

Jaakko Suominen, Tero Pasanen ja Karoliina Koskinen

Lapuanpeli (1930) osallistavana ajankohtais- mediana ja mediahistoriallisena lähteenä

Suomen sisällissodan aikainen jako valkoisiin ja punaisiin eli vahvana koko 1920-luvun.¹ Lapuanliike (1929–1932) oli antikommunistinen ja ulkoparlamentaarinen painostusryhmä, jonka juuret olivat jääkäri- ja suojeluskuntatoiminnassa. Sen synty oli seurausta oikeistossa vallinneesta pettymyksestä sisällissodan jälkeiseen poliittiseen tilanteeseen.²

7.7.1930 yli 12 000 Lapuanliikkeen kannattajaa kokoontui kommunismin vastaiseen mielenosoitukseen Helsinkiin. Mielenilmaus oli nimetty liikkeen enemmistön mukaisesti talonpoikaismarssiksi (ruots. *bondetåget*). Ympäri Suomea paikalle matkustaneet osallistujat saapuivat ensin Töölön pallokentälle katselmukseen ja marssivat sieltä myöhemmin Senaatintorille päättilaisuuteen, jonka kutsuvieraisiin kuuluivat presidentti L. K. Relanderin ja kenraali C. G. E. Mannerheimin lisäksi porvaripuolueiden kansanedustajat, pääministeri P. E. Svinhufvudin hallitus sekä muuta sotilasjohtoa.³ Marssijat oli järjestetty suojeluskuntapiirien mukaisesti 21 pataljoonaan.⁴

Vaikka talonpoikaismarssin järjestäjät tukivat päällisin puolin valtiovaltaa, olivat mielenilmausun alkuperäiset taustamotiivit kumoukselliset. Marssijoiden oli tarkoitus pysyä Helsingissä, kunnes kommunistilait lait olisi säädetty. Valtionjohto varautui marssiin muun muassa siirtä-

mällä patruunavarastoja pois Pohjanmaalta sekä rajaamalla marssijoiden määrää ja tilaisuuden ikärajaa. Kyösti Kallion III hallitus, pelkästään maalaisliittolaisista muodostettu vähemmistöhallitus, kuitenkin kaatui pari päivää ennen marssia. Tilalle nimitettiin Svinhufvudin II hallitus, jossa mukana olivat Maalaisliitto, Kokoomus, RKP ja Edistyspuolue sekä ammattiministereitä. Tämä poliittinen muutos ja jo vireillä olevat kommunisminvastaiset lakiesitykset veivät pohjaa painostamiselta. Lopulta marssin henki oli Toivo Nygårdin ja Kari Selénin mukaan yleisänmaalinen.⁵

Lehdistö käsitteli talonpoikaismarssin valmisteluja laajasti sekä kuvasi ja kommentoi itse marssin tapahtumia kunkin lehden puoluepoliittisen linja mukaisesti. Uusi pääministeri Svinhufvud määräsi Yleisradion radioimaan tapahtuman.⁶ Suomi-Filmi Oy kuvasi marssista dokumenttielokuvan.⁷ Lapuanliikkeen ja median suhdetta tutkinut Reijo Perälä on luonnehtinut marssin olleen osin teatteria ja toisinto valkoisten voitonparaatista vuonna 1918.⁸

Marssista tarjoiitiin myös ”hauskaa seurapeliä”, sillä helsinkiläisen painotalo Oy F. Tilgmann Ab:n osasto Kuvataide – Bildkonst julkaisi marssista syksyllä 1930 lautapelin, *Lapuanpelin* (ruots. *Lappospelet*). Kuvataide oli julkaissut marssin

1. Reijo Perälä, *Lapuan liike ja sanan mahti*. Studia historica septentrionalia 33. Pohjois-Suomen historiallinen yhdistys 1998, 21.
2. Lapuanliikkeen vaiheista ks. Juha Siltala, *Lapuan liike ja kyydytykset 1930*. Otava 1985.
3. Oula Silvennoinen, Marko Tikka & Aapo Roselius, *Suomalaiset fasistit. Mustan sarastuksen airuet*. WSOY 2016, 187–193.
4. Arvo Kokko, *Lapuan laki. Talonpoikaissiike Suomessa v. 1930*. Tieto kustannus 1930, 37–38.
5. Toivo Nygård, *Suomalainen äärioikeisto maailmansotien välillä. Ideologiset juuret, järjestöllinen perusta ja toimintamuodot*. Studia Historica Jyväskyläensia 25. Printari 1982, 116–120; Kari Selén, Poliittisen levottomuuden aika. Teoksessa Jukka Tarkka, Tuomo Polvinen & Hannu Soikkanen (toim.) *Suomi 75. Itsenäisen Suomen historia*. 2. Weilin+Göös 1991, 222.
6. Perälä 1998, 114–115.
7. *Talonpoikaismarssi 7. VII. 1930*. Suomi Filmi Oy 1930, <https://elavamuisti.fi/aikajana/talonpoikaismarssi-0> (2.6.2021).
8. Perälä 1998, 116. Perälää haastateltiin hänen väitöskirjansa valmistumisen jälkeen Yleisradion ajankohtaisohjelmassa. *Lapuanpeliä* käytettiin haastattelun kuvituksessa. Kyseinen haastattelu löytyy Ylen Elävästä arkistosta Perälän kirjoittaman Lapuanliikettä ja talonpoikaismarssia käsittelevän artikkelin yhteydestä, <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2006/09/08/talonpoikaismarssi> (2.6.2021).



jälkeen tuoreeltaan muistotaulun.⁹ Päähenkilöiden lisäksi taulun kuvissa näkyivät “pitkät autojonot, komeat marssiryhmät, juhla pallokentällä, kenttäjumalanpalvelus Senaatintorilla, lottien kahvinkeittopuuhat ja iloisia pikakuvia toverillisesta yhdessäolosta.”¹⁰ Muistotaulun historiallista arvoa korostavat mainokset vaativat, että “talonpoikaismarssin jokaisen osanottajan, LapuanLiikkeen jokaisen kannattajan on hankittava seinälleen Kuvataiteen valmistama taulu.”¹¹ Lautapeli käsitteli samoja teemoja kuin muistotaulu, mutta pelillisistä lähtökohdista eikä sitä mainostettu ensisijaisesti muistoesineenä.¹²

Pelin julkaisu ajoittui Lapuanliikkeen toiminnan radikalisoitumisvaiheeseen, jolloin liike jakautui jyrkkään ja maltilliseen siipeen. Ajanjaksoa leimasi poliittinen terrori kyydityksineen sekä Vihtori Kosolan, Vihtori Herttuan ja Iivari Koiviston asemien vakiintuminen liikkeen johdossa.¹³ *Lapuanpeli* ei käsitellyt varsinaista marssia Hel-

■ Kuva 1. *Lapuanpeli* ja ohjekirjan kansi. Svenska centralarkivet.

singissä, vaan kuvasi osallistujien matkaa Lapualta Kosolan talolta Helsinkiin Tuomiokirkon eteen “osoittamaan kunniaa valkoiselle kenraalille”. Matkapelien¹⁴ lajityypilliseen tapaan matka ruudusta — tai oikeastaan viivasta — toiseen eteni nopan osoittamien lukujen mukaan. Reitin varrella pelaajat kohtasivat kulkua nopeuttavia onnenpotkuja tai hidastaeita, jopa suoranaisia vastoinkäymisiä, jotka saattoivat lopettaa etene-
misen kokonaan.

Tässä artikkelissa tarkastelemme, miten *Lapuanpeli* kuvasi ja tulkitsi talonpoikaismarssia ja miten se pyrki osallistamaan pelaajansa ajankoh-
taistapahtumaan. Kysymme myös, millä tavoin *Lapuanpeli* suhteutui Kuvataiteen pelituotantoon sekä yleisemmin Suomessa julkaistuihin lauta-

9. *Talonpoikaismarssi* 7. VII. 1930. Ab. F. Tilgmann 1930.

10. Esimerkiksi *Suomenmaa-* ja *Uusi Suomi* -lehdissä 20.7.1930 ilmestyneessä taulun mainoksessa todettiin sen historiallisen arvon olevan suuri, ja että se pitää “löytyä jokaisen kodin seinällä, missä Lapuan-aatetta kannatetaan”. Vastaavan tyyppisiä mainoksia oli myös muissa lehdissä.

11. Ks. esim. *Hakkapeliitta* 29.7.1930; *Lotta Svärd* 30.7.1930.

12. Talonpoikaismarssista tehtiin tuoreeltaan lukuisia joukko muita muistoesineitä, kuten maalauksia, tauluja, pienoispatsaita, pikari, ryyjiä ja laattoja (Lapuan museon tiedonanto 27.5.2021). Isänmaallisen kansanliikkeen (IKL) Mustan Karhun Yhtye levytti Toivo ja Reino Palmrothin tekemän laulun *Talonpoikaismarssi* vuonna 1935.

13. Nygård 1982, 114–133.

14. Matkapeli (engl. *race game*, ransk. *jeu de course*) on lautapelityyppi, jossa pelaajien tarkoituksena on päästä maaliin ennen toisia. Matkapelien keskeisimmät pelivälineet ovat noppa ja pelinappulat. Matkapelejä kutsutaan myös joskus juoksu(kilpa)peleiksi tai hanhenjouksupeleiksi.

peleihin. Edellisten teemojen kautta vastaamme artikkelissa kysymykseen, miten yksittäistä lautapeliä voi käyttää historian tutkimuksen lähteenä.

Luonnehdimme *Lapuanpeliä* ajankohtaismediaksi tai ajankohtaispeliksi. Ajankohtaismedialla tarkoitamme viestinnällistä tuotetta, joka kertoo viimeaikaisista, käynnissä olevista tai muuten ajankohtaisista tapahtumista käyttämällä välineelle ominaisia kerronnan, vuorovaikutuksen ja osallistamisen tapoja. Lautapelissä kerrontaa ohjaa yhtäältä pelilaudan visuaalinen ilme ja toisaalta sääntövihko, joka kuvaa pelin toiminnallisia piirteitä ja luo siten runkoa pelaajien osallistumiselle ja eläytymiselle.¹⁵

Suomessa sota oli ollut yleinen ajankohtaispelien teema jo 1800-luvun lopulta lähtien.¹⁶ *Lapuanpeli* ei suoraan käsitellyt sotaa, mutta se voidaan sijoittaa Suomen sisällissotaan ja sen jälkimaininkeja käsitelleiden pelien jatkumoon. Samaan jatkumoon kuuluvat vuonna 1918 julkaistut *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* sekä *Suomen vapaussota* -lautapelit.¹⁷

Artikkelin seuraavissa osissa käsittelemme tutkimuksen lähteitä, peli- ja mediahistoriallista tutkimuskenttää, pelin suunnittelijaa ja julkaisijaa sekä itse pelilautaa ja ohjekirjaa. Vertaamme *Lapuanpeliä* myös toisiin lautapeleihin. Mediahistorian tutkimukselle tyypilliseen tapaan artikkelissa yhdistyvät historiallisen kontekstin tarkastelu, median tuotannollisten reunaehtojen tarkastelu sekä tuotteen intertekstuaalisten ja intermediaalisten yhteyksien analysointi.¹⁸

Miksi ja miten tutkia *Lapuanpeliä*?

Löysimme *Lapuanpelin*, kun laadimme luettelon Kuvataiteen peleistä. Kokosimme kronologisen luettelon hinnastojen ja tuotekuvastojen avulla. Ne on talletettu Kansalliskirjaston ja Turun yliopiston kirjaston pienpainatekokoelmiin. Kuvataide – Bildkonst valikoitui tutkimuskohteeksi,

koska sen tuottamia pelejä oli Kansalliskirjaston digitoimassa lautapeliaineistossa kaikkein eniten. Se vaikutti siis erittäin merkittävältä lautapelijulkaisijalta. Kuvataide on ehkä parhaiten tunnettu *Afrikan tähden* (1951) alkuperäisenä julkaisijana.

Lapuanpeli erottui muista noin 300 löytämässämme Kuvataiteen pelijulkaisuista poikkeuksellisen aihepiirinsä perusteella. Vaikka jotkut muutkin pelit ammensivat inspiraationsa ajankohtaisista ilmiöistä, niissä ei juuri ollut suoria viittauksia yksittäisiin poliittisiin ajankohtais-tapahtumiin.

Itse *Lapuanpelin* löysimme Svenska centralarkivetista, ja olemme tutkineet kyseisen arkistokappaleen laudan ja peliohjeiden digitoituja versioita. Pelistä on kappaleet myös esimerkiksi Kansalliskirjaston Brummeriana-kokoelmassa sekä Museo Leikissä Espoossa.

Lapuanpeliä ei ole juuri tarkasteltu aikaisemmassa tutkimuksessa muuten kuin kuvittavana elementtinä. Svenska centralarkivetin pelikapalletta on käytetty Kari Selénin kirjoittamassa luvussa itsenäisen Suomen historiaa käsittelevässä kirjassa, jonka kuvatekstissä siteerataan pelin yksittäisiä sääntökohtia.¹⁹ Pelilauta on myös Reijo Perälän Lapuanliikkeen lehdistösuhdetta käsittelevän väitöstutkimuksen kannessa, vaikka siihen ei teoksessa viitata.²⁰

Lautapelejä, niiden tuotantoa ja vastaanottoa koskevaa tutkimusta on hyvin vähän verrattuna muuta julkaisuutoimintaa, kuten kirjoja tai sanomalehtiä, käsittelevään tutkimukseen.²¹ Eri mediamuotojen historiatieteellinen vastaanottotutkimus onkin monesti vaikeaa, varsinkin silloin kun aihetta koskevaa muistitietoa ei ole käytettävissä, eikä tuotearvosteluja ole juuri julkaistu. Vastaanottoa voisi periaatteessa tutkia julkaisijan tai tekijän ja pelaajien välisen kirjeenvaihdon avulla, mutta tällaiset lähteet ovat harvinaisia.²²

15. Paul Booth, *Board Games as Media*. Bloomsbury Academic 2021.

16. Henna Ylänen, Kansakunta pelissä. Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä. *Ennen ja nyt* 17:1 (2017), <https://journal.fi/ennenjanyt/article/view/108787/63784> (2.6.2021).

17. *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918*. Jurvanen & Juusela O.Y. Kirjapaino 1918; *Suomen vapaussota*. Kustannusliike Minerva Oy 1918.

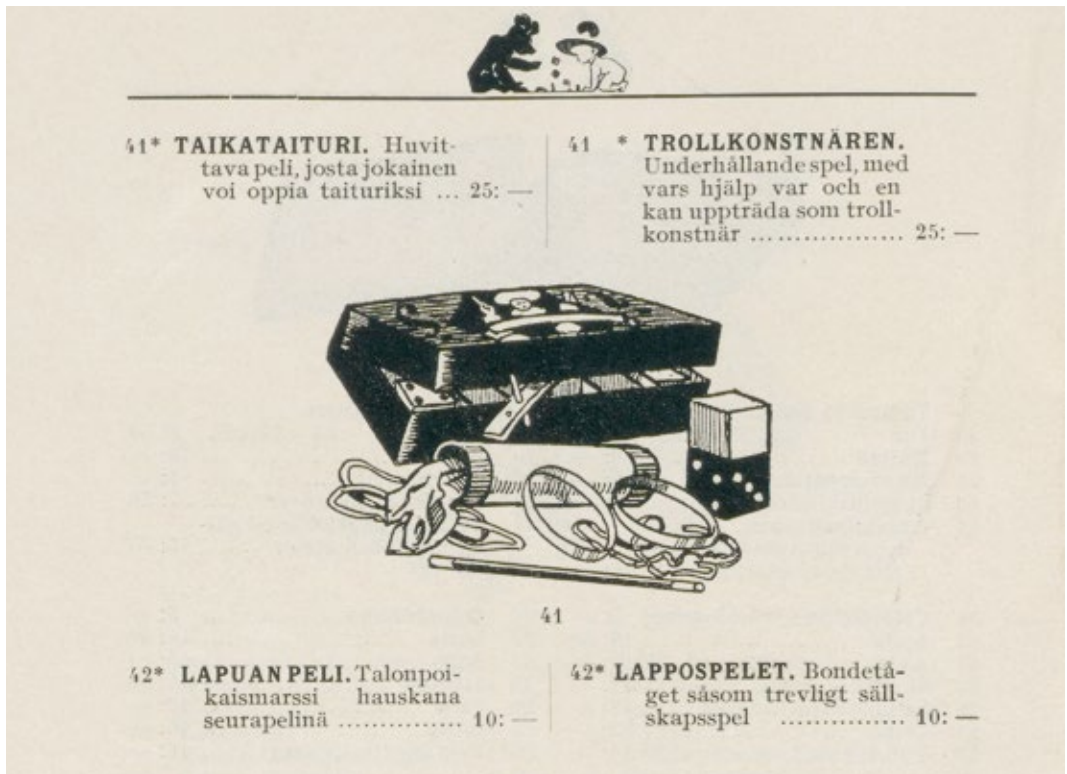
18. Jukka Kortti, *Mediahistoria. Viestinnän merkityksiä ja muodonmuutoksia puheesta bitteihin*. Tietolipas 250. SKS 2016, 34.

19. Selén 1991, 221.

20. Perälä 1998.

21. Ylänen 2017.

22. Mediahistoriallisen vastaanottotutkimuksen haasteista ks. Jaakko Suominen & J. Tuomas Harviainen, Comics as an Introduction to Media Technology. The Finnish Case. Television and Donald Duck in the 1950s and The early 1960s. *Historical Journal of Film, Radio and Television* 39:2 (2019), 368.



Emme ole toistaiseksi löytäneet *Lapuanpelin* tekemistä käsitteleviä arkistolähteitä. Tilgmann-yhtiön arkistoja on Elinkeinoelämän keskusarkistossa (ELKA), mutta aineisto on suurelta osin järjestämättä. Siltä osin kuin olemme pystyneet perehtymään arkistoihin, emme ole löytäneet tietoja *Lapuanpelin* pelaamisesta, vastaanotosta tai painos- ja julkaisumääristä. Aineisto on kuitenkin auttanut hahmottamaan Kuvataide-osaston toimintaa Tilgmann-yhtiössä.

Pelin ja Kuvataiteen hinnastojen lisäksi käytämme lähteinä sanoma- ja aikakauslehdissä julkaistuja pelin mainoksia. *Lapuanpeli* julkaistiin vuoden 1930 joulumarkkinoille, ja kaikki sitä mainostaneet lehdet julkaistiin marras-joulukuussa. Peliä mainostettiin erityisesti porvarillisissa lehdissä sekä suojeluskuntien, Lotta Svärdin ja Suomen Punaisen Ristin ruotsinkielisissä julkaisuissa. Mainoksissa korostettiin vaihtelevin tavoin kotimaisten tuotteiden ostamista isänmaallisena

■ Kuva 2. Maininta *Lapuanpeli*-uutuudesta Kuvataiteen vuoden 1930 hinnastossa. Kansalliskirjasto.

tekona. *Lapuanpelin* mainosten ulkoasu vaihteli hieman, ja mainostekstit rakentuivat poikkeuksetta muutaman toistuvan iskulauseen varaan. Peliä kutsuttiin ajankohtaiseksi tai sitä luonnehdittiin talonpoikaismarssiksi pienoiskoossa.²³

Tutkimusprosessimme aikana kävi ilmi, että pelin oli kuvittanut Monica Ehrström. Olemme tutkineet myös hänen muuta tuotantoaan ja käyttäneet hänen päiväkirjojaan lähteinä.²⁴

Lautapelit peli- ja mediahistoriallisen tutkimuksen kohteina

Pelien ja pelikulttuurien historian tutkimus on painottunut 2000-luvulla digitaalisten pelien eli tietokone-, video- ja mobiilipelaamisen tutkimukseen. Pelihistorioitsijat ovat kuitenkin alka-

23. *Lotta-Svärd* 15.11.1930 ja 29.11.1930; *Virkamiesten aikakauskirja* 24.11.1930; *Soljon Viikko-Novellit* 29.11.1930; *Hakkapeliitan Joulu* 1.12.1930; *Joulu-Lotta* 1.12.1930; *Hufvudstadsbladet* 23.12.1930; *Jul-scouten* 1.12.1930; *Jul-Lottan* 1.12.1930; *Röda Korssets jul* 1.12.1930; *Garm* 1.12.1930; *Helsingfors-Journalen* 22.11.1930 ja 20.12.1930. Kaikki lehdet löytyvät digitoituina Kansalliskirjaston historiallisesta sanomalehtikirjastosta.

24. Monica Ehrströmin päiväkirjat. Svenska litteratursällskapet i Finland, SLSA 1087, luettavissa Kansalliskirjastossa.



neet tarkastella ei-digitaalisia pelejä, sillä erilaiset pelaamisen tavat ja jopa pelien tuotannon tavat linkittyvät toisiinsa. Kun huomio on kiinnittynyt ei-digitaaliseen pelaamiseen, tutkijat ovat löytäneet uudelleen pelien ja leikkien historiaa tarkastelevia tutkimuksia ja klassikoita, jotka ovat ilmestyneet ennen digitaalisten pelien valtakautta.²⁵ Lautapelejä koskeva tutkimus ei kuitenkaan ole tällä hetkellä yhtä tunnettua kuin digipelitutkimus.²⁶

Pelitutkimuksessa on viime aikoina kiinnitetty huomiota paikallisiin eroavaisuuksiin. Kansainvälisessä tutkimuksessa on ymmärretty, etteivät pelit ja pelaaminen ole samanlaista kaikkialla. Tutkimuksessa ovat pikään painottuneet yhdysvaltalaiset tai laajemmin länsimaiset ja toisaalta japanilaiset peli-ilmiot, mutta nyttemmin on todettu, että on tutkittava paikallisia pelikulttu-

■ Kuva 3. Kuvataiteen mainos *Soljon viikko-novelleissa* (29.11.1930, nro 13) ja Tilgmannin ja Kuvataiteen mainos *Joulu-Lotta*-lehdessä (1.12.1930). Historiallinen sanomalehtiarkisto.

reja. Uusi pelihistorian tutkimus korostaa erityispiirteiden tarkastelun tärkeyttä, mutta sitoo paikalliset kysymykset yleisempiin teemoihin ja tekee vertailuja eri maiden pelikulttuurien välillä.²⁷

Historiallisesti orientoituneet lautapelitutkimukset ovat käsitelleet yleensä ennen kaikkea peliklassikoita, kuten shakkia, tammea ja backgammonia.²⁸ Toinen yleinen lähestymistapa on ollut antropologinen tai perinteentutkimuksellinen, jolloin esitykset ovat tarkastelleet esimerkiksi alkuperäiskansojen pelaamista tai kansanomaisia pelejä. Uudemmat lajalle

25. Suomalaisista peli- ja leikkitutkimuksen klassikoista ks. Olli Sotamaa & Jaakko Stenros, *Artful Play. Yrjö Hirn's Aesthetic Approach to Children's Play. International Journal of Play* 10:2 (2021), 139–150, <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1934948> (18.6.2021). Pelaamisen historiallisesta monimuotoisuudesta ks. Jaakko Stenros, *Pelit kulttuurina ja taiteena. Teoksessa* Usva Friman et al. (toim.) *Pelit kulttuurina ja kulttuurissa*. Vastapaino 2022.

26. Evan Torner, *Just (the Institution of Computer) Game Studies* 5:2 (2018), <https://analoggamestudies.org/2018/06/just-the-institution-of-computer-game-studies/> (18.6.2021).

27. Ks. esim. Melanie Swalwell, *Introduction. Game History and the Local*. Teoksessa Melanie Swalwell (toim.) *Game History and the Local*. Palgrave Macmillan 2021.

28. Ks. esim. Harold J. R. Murray, *A History of Board-games Other Than Chess*. Oxford University Press 2002.

yleisölle suunnatut pelit eivät ole saaneet yhtä paljon tutkimuksellista huomiota.²⁹

Lautapelejä on mielekästä tarkastella paitsi pelitutkimuksen viitekehetyksessä, myös osana mediahistorian tutkimusta, sillä niitä ei ole juuri käsitelty tästä näkökulmasta.³⁰ Lautapelit kytkeytyvät kuitenkin monin tavoin mediahistoriaan, kohdistuipa huomio sitten instituutioihin, tuotantorakenteisiin, viestinnän sisältöihin, käyttäjäkokemukseen tai mediaa koskevaan keskusteluun.³¹ Kuten tämäkin artikkeli osoittaa, lautapelit ovat olleet osa laajempaa graafisen teollisuuden ja painoteollisuuden tuotevalikoimaa. Lautapeleissä on käsitelty ajankohtaisia viestinnällisiä teemoja mediamuodon omien konventioiden mukaisella tavalla, tässä tapauksessa Lapuanliikettä ja talonpoikaismarssia.

Tutkimuksemme noudattelee paikallisesti orientoituneen pelitutkimuksen lähestymistapoja. Nostamme esiin varsin tuntemattoman suomalaisen poliittiseen historiaan ja mediakulttuurin historiaan liittyvän pelin, jonka luonnetta analysoimme eri kontekstien kautta.³²

Lautapelit Kuvataiteen tuotannossa

Kuten todettu, Kuvataide – Bildkonst kuului jo vakiintuneeseen F. Tilgmannin painoyhtiöön. Saksalainen kivipiirtäjä ja kirjanpainaja Ferdinand Tilgmann (1832–1911) oli muuttanut Suomeen vuonna 1862 ja perustanut oman kivipainon vuonna 1869. Seuraavilla vuosikymmenillä hänen yrityksensä laajensi valikoimaansa muun muassa kirjojen painatukseen ja pelikorttien valmistukseen. Pelikorttien ottaminen valikoimaan oli luontevaa, sillä kortit muuntautuivat monenlaiseen pelikäyttöön ja korttipelejä pelattiin eri yhteiskuntaluokissa. F. Tilgmann -yhtiö muutettiin osakeyhtiöksi vuonna 1895.³³

Lautapelejä julkaisivat 1900-luvun alussa yritykset, jotka valmistivat muutenkin kuvapainotuotteita. Pelin kustantaja ja painaja olivat usein eri tahoja. Tilgmann-painotalokin oli mukana pelituotannoissa jo pian perustamisensa jälkeen. Todennäköisesti sen ensimmäinen itse kustantama peli oli vuonna 1872 julkaistu *Vaellus lyyran saantiin* (ruots. *Vandringen till lyyran*), jossa pelaajat etenivät laudalla noppaa heittäen sekä opiskelivat suorittaakseen ylioppilastutkinnon ja saadakseen ylioppilaslakin. Tilgmann julkaisi vuonna 1897 ajankohtaispelin *Risti ja puolikuu* (ruots. *Korset och halfmån*), joka käsiteli samana vuonna käytyä Kreikan ja Turkin välistä kolmenkymmenen päivän sotaa. Vuonna 1900 yritys valmisti toisen ja vuonna 1904 kolmannen painoksen *Helsingin pelistä* (ruots. *Helsingforspelet*).³⁴ Tilgmann painoi vuonna 1904 kansallisromanttisen kalevalaisen *Sampo*-pelin sekä Venäjän ja Japanin sotaa käsitelleen *Urhoollinen Port Artur* (ruots. *Det tappra Port Arthur*) -pelin.³⁵

Lautapelien painaminen ja julkaisu sopivat hyvin kivipainon tuotevalikoimaan. Julkaisutoiminta osoittaa, että lautapeleillä oli kysyntää, vaikka yksittäiset laudat eivät soveltuneetkaan yhtä monipuoliseen käyttöön kuin pelikortit. Peliohjeet painettiin kirjapainoissa, eli lautapelien tuotannossa saattoi olla mukana useita osapuolia: kustantaja, laudan painanut yritys sekä ohjeiden painaja. Pelien julkaiseminen oli kuitenkin siinä mielessä yksinkertaista, että pelilaudtoja voitiin myydä ilman mahdollisesti tarvittavia pelinappuloita ja noppia. Pelinappuloita voitiin hankkia erikseen tai nappuloina toimivat mitkä tahansa pikkuesineet kuten napit.

Vuonna 1916 Tilgmannin perheyritys siirtyi Amos Andersonin (1878–1961) alaisuuteen hänen ostaessaan yrityksen osake-enemmistön. Ander-

29. Ylänen 2017; Lilli Sihvonon, *Kimble-lautapelin kestävä tuotesuhde: kulttuurituotteiden uustuotantoprosessit*. Digitaalisen kulttuurin väitöskirja. Turun yliopisto 2022.

30. Lautapelien ja mediatutkimuksen suhteesta, ks. esim. Booth 2021.

31. Mediahistorian tutkimuksesta ks. esim. Raimo Salokangas, Tekstit, kontekstit ja poikittaiskatse mediahistorian kohtauspaikalla. Teoksessa Erkkä Railo & Paavo Oinonen (toim.) *Media historiassa*. Turun historiallinen yhdistys 2012, 25–46; Kortti 2016, 31–34.

32. Erilaisista pelihistorian kirjoittamisen tavoista ks. Jaakko Suominen, How to Present the History of Digital Games. *Enthusiasm, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches. Games and Culture*. 12:6 (2017), 544–562.

33. Lars-Folke Landgrén, Tilgmann, Ferdinand. *Kansallisbiografia-verkkajulkaisu*. *Studia Biographica* 4. SKS 1997–, <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sk:kg-006483> (3.6.2021). Ferdinand Tilgmann oli perustanut myös Suomen Pankin ensimmäisen setelipainon vuonna 1885.

34. *Helsingin pelin* ensimmäisen painoksen vuonna 1870 painoi Claes Theodor Sederholm. Myöhempien painosten kustantajana toimi J. L. Boehm.

35. Ks. myös Ylänen 2017. *Sammon* kustantajana toimi K. E. Holm, *Port Arturin* G. W. Edlund.

son yhdisti F. Tilgmann Oy:hyn kuusi muuta kivipainoa ja teki yrityksestä Pohjoismaiden suurimman kivipainon, joka työllisti 1910–30-luvuilla noin 1000 työntekijää.³⁶ Anderson toimi vuosina 1922–1927 myös kansanedustajana Ruotsalaisessa eduskuntaryhmässä ja vuosina 1922–1945 omistamansa *Hufvudstadsbladetin* päätoimittajana.³⁷ Toinen keskeinen omistaja oli Oskar Öflund (1876–1947), jonka perustamasta Öflund & Pettersson -painoyrityksestä tuli Tilgmannin tytäryhtiö vuonna 1918. Ab Öflund & Pettersson Oy fuusioitui osaksi emoyritystä vuonna 1921.³⁸ Öflund toimi Tilgmannin toimitusjohtajana vuosina 1918–1935.³⁹

Omistusrjestelyt vaikuttivat oletettavasti uuden osaston, Kuvataiteen perustamiseen. Vuosina 1928–1952 Kuvataiteen johtajana toimineen graafikko- ja pilapiirtäjäpioneeri Oscar Furuhelm⁴⁰ (1880–1963) mukaan osaston perusti Öflund, joka pyrki 1920-luvun alun yritysfuusioiden jälkeen löytämään uutta käyttöä työntekijöille ja painokoneille. Uusi osasto alkoi toimittaa materiaalia myyntiin vuonna 1924.⁴¹ Osasto keskittyi monentyyppisiin kuvajulkaisuihin ja sen tuotevalikoima vaihteli eri aikoina.⁴² Tilgmann julkaisi Kuvataiteen nimissä 1920–1930-luvuilla lukuisia tuotteita, lautapeliä ja klassisten pelilautojen — kuten shakki, tammi ja mylly — lisäksi

muun muassa pelikortteja, postikortteja, pahvimalleja, nukke-, sotilas- ja rakennusarkkeja, painokuvia, kuvatauluja opetustarkoituksiin, satu- ja aapiskirjoja sekä lomakkeita ja käyntikortteja.⁴³

Yhtiöllä oli kotimaisten kilpailijoiden, kuten painotalojen ja painotuotekustantajien lisäksi ulkomaisia kilpailijoita. Vuoden 1930 hinnastossa yhtiö vetosi asiakkaisiinsa kotimaisten tuotteiden suosimiseksi.⁴⁴

Vetoamme yhä edelleenkin siihen, että arvosit asiakkaamme käsittävät välttämättömäksi täydentää alaamme sekä laatuhiimme kuuluvien tavaralajien varastojansa, mikäli mahdollista, kotimaisilla tuotteilla ja sen avulla välttää rahojen maastaviennin.⁴⁵

Vuoden 1926 hinnastossa vastaavaa kehotusta ei ollut, vaan vuoden 1930 vetoamuksen taustalla oli muuttunut talous- ja kauppapoliittinen tilanne. Vuonna 1929 Yhdysvalloista oli alkanut pörssiromahdus. Sitä seurannut kansainvälinen lama aiheutti talous- ja kauppapoliittisen muutoksen, jossa omaa tuotantoa suojattiin ja pyrittiin patoamaan rahan valumista ulkomaille.⁴⁶ Kuvataiteen mainoksissa oli saman tyyppisiä vetoamuksia kuin vuoden 1930 hinnastossa. Vetoamuksilla pyrittiin ohjaamaan kohti oikeanlaista isänmaal-

36. Tilgmann-konsernin tarina, <https://tilgmann.fi/tarina/> (18.6.2021).

37. Lars-Folke Landgrén, Anderson, Amos. *Kansallisbiografia-verkkojulkaisu*. Studia Biographica 4. SKS 1997–, <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sks-kgb-001595> (3.6.2021); Perälä 1998, 55–56.

38. Oy F. Tilgmann Ab siirtyi vuonna 1946 Amos Anderson & Öflund Kb:lle, jonka nimi muutettiin vuonna 1956 Oy Tilgmann Ab:ksi. Ks. Torsten Steinby, *Amos Anderson*. Föreningen Konstsamfundet 1979. Tilgmann-yhtiöstä ilmestyi kaksi juhlateosta vuosina 1931 ja 1969. Varhaisempi teos ei käsittele varsinaisesti yrityksen historiaa, eikä siinä ole mainintoja Kuvataiteesta. Jälkimmäisessä Tilgmannin satavuotishistoriassa Kuvataide tulee esiin kahdessa maininnassa. Ensimmäinen maininta käsittelee Oscar Furuhelmiä, joka oli aikaisemmin työskennellyt Öflund & Petterssonin taiteellisenä johtajana. Toisessa puolestaan kerrotaan lyhyesti Kuvataiteen tuotevalikoimasta. Ks. Gustaf Strengell, *En bok om boken*. F. Tilgmann 1931; Holger Ström, *Tilgmann 100 vuotta. Kehitys perinteiden pohjalta nykyaikaiseksi painoyritykseksi 1869–1969*. Ab Tilgmann Oy 1969, 69, 100.

39. Osmo Durchman, Ilmari Havu & Lauri Hendell (toim.) *Aikalaiskirja 1934. Henkilötietoja nykypolven suomalaisista*. Otava 1934, 768.

40. Lisää Furuhelmista ks. Aimo Reitala, Furuhelm, Oscar (1880–1963). *Kansallisbiografia-verkkojulkaisu*. Studia Biographica 4. SKS 1997–, <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sks-kgb-003371> (26.5.2021).

41. Oscar Furuhelm, Oy Tilgmann Ab:s förlagssavdelning: Bildkonst 1925–1955. 25.2.1957. Tilgmannin järjestämätön arki-toaineisto. Elinkeinoelämän keskusarkisto.

42. Ström 1969, 69.

43. Kuvataide hinnasto 3. Ab. F. Tilgmann 1926; Kuvataide hinnasto 4. Ab. F. Tilgmann 1930.

44. Myös *Lapuanpelin* mainoksessa *Lotta Svärd* -lehdessä 29.11.1930 oli samantyyppinen vetoamus: ”Päättäkääme yksimielisesti olla Isänmaanystäviä, ei vain politiikassa, vaan myöskin TÖISSÄMME JA TOIMISSAMME ja siksi lähettäkääme joulutervehdyksemme KUVATAITEEN kotimaisilla Joulun ja Uudenvuodenkortteilla! JOULUMARKKINAT antavat hyvän tilaisuuden totuttaa myös lapsemme kotimaisiin tuotteisiin!” Ks. *Lotta Svärd* 29.11.1930. <https://digi.kansalliskirjasto.fi/aikakausi/binding/1103698?term=KUVATAITEEN&term=Kuvataiteen&term=KUVATAIDE&page=20> (3.6.2021).

45. Kuvataide hinnasto 4 1930, 2.

46. Myös Suomen bruttokansantuote supistui vuosina 1930–1932 ja lähti uudestaan kasvuun vasta vuonna 1933. Tilastokeskus, Vuosisadan lähteet, Talouden kehitys 1860–2017, reaalisen bruttokansantuotteen vuotuiset muutokset, <https://>

lista kuluttamista, jossa raha pysyisi kotimaassa. Pelien ja muiden painotuotteiden kotimaisuuskeskustelua oli käyty jo ennen lamaa, oikeastaan koko 1920-luvun ajan.⁴⁷

Oliko *Lapuanpeli*llä esikuvia?

Lapuanpeli kuvaa nimenomaan suomalaista aikaalastaapahtumaa. Olisiko kuitenkin mahdollista, että sillä olisi ulkomaisia vaikutelähteitä? Varsinaisen talonpoikaismarssin esikuvana pidettiin Suomen sisällissodan vuoden 1918 valkoisen armeijan voitonparaatia, jonka reittiä vuoden 1930 marssi kulki. Sen lisäksi jo aikalaislehdistö totesi talonpoikaismarssin muistuttaneen ruotsalaista vuoden 1914 bondetåget-marssia. Tuolloin yli 30 000 talonpoikaa ja porvaripuolueiden kannattajaa osoitti mieltään Tukholmassa, mikä johti hallituksen kaatumiseen. Samoin esikuvana oli Italian fasistien marssi Roomaan Benito Mussolinin johdolla lokakuussa 1922.⁴⁸ Sitä oli seurannut fasistien valtaannousu ja Mussolinin nimitys pääministeriksi.

Ruotsin marssista julkaistiin erilaisia muistomitaleja, pikareita ja muistotauluja, mutta emme ole löytäneet Ruotsista marssia kuvaavia pelejä.⁴⁹ Saamiemme tietojen mukaan myöskään Italiassa ei julkaistu peliä Rooman marssista, vaikka fasistien valtakaudella Italiassa muuten tehtiin lautapelejä poliittisiin käyttötarkoituksiin.⁵⁰ Täten *Lapuanpelin* vaikutelähteitä on etsittävä epäsuoremmin.

Kuten muualla maailmassa, myös Suomessa lautapelit olivat jo pidempään kytkeyntyneet ajankohtaisiin poliittisiin tapahtumiin ja aatevirtauksiin. Kulttuurihistorioitsija Henna Ylänen on osoittanut kansallisuusaatteen ja lautapelin yhteyden 1800–1900-lukujen taitteessa. Tuolloin venäläistämistoimien vastareaktiot näkyivät

muun muassa suomalaista kansallisuutta ja maisemia käsittelevissä lautapeleissä. Peleissä, kuten muissakin kulttuurituotteissa, hahmoteltiin Suomen rajoja ja erityispiirteitä sekä nostettiin esiin keskeisiä suomalaisia nähtävyyksiä ja paikkakuntia. Pelit esittelivät maisemien ja maantieteen lisäksi uusia liikennevälineitä ja joskus teollistumista. Kuten todettu, toinen tyypillinen aihe olivat pelit, jotka hyödynsivät ja esittelivät ajankohtaisia sotatapahtumia, kuten Venäjän-Japanin sotaa, Kreikan ja Turkin sotaa sekä Suomen sisällissotaa.⁵¹ Kaiken kaikkiaan *Lapuanpeli* noudatteli aiempien pelien konventioita sääntöjensä ja osin kuvituksensakin osalta.

Lautapelin kuvittajaa ja suunnittelijaa jäljittämässä

Ennen 1900-luvun puoliväliä julkaistujen lautapelien suunnittelijoita ei tyypillisesti mainittu tuoteluetteloissa tai mainoksissa.⁵² Tilanne oli siis erilainen kuin kirjojen tai taideteosten tekijöiden kanssa. Lautapelejä ei kaiketi pidetty samanlaisina itsenäisinä taideteoksina tai kulttuurituotteina vaan vähempiarvoisina kulutustuotteina. Ne saattoivat olla myös kopioita aiemmin julkaisuista pelituotteista, jolloin alkuperäistä suunnittelijaa ei tiedetty tai tekijyyttä pyrittiin hämärtämään. Tämä näkyy myös *Lapuanpelissä*, jonka pelilaudan tai ohjeiden yhteydessä ei mainita suunnittelijaa. Kuvataide – Bildkonst -osaston käytäntönä oli jättää peliensä tekijät nimeämättä, toisin kuin osaston julkaisemien kirjojen tai joidenkin kuvapostikorttisarjojen yhteydessä.⁵³

Pelilaudan oikeassa alakulmassa oleva signeeraus “ME-” johti meidät pelin kuvittaneen Monica Ehrströmin (1903–1986) jäljille. Monica Ehrström oli monipuolinen kirjailija ja taiteilija, joka julkaisi ensimmäisen satukirjansa 17-vuo-

www.stat.fi/tup/satavuotias-suomi/vuosisadan-lahteet.html (8.6.2021); Tulli, Aikasarjat: Tuonti, vienti, kauppatase – Import, export och handelsbalans – Imports, exports and trade balance, 1884–2019, 30.11.2020, <https://tulli.fi/tilastot/taulukot/aikasarjat> (8.6.2021); Jorma Ahvenainen & Henri J. Vartiainen, Itsenäisen Suomen talouspolitiikka. Teoksessa Jorma Ahvenainen, Erkki Pihkala & Viljo Rasila (toim) *Suomen taloushistoria 2. Teollistuva Suomi*. Tammi 1982.

47. Jaakko Suominen, *Peli-ilmiöitä sotienvälisessä Suomessa*. (Ilmestyy 2023.)

48. Tätä mielikuvaa pyrki pitämään yllä erityisesti kokoomuslehdistö. Ks. Perälä 1998, 114.

49. Ruotsin talonpoikaismarssin muistotuotteista löytyy kuvia ruotsalaisten huutokauppojen ja antiikkiliikkeiden verkkosivuilta.

50. Pelitutkija Riccardo Fassonin sähköpostitiedonanto 6.5.2021.

51. Ylänen 2017.

52. Poikkeuksena olivat jotkut pelit, joiden suunnittelija tai kuvittaja oli erityisen tunnettu tai jos opetuspelin yhteydessä haluttiin korostaa suunnittelijan korkeaa asiantuntemusta. Suominen, ilmestyy 2023.

53. Nykyään erityisesti aktiiviharrastajille myytäviä lautapelejä saatetaan markkinoida tunnettujen suunnittelijoiden nimillä, mutta edelleenkin pelien tekijätiedot ovat harvoin näkyvästi esillä laajoille kuluttajaryhmille suunnatuissa lautapeliteuotteissa. Tekijät kuitenkin yleensä mainitaan pelipaketin sisällä.

tiiana vuonna 1920. Vuosina 1921–1923 hän opiskeli koro- ja huonekalusuunnittelua Münchenin taidekoulussa.⁵⁴

Ehrström teki Kuvataiteelle myös muita kuvitustöitä, kuten korttisarjan *Nuoren neidon kohtalon ennustaja* (1926),⁵⁵ ja kirjan *Cirkus-aapinen* (1926). Lisäksi hän kirjoitti ja kuvitti *Hokus-Pokus*-kuvakirjan (1933). Näiden teosten yhteydessä hänen nimensä on mainittu yrityksen tuotehinnastossa ja mainoksissa. Ehrström teki Holger Schildts Förlags Ab:lle lasten laululeikkejä esittelevän teoksen *Vi ska ställa till en rolig dans: barnens kända ringlekar med musik och text och med teckningar* (1925). Mainitut työt ovat piirrostyyliltään yhteneviä *Lapuanpelin* kanssa.

Ei ole varmuutta vastasiko Ehrström kuvittamisen lisäksi myös pelin suunnittelusta. Tämä on hyvin todennäköistä, sillä usein suunnittelijat kuvittivat pelinsä. On myös mahdollista, että *Lapuanpeli* oli Ehrströmin kustantajalta tai kustantajan asiakkaalta saatu toimeksianto. Pelilaudan ja ohjekirjan suunnittelussa tekijä on voinut hyödyntää aikaisemmin julkaistujen matkapelien toimintaperiaatteita sekä yhdistellä kertomiseen ja kuvittamiseen liittyvää osaamistaan.

Monica Ehrström mainitsi päiväkirjassaan 8.7.1930 talonpoikaismarssin ja totesi Lapuanmiesten, valkoisten talonpoikien ja maanomistajien, marssineen kommunismia vastustaen. Päiväkirjamerkintä ei kerro, oliko Ehrström itse seuraamassa marssia, mutta hän lopetti tapahtumaa koskevan huomionsa toteamalla, että tapahtumalla voi olla hyviä puolia.⁵⁶ Päiväkirjassaan hän käsittelee lähinnä ihmissuhteitaan, eikä viittaa *Lapuanpeliin* tai muihin työtehtäviinsä.

Ehrströmin lisäksi Suomessa on ollut muita naispuolisia lautapelisuunnittelijoita ja -kuvittajia. Heistä toistaiseksi tunnetuin on Hilda Olson

(1832–1916), jonka käsialaa olivat muun muassa *Huvi-matka Avasaksaan* (1862) ja edellä mainittu *Helsingin peli* (1870).⁵⁷ Suomenruotsalaisuuden lisäksi Olsonia ja Ehrströmiä yhdistää monipuolinen ja kansainvälinen toiminta kulttuurituotannon eri osa-alueilla. Varhaisten suomalaisten lautapelien suunnittelijoita olisi tarpeen tutkia jatkossa enemmän, jotta saisimme selville, ketkä pelejä suunnittelivat, millainen oli heidän sukupuolijakaumansa ja mikä oli pelituotantojen suhde tekijöidensä muihin töihin.

Matka Lapualta Helsinkiin – Pelilaudan ja ohjeiden tarkastelua

Vaikka olemme määritelleet *Lapuanpelin* osallistavaksi ajankohtaismediaksi, ei peli pyrkinyt luomaan autenttista kuvausta talonpoikaismarssista. Peli ammensi yleisemmin inspiraatiota suomalaisesta kansallisromantiikasta, isänmaallisuudesta ja sisällissodan muistelemisesta. Pelisuunnittelussa tehtiin myös taiteellisia ratkaisuja, joiden myötä tietyt yksityiskohdat ja marssin tapahtumat korostuivat. Toiset, kuten esimerkiksi Töölön pallokentän katselmus, jäivät huomioimatta. Lisäksi peli sisälsi runsaasti leikkimielistä fantasiaa.

Ohjekirja määrittelee *Lapuanpelin* 2–6 henkilön ”heittonappulapeliksi”. Peli on julkaistu todennäköisesti suojakuoreessa ilman noppaa ja pelinappuloita. Taitettavan pelilaudan mitat ovat 70,5 x 50,5 cm. Kuoren vastaavat mitat ovat 36 x 27 cm. Litografia- eli kivipainotekniikalla⁵⁸ painettu pelilauta koostuu 200 viivan polusta, jolle on sijoitettu 20 erikoisruutua. Erikoisruuduilla on joko nopeuttavia tai hidastavia vaikutuksia pelin kulkuun. Näissä ruuduissa pelaaja saa ylimääräisiä heittoja, joutuu pysähtymään heittovuorojen ajaksi, palaamaan lähtöruutuun tai poistumaan pelistä kokonaan.

54. Marjut Tawast, Leo, Mona. *Kansallisbiografia-verkkojulkaisu*. Studia Biographica 4. SKS 1997–, <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sk-s-kg-010104> (22.5.2021).

55. Kuva korttisarjasta löytyy Finna-tietokannasta, <https://www.finna.fi/Record/hkm.HKMS000005:00000mm3?imgid=1> (2.6.2021).

56. ”I går var det stora bondetåget, Lappomännens Tåg, demonstrationståg av Finlands vita bönder och godsägare, emot kommunismen i Helsingors – Det kan ha sina goda sidor.” Monica Ehrströmin päiväkirjat 8.7.1930. Svenska litteratursällskapet i Finland, SLSA 1087, luettavissa Kansallisarkistossa.

57. Raija Majamaa, Olson, Hilda. *Kansallisbiografia-verkkojulkaisu*. Studia Biographica 4. SKS 1997–, <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sk-s-kg-010131> (4.6.2021); Torkel Hellström, Hilda Olson. Nykarleby-mamsellen som blev målarinna och slutade sina dagar som mönsterriterska i London. 1939, <http://www.nykarlebyvyer.nu/sidor/texter/prosa/hellstr/frgt/02hildao.htm> (18.6.2021).

58. Vanhoista koulutauluista kirjoittanut Sari Savikko toteaa, että kivipainotekniikka tuottaa esimerkiksi koulutauluihin laadukasta painojälkeä, joka näkyy harmonisissa kokonaisuuksissa, vivahteikkaita väripinnoissa, pehmeissä mutta selkeissä viivoissa sekä tasaisessa rakeisuudessa. Kokonaisuudesta tulee hänen mukaansa harmoninen ja miellyttävä kokonaisuus. Sari Savikko, *Muistojen Koulutaulut*. Tammi 2008, 32–33.



Osa ruuduista ja niiden sisällöistä viittaa selkeästi aikakauden politiikkaan. Pelilaudan kuvituksessa on käytetty fiktiivisiä ja todellisia tapahtumia sekä maantieteellisiä kohteita, joiden kautta talonpoikaismarssijat matkustivat kohti Helsinkiä. Pelilautu muodostaa yhden yhtenäisen kuvan, toisin kuin useat muut aikaisemmat suomalaiset matkapelit,⁵⁹ joissa lauta koostuu erillisistä kuvaruuduista tai yksinkertaisemmasta karttakuvasta. Yhtenäisiä, fantasiaelementtejä sisältäneitä kuvia oli kuitenkin ainakin myös hieman myöhemmin julkaistuissa Kuvataiteen peleissä (ks. esim. *Matka halki satumaan* 1942, *Tivolipeli* 1944).

Lähtöruutu on Lapualla sijaitseva Kosolan talo, joka toimi Lapuanliikkeen epävirallisena päämajana. Salossa liehuu Suomen lippu, jolla oli valtava symbolinen merkitys Lapuanliikkeelle. 1920- ja 1930-luvuilla lippu toisensi sisällissodan poliittisia rajalinjoja ja toimi valkoisten uhrisymbolina.⁶⁰ Pelilautu ja ohjekirja sisältävät yhteensä viisi siniristilippua.

■ Kuva 4. Lähtö tapahtuu Kosolan talolta Lapualla. Oikealla puolella siintää Tampere. Svenska centralarkivet.

Ensimmäisessä ruudussa Vihtori Kosola seisoo ruudussa oikean käden nyrkki pystyssä. Ohjekirja kertoo pelin tavoitteen:

Nyt matkataan suureen talonpoikaismarssiin Helsingissä. Meidän tulee olla perillä 7 p:nä heinäkuuta kello 12. Toivokaamme, että mikään ei viivästytä meitä matkalla.

Pelaajia puhutellaan pääsääntöisesti me-muodossa, mikä korostaa joukkojen osallistumista yhteiseen tapahtumaan. Joissain kohdissa puhuttelu kuitenkin muuttuu ja puhuttelu kohdistuu yksittäiseen pelaajaan. Kellonaika viittaa Töölön pallokentän katselmukseen, joka käynnistyi 12:00, ei Senaatintorin tilaisuuteen.

59. Ks. esim. *Huvi-matka Avasaksaan* (ruots. *Lustfärd till Avasaksa*). G. W. Edlund 1862; *Helsingin peli* (ruots. *Helsingforspelet*). J. L. Boehm 1870; *Sampo*. K. E. Holm 1904.

60. Tuomas Tepora, *Lippu, uhri, kansakunta. Ryhmäkokemukset ja -rajat Suomessa 1917–1945*. Yliopistopaino 2011, 132–151.

Pelilaudan kuvitus myötäilee suomalaisen kansallisromantiikan elementtejä järvimaisemineen ja punaisine mökkeineen. Ruutu 17 velvoittaa pelaajaa pysähtymään yhden heittokierroksen ajaksi patrioottiseen tunnelmointiin kesäisen näkymän äärelle:

Tässä ihailemme kaunista näköalaa. Onko olemassa kauniimpaa maata, kuin Suomi. Katsokaa miten järvet välkkyvätkään tummansinisinä kesäauringossa. Niityt odottavat heinäväkeä ja kellastuvat heinävainiot ovat pian valmiit leikattavaksi. Rakastamme kallista synnyinmaatamme.

Pelin esittelemät puut, rakennukset ja vesistöt edustavat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta yleistä suomalaista maisemakuvastoa.⁶¹ Matkareittiä Lapualta Helsinkiin seuratessa voi kuitenkin spekuloida kohteiden mahdollisia esikuvia. Laudalla esiintyvä järvi saarineen voisi matkareitin perusteella olla esimerkiksi Ikaalisten Kyrösjärvi tai Etelä-Pohjanmaan Lappajärvi, mutta yhtä hyvin kyseessä voi olla geneerinen kansallisromantiikasta ammentava piirros.

Lotta Svärd -järjestö on vahvasti esillä niin pelilaudan kuvituksessa kuin itse pelin kulussa. Suojeluskuntalaitoksen rinnakkaisjärjestönä se suhtautui myötämielisesti Lapuanliikkeeseen. Lotta Svärdillä oli keskeinen rooli talonpoikaismarssissa, sillä se hoiti osallistujille muonitusta matkalla kohti Helsinkiä, paikan päällä sekä vielä paluumatkan taukopaikoilla. Lisäksi Hilja Riipinen — järjestön keskeinen ideologi ja *Lotta Svärd* -lehden päätoimittaja — oli Lapuanliikkeen vaikutusvaltainen jäsen ja kuului sen radikaaliin siipeen.⁶² Toivo Nygård toteaa, että lottien osallistuminen korosti marssin paraatimaisuutta valankaappausrityksen sijasta.⁶³

Pelissä lotat joko vauhdittavat tai hidastavat matkantekoa. Ruudussa 31 pelaaja ei ehdi pysähtyä nauttimaan lottien tarjoamia virvokkeita vaan kiittää eteenpäin, mutta ruudussa 40 pelaaja pysähtyy yhden heittokierroksen sammuttamaan janonsa: ”Lotat! Malja Suomen tulevaisuudelle

sekä kiitokset Teille siitä, että saimme sammuttaa janomme.”

Lottien roolin korostamisella pyrittiin osoittamaan, että naisetkin olivat talonpoikaismarssin takana ja osallistuivat sen järjestelyihin, vaikka itse marssijat olivat ainoastaan miehiä. Siinä missä aikalaisviestimet kuvasivat lottia pääasiallisesti Helsingin muonituspaikoilla,⁶⁴ esiintyy heitä pelilaudalla ainoastaan matkalla kohti pääkaupunkia. Tämä suunnitteluratkaisu juontuu todennäköisesti matkapelien luonteesta.

Lapuanpelin ohjekirjan mukaan pelaaja ei ole kuka tahansa kansalainen. Ohjekirja ilmoittaa suoraan pelaajan roolina olevan Lapuan liikkeen jäsen; hän on ”lapuanmies”, joka on valmis myös suoraan toimintaan. Ruudussa 48 pelaajat yhyttävät kommunisteja ja järjestävät heidän kyydityksensä Suomen itärajalle. Tosin termejä ”kommunisti”, ”sosialisti”, tai ”vasemmistolainen” ei pelissä käytetä, vaikka ne muodostivatkin Lapuanliikkeen laajemman viholliskuvan,⁶⁵ vaan poliittiset viholliset on nimetty kiertoilmaisulla ”maankavaltajiksi”. Muutenkin ohjeissa käytetään vastaavia patrioottisia kiertoilmauksia, kuten ”valkoinen kenraali” ja ”vihollismaa”. Lapuanliikkeen sininen auto, jossa matkustaa sinimustiin pukeutuneita miehiä, on törmännyt punaiseen autoon, jonka matkustajilla on punaiset käsivar-sinauhat:

Olemme saaneet käsiimme maankavaltajia, jotka haluavat syöstä maamme onnettomuuteen, hätään ja kurjuuteen. Paetkoon he Suomen rajan toiselle puolelle, vihollismaahan, jossa pahuus ja viha asustavat.

Pelaaja ei kuitenkaan hyödy muiluttamisesta, johon siihenkään ei siis suoraan tekstissä viitata, vaan hän joutuu ruudussa 48 ulos pelistä. Tämä ristiriita voidaan selittää sillä, että pelaaja poistuu talonpoikaismarssilta osallistuakseen kyydittämiseen. Kyseessä voi olla myös epäonnistunut pelisuunnitteluratkaisu. Ruudusta johtaa tie kohti itää, ja taivaanrannassa siintää venäläinen kaupunki sipulitorneineen. Pelilauta ja ohjekirja

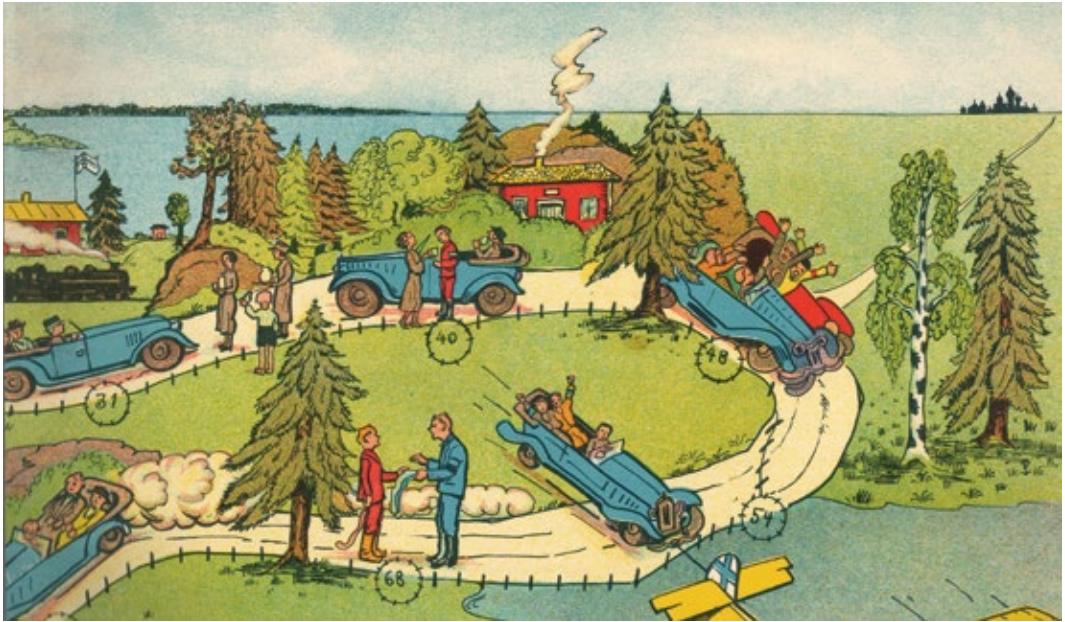
61. Kuvastosta ks. Maunu Häyrynen, *Kuivettu maa. Suomen kansallisen maisemakuvaston rakentuminen*. SKS 2005.

62. Siltala 1985, 60, 66; Perälä 1998, 78; Silvennoinen, Tikka & Roselius 2016, 142–143, 174, 238.

63. Nygård 1982, 118.

64. Ks. esim. Helsingin marssin päivä. *Helsingin Sanomat* 8.8.1939, K6; Suomi Filmi Oy 1930.

65. Ville Laamanen & Ville Okkonen, Kansallisoikeistolainen itseymmärrys 1929–1932. *Historiallinen Aikakauskirja* 117:2 (2019), 194–198.



eivät paljasta kaupungin nimeä, mutta sen musta silhuetti viittaa vahvasti Moskovan Kremliin.⁶⁶ Ruudun kuvituksessa lapuanmiehet työntävät punaisiin pukeutuneita kommunisteja ja heidän autoaan kohti Neuvostoliittoa.

Muilituksen liittäminen osaksi pelikokemusta on pelin ainoa viittaus Lapuanliikkeen harjoittamaan poliittisen terroriin. Laajamittaiset kyyditykset olivat alkaneet kesäkuussa vuonna 1930, noin kuukausi ennen talonpoikaismarssia.⁶⁷ Ne olivat jo loppuneet pelin ilmestyessä vuoden 1930 lopussa. Ruutu 68 sisältää hienovaraisempaa poliittista painostusta, kun pelaaja saa kommunistin luopumaan aatteestaan ilman (näkyvää) väkivaltaa. Tällä kertaa pelaaja saa itselleen kaksi ylimääräistä heittoa, ja tässä puhuttelu näyttää poikkeuksellisesti kohdistuvan pelissä mainittavaan sivuhahmoon. Tai paremminkin kyse on tunteikkaista vuorosanoista, jotka pelaaja toteaa sivuhahmolle:

Olen iloinen, että vaihdat punaisen värisi sinimustaan. Et ole enään maankavaltaja, vaan rakastat kallista synnyinmaatasi.

■ Kuva 5. Pelaajat joko lähtevät kyyditsemään kommunisteja itärajalle heihin törmättyään (ruutu 48) tai auttavat heitä löytämään isänmaallisuutensa ilman fyysistä väkivaltaa (ruutu 68). Taustalla hämöttää Moskova. Svenska centralarkivet.

Ruudussa 90 muistellaan vuoden 1918 sisällissodan Tampereen taistelua, joka käytiin 16.3.–6.4.1918. Kyseinen ruutu on pelin ainoa viittaus sisällissodassa kaatuneisiin valkoisiin sotilaisiin, joiden muiston vaaliminen oli yksi Lapuanliikkeen keskeisimmistä tavoitteista.⁶⁸ Talonpoikaismarssille osallistunut Pohjois-Hämeen pataljoona kokoontui myös Tampereen Pyynikin torilla ja Heinätorilla.⁶⁹

Katselemme Tampereen kaupunkia ja muistellemme veristä ja kunniaakasta Tampereen valtausta vuonna 1918.

Tällä käänteentekevällä taistelulla ja sen muistelulla on pelinkulkua haittaava funktio, sillä pelaajan on jäätävä ihailemaan Tamperetta yhden heittokierroksen ajaksi. Tietyissä mielessä

66. Oikeisto kutsui kommunisteja yleisesti "Moskovan käytyreiksi" sekä vuoden 1930 vaaleissa "Moskovalle äänensä antaviksi". Ks. Nygård 1982, 123.

67. Siltala 1985, 93.

68. Tepora 2011, 162.

69. Helsinkiin marssijat kokoutuvat. *Helsingin Sanomat* 7.7.1930. K8; Silvennoinen, Tikka & Roselius 2016, 173–175.

pelin opetukseen kuuluu siis pysähtyminen ihailun, kunnioituksen ja synnyinmaan rakkauden äärelle.

Ruudussa 145 viitataan Lapuan liikkeen enemmistön muodostaneisiin talonpoikiin, joiden mukaan itse marssikin nimettiin:

Lehmät ovat hyväntahtoisia ja hyödyllisiä eläimiä. Minullakin on niitä sata omalla tilallani, mutta ovat ne perin kiusallisia juostessaan auton edessä maantiellä.

Tässä puhuttelumuoto muuttuu poikkeuksellisesti minä-muotoon. Maininta sadasta lehmästä on luultavasti huoleton tasaluku, sillä niin suuria eläinmääriä löytyi 1930-luvun alussa vain poikkeuksellisen suurilta tiloilta.⁷⁰ On vaikea sanoa, onko tämä viittaus huumoria, irvailua vai heijasteleeko se suunnittelijan tietämättömyyttä maataloudesta. Pelin muita ruutukuvauksia ei voi kuitenkaan pitää erityisen humoristisina, vaikka julkaisija kuvailikin *Lapuanpeliä* hauskaksi seurapeliksi. Kyseisessä viittauksessa on samanlaista eloisaa kuvitteellisuutta, jota pelin muissakin elementeissä on havaittavissa.

Lapuanpeli ei kuvaa ainoastaan maalaismaista tai historiallisia rakennuksia Kosolan talosta Tampereen teolliseen arkkitehtuuriin sekä Helsingin tuomiokirkkoon. Se esittelee myös aikansa modernia liikenneteknologiaa: junan, autoja sekä lentokoneen. Pelilaudan kuvituksessa on käytetty sinistä avoautoa pelaajien liikkumisvälineenä. Laudalla on myös muita autoja, mutta ne liittyvät matkantekoa hidastaviin tilanteisiin tai sen keskeyttämiseen. Kansallisromanttisen maiseman ja uuden teknologian yhdistäminen oli tavallista myös muissa matkapeleissä.⁷¹

Pelilaudan kuvaamalla teknisillä laitteilla on mahdolliset esikuvansa, vaikka piirroksissa Monica Ehrström on käyttänyt taiteilijan vapautta. Laudalla useana kuvana esiintyvä pelaajien auto näyttää saaneen vaikutteita Ford Model A Cabriolet -mallista (1927) tai Chevrolet Capitol Series AA Cabriolet -mallista (1927). Kyseiset valmistajat hallitsivat suvereenisti Suomen automarkkinoita 1920-luvun lopussa ja 1930-luvun alussa.⁷² Fordeja ja Chevroleteja näkyi runsaasti myös Suomi Filmin Talonpoikaismarssia käsitelleessä dokumenttielokuvassa.⁷³ Luultavasti *Lapuanpelin* tapauksessa kyseessä on kuitenkin yleinen auto-piirros, joka muistutti aikakauden lehtimainoksissa kuvattuja autoja.⁷⁴ Yhdessä kirjaimellisesti lennokkaan fantasiamaaisessa kuvassa auto on lähdössä ilmaan lentokoneen vetämänä. Laudan keltainen lentokone — joka kiidättää ruutuun 54 osuvan pelaajan suoraan ruutuun 100 — muistuttaa Junkers f.23-konetta, joita lentoyhtiö Aerolla oli tuolloin käytössä. Piirros on selvä viittaus talonpoikaismarssia kuvanneisiin lentokoneisiin.⁷⁵

Jos pelaaja onnistuu välttämään ruudun 189, jossa paljaspäistä marssijaa vaanii auringonpistos, hän pääsee etenemään maaliin Helsingin Senaatintorille. Tuomiokirkon kello näyttää kahta iltapäivällä, jolloin ensimmäiset osastot saapuivat paikalle.⁷⁶ Ruudussa 200 seisoo marssin johtaja Vihtori Kosola, joka on kohottanut kätensä tervehdykseen. Toivo Nygårdin mukaan Kosolan tekemä roomalaistyylinen tervehdys ei ollut fasistinen ele vaan kyseessä oli perinteinen suomalaisten kansanjohtajien tervehdystapa.⁷⁷ Pelilaudan kuva tuo kuitenkin mieleen Mussolinin fasistien ja sittemmin Saksan kansallisosialistien tervehdyksen. Sekä suomalaisessa että

70. Lehmien määrä maataloilla oli tavallisesti huomattavasti pienempi. Virallisen tilastojen mukaan vuonna 1930 Suomessa oli valtakunnallisesti 49,6 kappaletta nautaeläimiä 100 maaseutuväestön henkeä kohti. Ks. *Suomen virallinen tilasto III. 27. Maatalous. Maanviljelys ja karjanhoito vuosina 1929 ja 1930*. Valtioneuvoston kirjapaino 1932, 33.

71. Ylänen 2017.

72. Ks. Teija Först, *Vauhtikausi. Autoilun sukupuoli 1920-luvun Suomessa*. Scripta Lingua Fennica Edita 371. Turun yliopisto 2013, 12, 218.

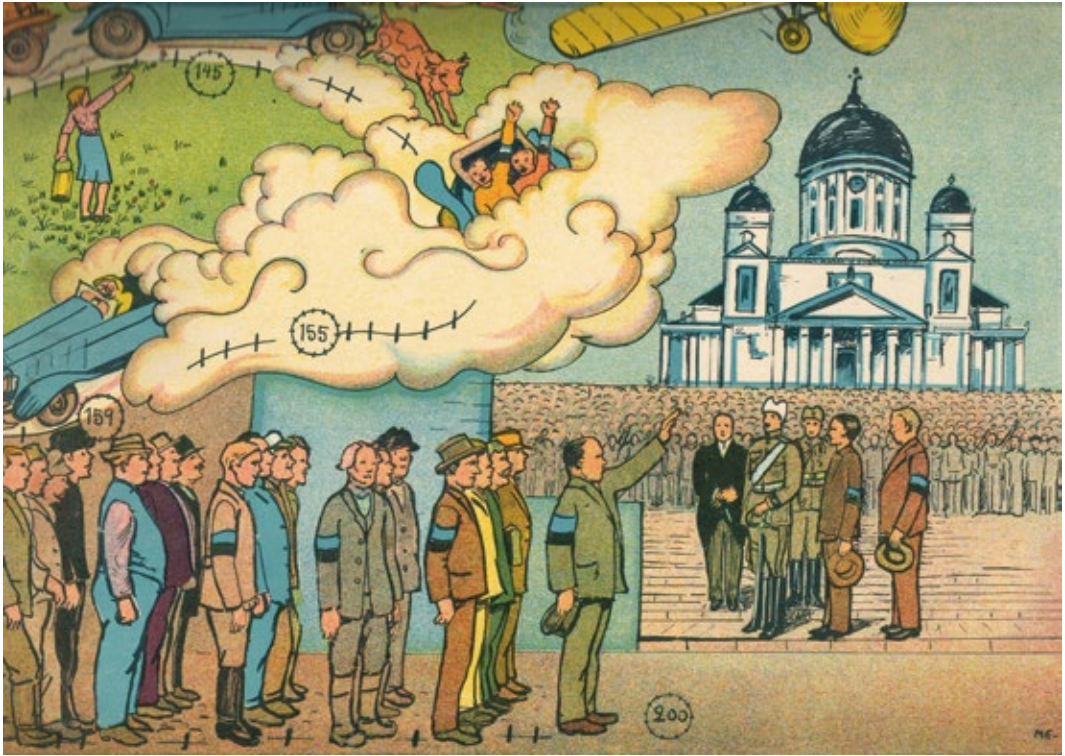
73. Fordien ja Chevrolien lisäksi autoletkassa oli myös Buickin ja Studebakerin eri malleja. Ks. Silvennoinen, Tikka & Roselius 2016, 174; *Helsingin Sanomat* 7.7.1930, K1.

74. Ehkä hieman yllättäen autoon liittyvillä erikoisruuduilla on pääosin hidastava vaikutus pelin etenemiseen: autojen yhteentörmäykset (ruutu 130), rengasrikot (ruutu 100), tielle eksyneet eläimet (ruudut 78 ja 145) sekä parkkiongelmät ruuhkassa (ruutu 172) jarruttavat matkaa. Ainoastaan kaasun painaminen kiireen yllättäessä jouduttaa matkantekoa (ruutu 159).

75. *Helsingin Sanomat* 8.7.1930, K4.

76. *Helsingin Sanomat* 8.7.1930, K6.

77. Nygård 1982, 120.



kansainvälisessä lehdistössä Kosolaa verrattiin toisinaan toimintansa ja ulkonäkönsä perusteella Mussoliniin. Hänelle vinoiltiin esimerkiksi pilanimillä Vittorio Kosolini tai Lapuan Mussolini, ja lehdistössä noteerattiin Kosolan ja Mussolinin tervehdyksen samankaltaisuus.⁷⁸

Kosolan lisäksi pelin loppukuvasta erottuvat varmuudella Lapuanliikkeen Vihtori Herttua, presidentti L. K. Relander ja kenraali C. G. E. Mannerheim. Herttuan oikealla puolella seisoo mahdollisesti lapualaisten johtokolmikön jäsen Iivari Koivisto tai Mannerheimin paikalle kutsuneeseen lähetystöön kuulunut talonpoika Toivo Pohjola, joka oli saavuttanut mainetta painijana. Nelikön taustalla seisova sotilashenkilö saattaa esittää sotavoimien päällikköä kenraaliluutnantti Aarne Sihvoa tai esikuntapäällikkö K. M. Walleniusta, josta tuli myöhemmin Lapuanliikkeen pääsihteeri. Yksi mahdollinen vaihtoehto on myös suojeluskuntien päällikkö Lauri Malmberg,

■ Kuva 6. *Lapuanpeli* päättyy Senaatintorille. Svenska Centralarkivet

vaikka kuvassa ei näykään suojeluskunnan käsi-varsinauhaa.

Monica Ehrström pyrki kuvaamaan *Lapuanpelissä* Mannerheimia symbolisesti, ei autenttisesti. Pelilaudan piirroksessa Mannerheimilla on valkoinen karvalakki ja valkoinen komentohihna, vaikka marssista säilyneestä arkistomateriaalista näkyy, että hänellä oli päässään kesäisempi suikka ja ”rähinäremmin” sijaan pelkkä vyö. Mannerheim esitetään pelissä ”valkoisena kenraalina” valkoisten vuoden 1918 voitonparaatin ja muun Mannerheim-kuvaston mukaisesti, sellaisena kuin hänet oli totuttu näkemään.⁷⁹ Mannerheimia taiteessa ja populaarikuvastossa tutkinut Juha Ilvas toteaa, että Mannerheim oli kuvatuim-

78. Esim. *Helsingfors-Journalen* 2.8.1930, 7 (Vittorio Kosolini ja tervehdykset); *Kajaani* 27.6.1930 (Lapuan Mussolini); *Länsi-Suomi* 9.7.1930 (ulkonäkövertailu); *Hufvudstadsbladet* 20.6.1930; *Maakansa* 20.6.1930 no 139; *Suomen Sosialidemokraatti* 20.06.1930 (muuta vertailua ja viittaus ulkomaiseen lehdistöön).

79. Eric Vasströmin 1910–1920-lukujen vaihteessa piirtämässä ”Suomen suurmiehiä” -pelikorteissa Mannerheim esiintyi kansikuvassa ja hänet esiteltiin nimenomaan valkoisena kenraalina valkoinen karvalakki päässä.

pia suomalaisia hahmoja sisällissodan jälkeen. Hän oli ensimmäinen suomalainen mediapersoona ja ”suomalaisuuden isänmaallinen merkittuote, jota hyödynnettiin myös kaupallisesti.”⁸⁰ Mannerheim-kuvaston määrä oli tosin vähentynyt 1920-luvun loppua kohden, mutta kääntyi uudestaan nousuun, kun hän sai näkyvämmän ja virallisemmän aseman Puolustusneuvoston puheenjohtajana vuonna 1931 ja sotamarsalkan arvon vuonna 1933. Kirjojen, taideteosten ja valokuvien lisäksi Mannerheim esiintyi pilapiirroksissa, postikorteissa, laseissa, sotilasfigureissa, nukeissa ja pelikorteissa.

Osa kuvatuista ihmisistä ei viittaa tiettyihin esikuviiin vaan yleisemmin osallistujakuntaan. Esimerkiksi etualan marssijoukkoon on piirretty eri yhteiskuntaluokkia ja taustoja edustavia miehiä: osalla on talonpoikaisasuja, parilla marssijalla on päässään ylioppilaslakki ja muutamat ovat pukeutuneet pukuihin. Mukana on myös yksi körttipukuinen osallistuja. Lapuanliikkeen aktiiveina toiminut papisto loistaa kuitenkin poissaolollaan. Rovasti K. R. Kares, kirkkoherra Väinö Malmivaara ja kirkkoherra Paul Danielsson pitivät puheet, joko Töölön pallokentällä tai Senaatintorin tilaisuudessa, mutta pelilaudan kuvituksessa heitä ei näy.

Peli päättyy eläköönhuutoihin: ”yhdeksänkertainen eläköönhuuto Suomen tulevaisuudelle ja kolmekertainen [pelin] voittajalle!” Pelin päätös liittyy osittain marssin tapahtumiin, sillä Kosola kohotti Töölön pallokentällä ja Relander Senaatintorin tilaisuudessa kolminkertaisen eläköönhuudon isänmaalle,⁸¹ mutta jälleen vaikuttaa siltä, että pelissä liioiteltiin marssin todellisia tapahtumia. Yhdeksänkertainen eläköönhuuto kuitenkin tunnettiin Suomessa juhlanan hengennostatuksen muotona.⁸²

Lopuksi: Lautapelit uutena median ja ajankohtaismedian

Artikkelimme osoittaa, että *Lapuanpeli* kuvasi Lapuanliikkeen talonpoikaismarssia ajankohtais-tapahtumana, esitteli marssin keskeisiä elementtejä ja henkilöitä ja osallisti pelaajansa tapahtumaan. Esitystapa ei kuitenkaan ollut puhtaasti dokumentaarinen vaan tapausten kuvauksissa ja piirroksissa oli otettu vapauksia, joiden kautta peli välitti kansallismoranttista ideaalikuva Suomesta, suomalaisista sekä marssin keskeisistä henkilöistä. Kyse oli poliittisen tapahtuman pelillisestä kuvittelusta.

Lapuanpelin vetovoimaa rakennettiin jännittävien nopanheiton perusteella syntyneiden juonenkäänteiden avulla sekä osin fantasiamaaisia piirteitä hyödyntäneellä kuvituksella ja paikoitellen yliampuvalla tekstillä. Kaiken kaikkiaan *Lapuanpeli* vaikutti täten eläväisemmältä kuin useat muut matkapelit, vaikka se muistutti niitä kuvattaessaan matkaa läpi kansallismaisemia ja uutta teknologiaa yhdistäneen Suomen. *Lapuanpelissä* isänmaallinen paatos, eli antiikin retoriikan mukainen vetoaminen yleisön tunteisiin, yhdistyi leikitteleviin ja liioitteleviin elementteihin. Tämä vaikutelma käy selvemmäksi mitä tarkemmin pelin yksityiskohtiin syvennyy.

Tilgmannin markkinointimateriaalin sekä muiden talonpoikaismarssiin liittyvien tuotteiden perusteella oli ilmeistä, että yrityksessä koettiin sympatiaa Lapuanliikkeen ajamaa politiikkaa kohtaan. Näin myös *Lapuanpelillä* voidaan nähdä propagandistinen tarkoitus, vaikka kyseessä ei olisi ollutkaan Lapuanliikkeen tilaama toimeksianto. Pelin ilmestymisvuonna Kuvataiteen tuotteiden markkinointia leimasi yleisesti isänmaallinen retoriikka,⁸³ joka hiipui lähestytessä vuosikymmenen puoltaväliä. *Lapuanpe-*

80. Juha Ilvas, Mannerheim taiteessa ja populaarikuvastossa. Teoksessa Timo Vihavainen (toim.) *Mannerheim. Keisarillisen Venäjän armeijan upseeri. Itsenäisen Suomen marsalkka*. Pietari-säätiö 2005, 230–257.

81. *Helsingin Sanomat* 8.7.1930, K4; Kokko 1930, 49.

82. Ks. esim. *Käkisalmen Sanomat* 12.7.1930. Kansalliskirjaston historialliseen sanomalehtikirjastoon tekemiemme haku- ja perusteella voidaan todeta, että kolminkertaiset eläköönhuudot olivat huomattavasti yleisempiä kuin yhdeksänkertaiset, mutta molempien käyttötapa oli samantyyppinen. Huutoja esitettiin kohteliaisuuksina tilaisuuksien alussa, puheiden yhteydessä tai puheiden lopussa. Yhdeksänkertainen eläköönhuuto oli vaikuttavampi ilmaus kuin kolminkertainen. Molempia huutoja saatettiin myös yhdistää tilaisuuksissa. Lehtiaineiston perusteella vaikuttaa siltä, että isänmaalliset käyttöyhteydet lisääntyivät 1800-luvun lopulta lähtien sortokausien aikana. Yhdeksänkertaisia eläköönhuutoja käyttivät juhlallisuuksissaan niin oikeisto kuin vasemmistokin.

83. Esimerkiksi Suomen Punaisen Ristin vuoden 1930 joulutervehdyksessä ja *Lotta Svärd* 15.11.1930 julkaistiin mainos: ”Päätäkäämme yksimielisesti olla ISÄNMAANYSTÄVIÄ, ei vain politiikassa, vaan myöskin töissämme ja toimissamme ja siksi lähettäkäämme joulutervehdyksemme Kuvataiteen kotimaisilla joulu- ja uudenvuodenkorkeilla”. Ks. myös *Virkamiesten aikakauskirja* 24.11.1930.

lin markkinointi loppui heti vuoden 1931 alussa, vaikka peli näkyikin edelleen Kuvataiteen lehtimainoksissa käytetyissä valokuvissa.⁸⁴ Mainostamisen loppumisella on eittämättä yhteys Lapuanliikkeen laskeneeseen suosioon, jonka käännekohtana voidaan pitää presidentti K. J. Ståhlbergin kyyditystä lokuussa 1930.⁸⁵

Lapuanpeliä kaupattiin ostajille erityisesti ajankohtaisuudella sekä hauskana seurapelinä. Niiltä osin se erosi muista talonpoikaismarssin tuotteista, joiden pääosa oli tarkoitettu muistoesineiksi. Peli oli kuitenkin kohdistettu samalle asiakasryhmälle, jolle yhdessä muistelulla oli suuri identiteetin rakentamiseen ja ylläpitämiseen liittyvä merkitys. *Lapuanpeli* toimi muistoesineenä varsinkin sen jälkeen, kun marssista oli kulunut enemmän aikaa. Tietyt pelin kohdat — kuten esimerkiksi viittaukset sisällissodan taisteluihin — korostivat muisteluun suuntautumista. Lapuanliikkeen kannatuksen lasku pian pelin julkaisun jälkeen on syytä ottaa huomioon. Asenneilmapiirin muutoksella on saattanut olla vaikutuksensa pelin aikalaisvastaanottoon, mutta emme ole voineet tutkia aihetta lähteiden puuttumisen takia.

Artikkelimme osoittaa, että vaikka ajankoh- taisteemoja käsiteltiin tavan takaa lautapeleissä, *Lapuanpeli* jäi pitkälti erikoistapaukseksi julkaisijansa F. Tilgmann -yhtiön Kuvataide-osaston tuotevalikoimassa ja lautapelituotannossa laajemminkin. Jatkotutkimuksissa voisi syventyä tarkemmin ajankohtaispelien kansalliseen ja

kansainväliseen vertailuun. Toinen keskeinen jatkotutkimusaihe, joka vaatisi oman artikkelinsa, liittyy *Lapuanpelin* historiakulttuuriseen luonteseen, minkä olemme rajanneet tämän artikkelin mediahistoriallisen teos- ja tuotantolähtöisen tarkastelun ulkopuolelle. Kuten todettua, vaikka *Lapuanpeli* oli ennen kaikkea ajankohtaismedia, se kytkeytyi talonpoikaismarssin kautta arkisen antikommunistisen isänmaallisuuden tuottamiseen ja vapaussodan valkoisen perinnön vaalimiseen, jossa uusien tapahtumien kuvauksista- kin voitiin muodostaa elementtejä muistelun ja ylläpidon ketjuun.

Kiitämme Suomen Akatemiaa tämän tutkimuk- sen rahoituksesta (Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö, rahoituspäätös 312396).

FT **Jaakko Suominen** on digitaalisen kulttuurin professori Turun yliopistossa.

Sähköposti: jaasuo@utu.fi.

FT **Tero Pasanen** on digitaalisen kulttuurin tutkijatohtori Turun yliopistossa.

Sähköposti: tero.m.pasanen@utu.fi.

MA **Karoliina Koskinen** toimi tutkimusavustajana Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Turun yliopistossa.

Sähköposti: karoliina.koskinen@utu.fi.

84. Ks. esim. *Pikku Matti* 1.3.1931; *Pikku Matti* 1.4.1931.

85. Perälä 1998, 152–156.