla sellaiset lait, jotka estävät sen esittämisen.<sup>258</sup> Suurin osa tästä kritiikistä on ajalta ennen WNO:n julkaisua. Schäfke-Zell kirjoittaa, että toiseen maailmansotaan liittyvien viittausten naamiointi tekee mediatuotteista puhtaan oloisia. Tämä johtaa kansallissosialismin tapauksessa sen mytologisoimiseen.<sup>259</sup> Se, miten natseja representoiva videopeli käsittelee esimerkiksi holokaustia, vaikuttaa siihen, millaisiksi pelin viholliset koetaan ja millaisessa asemassa kansallissosialismi ja holokausti ovat oikeassa elämässä. Koska pelaajan voidaan olettaa tietävän esimerkiksi holokaustin tapahtuneen, sen poistaminen toiseen maailmansotaan sijoittuvasta videopelistä luo natseista kuvan *vain* sotilaallisina vihollisina. Holokaustin läsnäolo pelissä tuo pelaajan eteen myös natseja vastaan taistelemisen, ja täten myös kansallissosialismin itsensä, moraalisen tai eettisen puolen kansanmurhaamista vastustavana toimena. Natseja esittävän video-

255 Stjernholm ja Schempp 2025, 129.

256 Hartmann ja Vorderer 2010, 98.

257 Esim. Hayton 2011, 210.

258 Esim. Wainwright 2014, 597.

259 Schäfke-Zell 2019, 204.

pelin natsien tekemät hirmuteot kohottavat natsit siis *vain* sotilaallisista vihollisista myös moraaliseksi viholliseksi.

WNO:n kehittäjät olivat tietoisia, että heidän valintansa esittää natsit valitsemallaan tavalla on merkityksellistä myös oikeassa maailmassa. Natsien asema vihollisena WNO:ssa oli myös poliittinen kannanotto pelin kehittäjiltä. Bethesda Softworksin Pete Hines<sup>260</sup> esimerkiksi kommentoi asiaa GamesIndustry.biz:lle: ”Wolfenstein has been a decidedly anti-Nazi series since the first release more than 20 years ago. We aren't going to shy away from what the game is about. We don't feel it's a reach for us to say Nazis are bad and un-American, and we're not worried about being on the right side of history here.”<sup>261</sup> Natsien vihollisuus *Wolfenstein*-sarjassa ei siis rajoitu vain videopeleihin ja ”niiden maailmaan” vaan koskee myös oikeaa maailmaa. *Wolfensteinin* pelin sisäinen poliittinen viestintä on siis tarkoitettu myös pelin ulkopuolisiin konteksteihin. *Wolfensteinin* onkin tarkoitus toimia kansallissosialismia vastustavana toimijana. Nicolas de Zamaróczy kirjoittaa digitaalisten (strategia)pelien olevan peilejä, joiden kautta pelaajat voivat reflektoida omia näkemyksiään. Videopelien avulla pelaajat voivat myös täyttää joitakin toiveitaan, jotka eivät ole oikeassa maailmassa toteutuneet.<sup>262</sup> Sama pätee myös FPS-peleihin. WNO:ta pelaamalla pelaaja voi toteuttaa digitaalisesti toiveensa kansallissosialismin vastustamisesta.

*Wolfenstein*-sarja ei kuitenkaan ole aina natsienvastaisuudesta huolimatta esittänyt natsia ja holokaustia samalla tavalla kuin WNO:ssa. Sarjan aikaisemmissa peleissä holokaustia ei mainita, vaikka Haytonin mukaan holokausti on keskeisessä asemassa sen suhteen, miten ymmärrämme kansallissosialismin.<sup>263</sup> Naen mukaan WNO on luultavasti ensimmäinen AAA-videopeli<sup>264</sup>, joka esittää holokaustia merkityksellisesti ja yksiselitteisesti. Hän arvioi, että WNO onnistuu holokaustirepresentaatioillaan tuomaan esille keskitysleirien epäinhimillisyyden. Naen mukaan WNO kuitenkin instrumentalisoi holokaustin oikeuttaakseen sellaista gameplayä, joka representoi toteutuneen historian holokaustin taustalla ollutta logiikkaa. Hänen mukaansa WNO siis pakottaa pelaajan toteuttamaan sellaista biopolitiikkaa, jota peli väittää kritisoiwansa<sup>265</sup> ja täten (Naen

---

260 Pete Hines toimi vuosina 1999-2022 Bethesda Softworksin markkinoinnin ja kommunikoinnin vanhempana varatoimitusjohtajana (Senior Vice president).

261 *GamesIndustry.biz*, 6.10.2017, ”It's disturbing that Wolfenstein can be considered a controversial political statement”. <<https://www.gamesindustry.biz/bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi>> [Luettu 27.11.2025]

262 de Zamaróczy 2017, 168.

263 Hayton 2011, 211.

264 AAA-videopelillä tarkoitetaan ison budjetin videopeliä.

265 Naen 2025, 138.

näkemyksessä) samanlaista biopolitiikkaa digitaalisessa ympäristössä mikä oikeassa maailmassa johti kansanmurhaan.

Natsien asema biopoliittisina vihollisina nostaa WNO:ssa esitetyn kansallissosialismin vastustamisen panoksia. Schäfke-Zellin mukaan toinen, natsien vihollisuutta korostava tekijä, on kansallissosialismin esittäminen ylikuonnollisena ja demonisena.<sup>266</sup> WNO yhdistääkin esimerkiksi hirviömäiset supersotilaat ja ihmis-kone-hybridisotilaat kansallissosialismiin. Natsien ylikuonnollisuus tekee natsista vaarallisemman, ja epärealistisemmän, vihollisen. Schäfke-Zell tuo esille, että kansallissosialismin esittäminen tabuna haittaa kansallissosialismia vastustavaa rationaalista argumentointia.<sup>267</sup> Sekä natsien näkeminen biopoliittisina vihollisina että heidän demonisoimisensa toiseuttavat natsija ja tekevät heidän yhteydensä ihmisyyteen ja länsimaiseen yhteiskuntaan epäselvemmäksi.

Kuitenkin se, että holokausti ylipäätään esitetään WNO:ssa on askel kohti parempaa historian ja erityisesti kansallissosialismin käsittelyä videopeleissä. Haytonin mukaan videopelit hiipivät yhä lähemmäksi holokaustia. Hänen mukaansa pelaajat myös vaativat yhä monimutkaisempia ja realistisempia pelejä. Holokaustin ja kansallissosialismin historian ymmärtämisen suhteen tämä on merkittävää Haytonin mukaan, koska holokaustin käsittely (videopeleissä) on jätetty uusnatsseille. Kun videopelit käsittelevät holokaustia ja kansallissosialismin historiallista pahuutta suoremmin eivätkä korosta sen pahuutta ylikuonnollisuuden tai perverssiyden kautta, menettävät uusnatsit hegemoniansa menneisyydestä.<sup>268</sup> Olisi siis suotavaa, että videopelit (ja muukin viihdemediat) käsittelevät menneisyydessä toteutettuja pahuuksia yhä suoremmin ja avoimemmin – ilman sitä, että ne verhottaisiin ylikuonnollisuuteen, perverssiyteen tai muuhun poikkeavuuteen.

Siinä missä aiemmat *Wolfenstein*-sarjan pelit ja videopelit ylipäätään usein epäonnistuvat esittämään kansallissosialismin erityisen pahana ideologiana, jota kannattavat ihmiset tekevät hirmutekoja, WNO onnistuu merkityksellisesti tuomaan esille kansallissosialismin ideologisen pahuuden ja natsien aseman sekä sotilaallisina että moraalisisina vihollisina. WNO kuitenkin esittää kansallissosialismin niin kärjistetyksi, että sen voi tulkita ylilyövän tavoittelevansa pahuuden esitystä. WNO onnistuu kansallissosialismia vastustavassa viestinnässään mahdollisesti sen uhalla, että se luo kansallissosialismista mytologisoitun ja epärealistisen kuvan. Tämä saattaa hämärtää pelaajalle kansallissosialismin asemaa oikeana, historiallisena ideologiana ja esimerkiksi asettaa

---

266 Schäfke-Zell 2019, 206.

267 Schäfke-Zell 2019, 223.

268 Hayton 2015, 264–265.

holokaustin todenmukaisuuden kyseenalaiseksi pelaajan mielessä. Kansallissosialismin pahuuden mytologisoinnin vaara onkin siinä, että se voi johtaa käsitykseen, että kansallissosialismi ei voi olla todellinen oikean maailman ilmiö vaan ainoastaan mytologinen ja fantastinen (ja täten myös fiktiivinen) ideologia, joka ilmenee vain elokuvissa, videopeleissä ja muussa viihdemediassa muttei oikeassa maailmassa.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

”[E]very state has, as the Hague Convention urged more than a century ago, a duty to act as the trustee of the culture of all nations, not just their own. This is one of the many reasons why the memory of Nazi Germany and its crimes remains alive, and will rightly continue to do so for the foreseeable future.” – Richard J. Evans<sup>269</sup>

Kansallissosialismin ja sen rikosten muisto elävät oikeutetusti yhä edelleen ja tulevaisuudessa Richard J. Evansin mukaan. Kansallissosialismin esiintyminen videopeleissä, pääsääntöisesti vihollisten ideologiana, on osa tämän muiston ylläpitämistä. Se, miten kansallissosialismi esitetään videopeleissä ja muussa viihdemediassa on merkityksellistä, sillä se on useimmille ihmisille se tapa, jonka kautta he kohtaavat historiallisia ilmiöitä ja ideologioita ensimmäisen kerran. Viihdemedian luomat representaatiot historiasta perustuvat toteutuneeseen historiaan, mutta ovat silti usein jollain tavalla kontra-faktuaalisia tai fiktiivisiä.

WNO on hyvä esimerkki tästä. Vaikka se sijoittuu kontrafaktuaalisen historian skenaarioon, esittää WNO joitakin kansallissosialistisen ideologian piirteitä tai siihen liittyviä ilmiöitä historiallisesti tai ideologisesti suhteellisen autenttisella tavalla. Jos pelaaja ei koskaan aikaisemmin olisi kuullutkaan kansallissosialismista, oppisi hän WNO:n kautta esimerkiksi sen, että se liittyi erityisesti Saksan historiaan, että se perustuu muiden ihmisryhmien sortamiseen ja että sen seuraajat kansanmurhaavat muiden ihmisryhmien jäseniä. Toteutuneen historian kansallissosialismin yksinkertaisimmat ja selkeät, isot piirteet tulevat ilmi myös WNO:ssa. Kansallissosialistisen Saksan sotamenestys ja teknologinen kehitys ovat molemmat kuitenkin helppoja esimerkkejä selkeästi kontrafaktuaalisista representaatioista. Vaikka Saksa menestyi toisen maailmansodan alkuvaiheessa ja oli argumentoitavasti teknologisessa kehityksessä ajoittain liittoutuneita edellä, WNO:n representaatio näistä kahdesta asiasta on selkeästi liioitteleva ja kontrafaktuaalinen.

---

269 Evans 2015, 440.

WNO korostaa kansallissosialismin outoja ja omalaatuisia piirteitä ja onkin yksi kansallissosialismia kaikkein räväkimmin esittäviä videopelejä. Pfister ja Zimmermann kuvailevat WNO:n juurien olevan natsisploitaatiogenressä<sup>270</sup>, johon kuuluu keskeisesti kansallissosialismin kierouden ja sadistisuuden korostaminen. Natsisploitaatio näkyy WNO:n esittämässä kansallissosialistisessa ideologiassa erityisesti Frau Engelin ja muiden natsien tekemän kidutuksen ja heidän siitä saaman perverssin nautinnon kautta. WNO esittää kansallissosialismin dominointiin ja alistamiseen pyrkivänä ideologiana, joka vetää puoleensa vallanjanoisia, psykopaattisia ja sadistisia ihmisiä. Tässä näkemyksessä kansallissosialismi ikään kuin toimii välineenä pahoille ihmisille toteuttaa sadistisia mielijohteitaan.

Kingseppin mukaan taistelu kansallissosialistista Saksaa vastaan nähdään usein hyvisten ja pahisten välisenä taisteluna. Hänen mukaansa jotkin toisesta maailmansodasta ja kansallissosialismista kiinnostuneet ihmiset suhtautuvat tähän näkemykseen kuitenkin kriittisesti. Hitlerin ja kansallissosialismin esittämisen pahuuden esikuvina voidaan tulkita ylläpitävän sosiaalista vakautta ja myyttiä läntisistä liberaaleista demokratioista moraalisesti ylivertaisina yhteiskuntina.<sup>271</sup> Hitler ei esiinny WNO:ssa hahmona, mutta muut natsit, kuten Deathshead ja Frau Engel, toimivat siinä pahuuden esikuvina ja tietyllä tapaa myös Hitlerin sijaisina. Kansallissosialismin pahuuden korostaminen on WNO:ssa itse asiassa niin voimakasta, että sen voi tulkita olevan jopa yli-luonnollista tai demonista. Esimerkiksi hirviömäiset ja ihmisyytensä menettäneet supersotilaat ja natsien täysin välinpitämätön suhtautuminen aiheuttamaansa kärsimykseen murentavat natsien inhimillisyyttä ja jopa ihmisyyttä.

Ilmiselvästi kansallissosialismin pahana esittävä WNO antaa kansallissosialistisesta yhteiskunnasta hyvinkin negatiivisen kuvan. WNO:n yhteiskuntaa hallitsevat natsit vainoavat ja massamurhaavat esimerkiksi vammaisia ja kansallissosialismia vastustavia ihmisiä. Kansallissosialistisessa yhteiskunnassa ei ole WNO:n mukaan tilaa muille kuin ”rodullisesti puhtaille” ja kansallissosialismia tukeville henkilöille. Tällöinkin tavallisten ihmisten elämä on erittäin rajoitettua, mikä ilmenee esimerkiksi Berliinin ja Lontoon tyhjinä katuina sekä viranomaisille vähäpätöisistäkin asioista tehtyinä kanteluina. Yksilöiden tulee täyttää esimerkiksi sukupuolensa perusteella tietty ja rajattu yhteiskunnallinen roolinsa, mikä on usein vain valtiota ja kansallissosialistista järjestelmää ylläpitävä ja tukeva. Miehet toimivat sotilaallisissa ja valtiollisissa tehtävissä. Naisten tehtävä on sen

---

270 Pfister ja Zimmermann 2021, 36.

271 Kingsepp 2010, 30–31.

sijaan synnyttää mahdollisimman paljon ”rodullisesti puhtaita” arjalaisia. Yksilöllisyydelle ei ole sijaa WNO:n kansallissosialistisessa yhteiskunnassa.

Pelit välttelevät usein poliittisia kysymyksiä ja kiistanalaisten ja (oikeaan maailmaan ja historiaan liittyvien) järkyttävien asioiden esittämistä. Se, että WNO tuo selkeästi esille kansallissosialismin raa’impia ominaisuuksia ja seurauksia, voidaan nähdä eteenpäin menevänä ja tarpeellisena askeleena sen suhteen, miten kansallissosialismi representoidaan *Wolfenstein*-sarjassa, videopeleissä tai ylipäätään viihdemediassa. Esimerkiksi holokaustin esilletuominen ja sen käsitteleminen avaavat mahdollisuuksia keskustelulle sekä pelin että toteutuneen historian kansallissosialismin ymmärtämisen ja kohtaamisen suhteen. Toisaalta vaikka WNO onnistuu tuomaan näitä kansallissosialismin puolia esille, se epäonnistuu kansallissosialistisen ideologian inhimillisen puolen ja länsimaalaisen taustan käsittelemisessä. Natsismi on WNO:ssa irrallinen, demoninen ja erityisesti toiseutettu ja ulkopuolinen paha, joka riivaa tavallisia ihmisiä. Natsit esitetään WNO:ssa (pääpuolin) ihmisinä, mutta he ovat vastarinnan jäseniin ja muihin ihmisiin verrattuna niin dementoituneita ja pahantahtoisia, että heitä voi yhtä hyvin pitää hirviöinä tai demoneina.

Sen lisäksi, että natsit itsessään yhdistetään yliluonnolliseen ja demoniseen, kansallissosialistisella ideologialla oli toteutuneessa historiassa selkeitä yliluonnolliseen ajatteluun tai rajatieteisiin liittyviä piirteitä. Kurlander huomauttaakin, että yliluonnollisen ajattelun sinnikkyyden ja mahdollisten vaarojen tunnustaminen mahdollistaa sen, että ymmärrämme kansallissosialistisessa Saksassa tapahtuneen yliluonnollisen ajattelun kehityksen ja yliluonnollisen ajattelun implikaatiot nykyaikana. Hänen mukaansa yliluonnollinen ajattelu on tekemässä paluuta esimerkiksi salaliittoteorioiden ja ”spirituaalisen tieteen” muodossa. Internet on osaltaan mahdollistanut tällaisten ideoiden leviämisen luomalla ”diskursiivisen tilan, missä erilaiset salaliittoteoriat, apokalyptiset väitteet ja rajatieteelliset argumentit voivat haastaa empiirisen todellisuuden”. Yliluonnollinen ajattelu onkin jälleen kerran alkanut korreloida Kurlanderin mukaan ahdasmielisten ideologioiden ja politiikan kanssa, joita esimerkiksi eurooppalaiset ja pohjoisamerikkalaiset neofasistiset ja nativistiset ryhmät sekä fundamentalistinen islam ovat omaksuneet.<sup>272</sup>

Yliluonnollisen ajattelun yhteys äärioikeistolaisuuteen nousee esille oikean maailman neofasististen ideologioiden lisäksi myös WNO:n representaatioissa kansallissosialismista. Se, että tämä yhteys on esillä WNO:ssa ja kansallissosialismia käsittelevässä viihdemediassa ylipäätään on merkityksellistä, sillä se edustaa tältä osin historiallista kansallissosialismia tarkasti. Tämän yhteyden esittäminen

---

272 Kurlander 2017, 299–300.

videopelissä on tärkeä ratkaisu, sillä se on monelle pelaajalle mahdollisesti ensimmäinen kerta, kun tämä yhteys tuodaan heidän tietoisuuteensa. Toisaalta se, miten WNO esittää kansallissosialismin yliluonnollisia ja rajatieteellisiä puolia, luo kansallissosialismista yliluonnollisen, fantastisen, mytologisoidun tai jopa demonisoidun kuvan. Tämä voi puolestaan johtaa siihen, että pelaaja ei koe kansallissosialismia realistisena ilmiönä tai uhkana, joka voisi ilmetä tai olisi ilmeentynyt oikeassa maailmassa ja toteutuneessa historiassa.

*Wolfenstein* kuitenkin onnistuu toimimaan kansallissosialismia vastustavana tekijänä, vaikka se onkin kansallissosialismia mytologisoiva viihdetuote. Se toimii osoituksena siitä, että videopelit (ja muukin media ja taide) ovat (tai ainakin voivat olla) erittäin poliittisia ja poliittisesti kantaaottavia. MachineGames ja Bethesda Softworks ovat ottaneet kehittämänsä ja julkaistunsa pelin kautta kantaa tärkeisiin oikean maailman poliittisiin keskusteluihin. WNO on osoitus siitä, että pelinkehittäjien valinnat peliensä vihollisten suhteen ovat merkityksellisiä ja jopa poliittisia. Sama pätee siihen, miten pelin viholliset esitetään. Historiallisten vihollisten, kuten kansallissosialistien, kohdalla korostuu myös historiallisen tarkkuuden ja autenttisuuden huomioonottaminen. Toteutuneen historian inspiroimien hahmojen ja ideologioiden tulkintaan vaikuttaa eittämättä myös se, jos ne esitetään kontrafaktuaalisesti. Videopelien, kuten WNO:n, potentiaalisesta vaikuttavuudesta oikeaan maailmaan ja ihmisten mielipiteisiin kertoo esimerkiksi se, että niin kutsutut ”internetnatsit” suhtautuvat kriittisesti *Wolfenstein*-sarjaa kohtaan.<sup>273</sup> Nykyään kansallissosialismia tai vastaavia ideologioita kannattavat henkilöt samaistavat itsensä videopeleissä ja muussa viihde-mediassa esiintyviin natsirepresentaatioihin. Tämä tarkoittaa sitä, että videopelit voivat vähintään toimia pelaajien (tai pelistä edes tietävien) identiteettien peileinä

*Wolfenstein*-sarjan pelien ja sen kansallissosialismirepresentaatioiden lisäksi mielenkiintoisia ja tärkeitä politiikkaan ja historiaan liittyviä tutkimuskohteita löytyy esimerkiksi *Fallout*-sarjasta ja sen esittämästä kapitalismista ja erilaisista poliittisista liikkeistä, *The Witcher*- ja *The Elder Scrolls*-sarjoissa esiintyvistä rasismista ja niissä esiintyvien sotien poliittisista taustoista, terrorismia pelikenttänä käyttävästä *Counter-Strike*-sarjasta ja *BioShock*- ja *Deus Ex*-sarjojen trans-humanismista ja radikalistisista ideologioista. Näiden esimerkkien lisäksi pelaaja asetetaan nykyaikaista työ-kulttuuria ja kapitalismia kyseenalaistavaan ja rauhallisempaa elämää ihannoivaan asemaan *Stardew Valley*ssä. Kauhupelit *R.E.P.O.* ja *Lethal Company* puolestaan kuvaavat pakkotyötä ja aina nousevien työkiintiöiden täyttämistä.

---

273 Esim. The Verge, 12.6.2017, ”Watching internet Nazis get mad at *Wolfenstein II* is sadder than the game’s actual dystopia”. <<https://www.theverge.com/2017/6/12/15780596/wolfenstein-2-the-new-colossus-alt-right-nazi-outrage>> [Luettu 27.2.2026]

Pelaajan puntaroidessa WNO:ssa esiintyvää kansallissosialismia vaikuttaa hänen oma taustansa merkittävästi siihen, miten hän osaa tai edes voi suhtautua pelin representaatioihin. Sellaiset pelaajat, jotka esimerkiksi opiskelevat historiaa tai ovat kansallissosialismin asiantuntijoita suhtautuvat todennäköisesti WNO:ssa esiintyvään kansallissosialismiin hyvinkin eri tavalla kuin sellaiset pelaajat, jotka eivät tiedä aiheesta juuri mitään. Keskustelua videopelien luomien representaatioiden huomioonottamisesta esimerkiksi opetuksessa käydään erittäin vähän suhteutettuna videopelien suosioon ja yleisyyteen. Videopeleihin ja niiden vaikutuksesta erityisesti lapsiin ja nuoriin käytävä keskustelu on kohdistunut usein väkivaltaisten videopelien ja aggressiivisen käytöksen pelättyyn yhteyteen. Tähän aiheeseen liittyvä vakavasti otettava tieteellinen keskustelu on kuitenkin päättynyt jo noin 20 vuotta sitten. Väkivaltaisilla videopeleillä ei ole yhteyttä aggressiiviseen käytökseen.<sup>274</sup> Vastaavaa keskustelua historiaa esittävien videopelien ja ihmisten historiakäsitysten yhteydestä on käyty jonkin verran. Esimerkiksi Van den Heede on tutkinut, miten pelaajat refleктоivat holokaustin kohtaamista WNO:ssa ja *Call Of Duty: WWII:ssä*.<sup>275</sup> Tällaista tutkimusta tulisi kuitenkin tehdä huomattavasti enemmän – myös poliittisen historian alalla.

---

274 Esim. Ferguson 2007.

275 Van den Heede 2023.

## LÄHDELUETTELO

Ludografia:

*Wolfenstein: The New Order*. MachineGames, Bethesda Softworks, 2014.

Kirjallisuus:

Alasuutari, Pertti. *Laadullinen tutkimus 2.0*. 4. painos. Tampere: Vastapaino, 2011.

Auvinen, Karo. *Sadistisista SS-upseereista kasvottomiin sotilaisiin. Vihollisrepresentaatiot Machinegamesin Wolfenstein-videopeleissä 2014-2019*. Historiatieteiden pro gradu -tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto, 2024.

Ayass, Wolfgang. "Vagrants and Beggars in Hitler's Reich". *The German Underworld: Deviants and Outcasts in German History*, toim. Richard J. Evans. Lontoo; New York: Routledge, 1988, 210–237.

Backe, Hans-Joachim. "A Redneck Head on a Nazi Body. Subversive Ludo-Narrative Strategies in *Wolfenstein II: The New Colossus*". *Arts* 7, no. 4, 2018, 76. <<https://doi.org/10.3390/arts7040076>>

Barrett, James ja Jenna Ng. "The Half-Imagined Past: The Audio-Depiction of 1960s Capitalism and Freedom in the Music of *Wolfenstein: The New Order* and *Mad Men*". *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture* 6, no. 1, 2016, 87–113.

Bartov, Omer. *Hitler's Army: Soldiers, Nazis, and War in the Third Reich*. 1st ed., Oxford: Oxford university Press, 1992. <<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195079036.001.0001>>

Bosman, Frank G. *Nazi Occultism, Jewish Mysticism, and Christian Theology in the Video Game Wolfenstein*. Theology, religion, and pop culture. Lontoo: Bloomsbury Publishing, 2024.

Bosman, Frank G. ja Leon Mock. "'We do not pray, we invent': Jews, Judaism, and Jewish Mysticism in the Video Game 'Wolfenstein: The New Order'". *Religious Stories in Transformation*,

toim. Alberdina Houtman, Tamar Kadari, Marcel Poorthuis ja Vered Tohar. Jewish and Christian Perspectives Series 31, 2016, 376–398. <[https://doi.org/10.1163/9789004334816\\_022](https://doi.org/10.1163/9789004334816_022)>

Bunzl, Martin. “Counterfactual History: A User’s Guide.” *The American Historical Review* 109, no. 3, 2004, 845–858. <<https://doi.org/10.1086/530560>>

Burgess, Jacqueline ja Christian Jones. “Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games.” *Games and Culture* 17, no. 5, 2022, 816–835. <<https://doi.org/10.1177/15554120211061853>>

Chapman, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. 1st ed. Routledge Advances in Game Studies. Abingdon; New York: Routledge, 2016. <<https://doi.org/10.4324/9781315732060>>

Chapman, Adam, Anna Foka ja Jonathan Westin. “What Is Historical Game Studies?” *Rethinking History* 21, no. 3, 2017, 358–371. <<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>>

Chapman, Adam ja Jonas Linderöth. ”Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games”. *The Dark Side of Play: Controversial Issues in Playful Environments*, 1st ed., toim. Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth ja Ashley ML Brown. Routledge Advances in Game Studies. Abingdon; New York: Routledge, 2015, 137–153.

de Zamaróczy, Nicolas. ”Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games”. *International Studies Perspectives* 18, no. 2, 2017, 155–174. <<https://doi.org/10.1093/isp/ekv010>>

Denning, Andrew. “Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary.” *The American Historical Review* 126, no. 1, 2021, 180–198. <<https://doi.org/10.1093/ahr/rhab002>>

Donald, Iain ja Andrew Reid. “The Wild West: accuracy, authenticity and gameplay in Red Dead Redemption 2”. *Media Education Journal* 66, 15–23. <[https://rke.abertay.ac.uk/ws/portalfiles/portal/17590756/Donald\\_Reid\\_TheWildWest\\_Published\\_2020.pdf](https://rke.abertay.ac.uk/ws/portalfiles/portal/17590756/Donald_Reid_TheWildWest_Published_2020.pdf)>

Evans, Richard J. *Altered Pasts : Counterfactuals in History*. 1st ed. Waltham: Brandeis University Press/Historical Society of Israel, 2013.

Evans, Richard J. *The Third Reich in History and Memory*. Oxford: Oxford University Press, 2015.

Evans, Richard J., *The Third Reich in Power 1933-1939*. London: Penguin Press, 2006.

Ferguson, Christopher John. "The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytical Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games". *Psychiatric Quarterly* 78, no. 4, 2007, 309–316. <<https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>>

Fraile-Jurado, Pablo. "Geographical Aspects of Open-World Video Games." *Games and Culture* 19, no. 7, 2024, 872–896. <<https://doi.org/10.1177/15554120231178871>>

Gellately, Robert. "Surveillance and Disobedience: Aspects of the Political Policing of Nazi Germany." *Germans Against Nazism: Nonconformity, Opposition and Resistance in the Third Reich: Essays in Honour of Peter Hoffmann*, toim. Francis R Nicosia ja Lawrence D. Stokes. New York: Berghahn Books, 2015, 15–36. <<https://doi.org/10.1515/9781782388166-006>>

Haberlin, Katie. "Does Historical Accuracy in Games Really Matter?" *International Federation for Public History*, 13.11.2024. <<https://doi.org/10.58079/12o3h>>

Hartmann, Tilo ja Peter Vorderer. "It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games". *Journal of Communication* 60, no. 1, 2010, 94–119. <<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>>

Hayton, Jeff. "Beyond Good and Evil: Nazis and the Supernatural in Video Games". *Revisiting the "Nazi Occult": Histories, Realities, Legacies*, toim. Monica Black ja Eric Kurlander. Martlesham: Boydell & Brewer, 2015, 248–269. <<https://doi.org/10.1515/9781782046080-013>>

Hayton, Jeff. "Digital Nazis: Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters". *Nazisploitation!*, toim. Daniel H. Magilow, Kristin T. Vander Lugt ja Elizabeth Bridges. Lontoo, New York: Continuum, 2011, 199–218. <<https://dx.doi.org/10.5040/9781628928228.ch-010>>

Heiniö, Olli. *Europa Universalis IV and Fairly Radical History(ing)*. Yleisen historian pro gradu - tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto, 2019.

Kaethler, Mark. "Failed feminist interventions in Wolfenstein II: The New Colossus". *Feminist War Games? Mechanisms of War, Feminist Values, and Interventional Games*, toim. Jon Saklofske, Alyssa Arbuckle ja Jon Bath. Abingdon; New York: Routledge, 2020, 150–166. <<https://doi.org/10.4324/9780429276996>>

Kingssepp, Eva. "Hitler as Our Devil?: Nazi Germany in Mainstream Media". *Monsters in the Mirror: Representations of Nazism in Post-War Popular Culture*, toim. Sara Buttsworth ja Maartje Abbenhuis. Santa Barbara: Praeger, 2010, 29–52.

Kozma, Alicia. "Ilsa and Elsa: Nazisploitation, Mainstream Film and Cinematic Transference". *Nazisploitation!*, toim. Daniel H. Magilow, Kristin T. Vander Lugt ja Elizabeth Bridges. Lontoo, New York: Continuum, 2011, 55–71.

Kurlander, Eric. *Hitler's Monsters: A Supernatural History of the Third Reich*. New Haven; Lontoo: Yale University Press, 2017.

Link, Fabian ja Mark W. Hornburg. "'He Who Owns the Trifels, Owns the Reich': Nazi Medievalism and the Creation of the Volksgemeinschaft in the Palatinate." *Central European History* 49, no. 2, 2016, 208–239. <<https://doi.org/10.1017/S0008938916000352>>

Magilow, Daniel H. "Introduction: Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture". *Nazisploitation!*, toim. Daniel H. Magilow, Kristin T. Vander Lugt ja Elizabeth Bridges. Lontoo, New York: Continuum, 2011, 1–18.

Mazover, Mark. *Hitler's Empire: How the Nazis Ruled Europe*. New York: Penguin Press, 2008.

McDonough, Frank. *Gestapo: Natsi-Saksan salaisen poliisin historia*. 1. painos. Suomeksi kääntänyt Mari Janatuinen. Jyväskylä: Atena, 2016.

Metzger, Scott Alan ja Richard J Paxton. “Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past.” *Theory and Research in Social Education* 44, no. 4, 2016, 532–564. <<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>>

Michman, Dan. ”Why is the Shoah Called ’the Shoah’ or ’the Holocaust’? On the History of the Terminology for the Nazi Anti-Jewish Campaign”. *The Journal of Holocaust Research* 35, no. 4, 2021, 233–256. <<https://doi.org/10.1080/25785648.2021.1994764>>

Miller, Lucy. ”’Wolfenstein II’ and MAGA as fandom”. *Transformative Works and Cultures* 32, 2020. <<https://doi.org/10.3983/twc.2020.1717>>

Nae, Andrei. ”Representing the Holocaust in *Wolfenstein: The New Order*: Ethics of Play, Thanatopolitics and State of Exception”. *Word and Text* 15, 2025, 127–140. <<https://doi.org/10.51865/JLSL.2025.08>>

Neumann, Iver. B. ja Daniel H. Nexon. ”Introduction: Harry Potter and the Study of World Politics”. *Harry Potter and International Relation*, toim. Daniel H. Nexon ja Iver B. Neumann. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc, 2006, 1–23.

Peñate Domínguez, Fede. ”’Heute Gehört Uns Die Galaxie’: Music and Historical Credibility in *Wolfenstein: The New Order*’s Nazi Dystopia.” *GAME* 1, no. 6, 2017, 71–89.

Pfister, Eugen ja Zimmermann, Felix. ”’No One is Ever Ready for Something Like This.’ – On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by *Wolfenstein: The New Order*” *International Public History* 4, no. 1, 2021, 35–46. <<https://doi.org/10.1515/iph-2021-2020>>

Rupp, Leila J. ”Mother of the Volk: The Image of Women in Nazi Ideology” *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 3, no. 2, 1977, 362–379.

Schäfke-Zell, Werner. ”Localization as Adaptation in the *Wolfenstein* Franchise.” *Adaptation in the Age of Media Convergence*, toim. Johannes Fehrle ja Werner Schäfke-Zell. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019, 203–228. <<https://doi.org/10.1515/9789048534012-009>>

Shell, Jethro. *What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games*. 2021. <<https://doi.org/10.48550/arxiv.2103.17100>>

Shils, Edward A., ja Morris Janowitz. "Cohesion and Disintegration in the Wehrmacht in World War II." *Public Opinion Quarterly* 12, no. 2, 1948, 280–315. <<https://doi.org/10.1086/265951>>

Singles, Kathleen. *Alternate History: Playing with Contingency and Necessity*. 1st ed. Narrating Futures. Berliini: De Gruyter, 2013. <<https://doi.org/10.1515/9783110272475>>

Spring, Dawn. "Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship." *Rethinking History* 19, no. 2, 2015, 207–221. <<https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>>

Stasieńko, Jan, Agnieszka Dytman-Stasieńko, Krystina Madej, Adam Flamma ja Maciej Śledź. "Fragile Avatars?" *Representations of Disability in Video Games*. Wrocław: Ala-Slesian yliopiston kustantamo, 2021.

Steigmann-Gall, Richard. "Rethinking Nazism and Religion: How Anti-Christian were the 'Pagans'?" *Central European History* 36, no. 1, 2003, 75–105.

Stjernholm, Emil, ja Alaina Schempp. "'Nazis, I hate these guys': Indiana Jones as an antifascist memetic icon." *Critical Studies in Media Communication* 42, no. 2, 2025, 129–144. <<https://doi.org/10.1080/15295036.2025.2518242>>

Valeriano, Brandon ja Philip Habel. "Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games." *International Studies Review* 18, no. 3, 2016, 462–486. <<https://doi.org/10.1093/isr/viv007>>

Van den Heede, Pieter. "'Press Escape to Skip Concentration Camp'? Player Reflections on Engagement with the Holocaust through Digital Gaming." *History and memory* 35, no. 1, 2023, 108–140. <<https://dx.doi.org/10.2979/ham.2023.a885270>>

Van Leeuwen, Theo ja Carey Jewitt. *The Handbook of Visual Analysis*. 1st. ed. Lontoo: SAGE Publications, Limited, 2001. <<https://doi.org/10.4135/9780857020062>>

Wainwright, A. Martin. "Teaching Historical Theory through Video Games." *The History Teacher* 47, no. 4, 2014, 579–612. <<https://www.jstor.org/stable/43264355>>

Weale, Adrian. *The SS: A New History*. Lontoo: Abacus, 2012.

Weikart, Richard. *Hitler's Ethic. The Nazi Pursuit of Evolutionary Progress*. Lontoo: Palgrave MacMillan, 2009.

Muut lähteet:

*Medium*, 2018. <<https://www.medium.com>>

*GamesIndustry.biz*, 2017. <<https://www.gamesindustry.biz>>

GeForce, 2013. <<http://www.geforce.com>>

Internet Archive. 2025 <<https://web.archive.org>>

*PCGamesN*, 2017. <<https://www.pcgamesn.com>>

Steam. <<https://store.steampowered.com/>>

The Verge. <<https://www.theverge.com>>

TV Tropes. <<https://tvtropes.org/>>

Wolfenstein Wiki, 2026. <<https://wolfenstein.fandom.com>>

X <[www.x.com](http://www.x.com)>

Wolfenstein, @Wolfenstein, 2017. <<https://x.com/wolfenstein>>

Tom Hall, @ThatTomHall, 2014. <<https://x.com/ThatTomHall>>

YouTube <[www.youtube.com](http://www.youtube.com)>