

Haron Walliander

FM, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

Rami Mähkä

FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

Suomen sisällissota *Wars Across the World: Finland 1918* -videopelissä

Ranskalaista alkuperää olevan *Wars Across the World* -tietokonesotastrategiapelin lisäosan *Finland 1918* (Strategiae, 2017) mainostekstin mukaan peli on ”simulaatio” tsaarin Venäjän romahdusta seuranneesta ”traagisesta Suomen sisällissodasta”. Punaisten haasteeksi todetaan, että Neuvosto-Venäjän tuki ei tulisi jatkumaan loputtomasti, kun taas Mannerheim haluaisi voittaa sodan joutumatta turvautumaan Suomesta vasallivaltiota havittelevan Saksan apuun. Pelin kesto on määritelty tarkasti: 14 kymmenpäiväistä vuoroa historiallisella aikajaksolla tammikuusta toukokuuhun 1918, vastaten historiaa. Näille historiallisille koordinaateille perustuu tekijöiden ajatus pelistään ”simulaationa” Suomen sisällissodasta.

Pelin tekijät ovat olleet tietoisia Suomen sisällissodan piirteistä, ja kuvauksessa on jopa hyvin voimakkaita määrittelyjä siitä, mistä sodassa sen osapuolille oli kyse. Pelin representaatio Suomen sisällissodasta on analyysimme yksi päätaso: millaisen kuvan peli luo sodasta eri puoliseen sekä tarjotun ekstradiegeettisen tiedon tasolla että pelikokemuksen kautta? Koska kyseessä on peli, taustalla on väistämättä myös kysymys, voiko kumpi tahansa osapuoli voittaa.

Kuten pelin nimi paljastaa, kyseessä on yksi osa laajasta, eri sotiin sijoittuvasta pelisarjasta, jota pelataan keskeisiin pelialustoihin kuuluvalla Steamilla. Kyseessä on strategiapeli, jota pelataan eteläisen Suomen kartan mallisella laudalla, ja peli pyrkii selkeästi historiallisuuteen. Peli on hyvin lautapelimäinen ja käyttää pelimekaniikkaan noppaa ja satunnaisesti vedettäviä kortteja, jotka vaikuttavat pelitapahtumiin.

Pyrimme osoittamaan ne historialliset erityispiirteet, jotka pelin tekijät ovat Suomen sisällissodasta nostaneet esiin niin tekstein kuin visuaalisin elementein. Käytämme pelin avaamiseen lajityypin, kerronnallisuuden ja simulaation käsitteitä. Tavoitteena on pelin analyysillä pyrkiä selvittämään, mitkä ovat Suomen sisällissodan representationaaliset erityispiirteet ja miten Suomen sisällissotaa ”pelataan”.

Aloitamme pelin yleisesittelyllä, eli millainen peli on kyseessä. Nostamme lyhyesti esiin pelin mielenkiintoiset lajityypilliset samankaltaisuudet suomalaisiin sisällissotalautapeleihin. Seuraavaksi tarkastelemme peliä historiallisena, eli historiaan sijoittuvana pelinä. Mitä sisällissodan historiasta kerrotaan ja miten tämä suhtautuu historiallisten pelien kerronnallisten ratkaisujen valtavirtaan? Tämän jälkeen kohteenamme on yllä viitattu ”simulaatio” historiasta – miten sisällissodan ”simulaatio” on toteutettu? Viimeisenä tarkastelukulmanamme on, miten ”realismi” ja pelattavuus on toteutettu: tiedämme sisällissodan lopputuloksen, eli lähtökohtaisesti peliä on tasapainotettava, jotta se toimisi pelinä.

Wars Across the World: Finland 1918 pelinä

Wars Across the World on tietokonesotastrategiapeli. Pelin Steam-sivun kuvaus luonnehtii peliä seuraavasti: ”WAW is a unique historical strategy turn-based game, in a boardgame spirit, which aims at simulating in one single system ALL kind of wars and conflicts throughout the world (and beyond) from Prehistoric times to nowadays, on the operational or strategic levels” (Steam 2017). Pelin tekijät korostavat alustansa ainutlaatuisuuttaan minkä tahansa sodan historialliseen mallintamiseen. Käytimme tässä suoraa siteerausta, sillä jatkossa käy ilmi, että historiallinen tarkkuus on vähän sinnepäin. Peli onkin kattaus erilaisia skenaarioita, joiden esittämien sotien laajuus vaihtelee pienestä maakunnasta mantereen kokoiseen alueeseen. Se on näin ennen kaikkea alusta erilaisille pelattaville sotaskenaarioille.

Pelin monetisaatiomallissa keskeinen idea on myydä yksittäisiä skenaarioita tai kausikortteja (*season pass*) lisäosille. Tällaisia yksittäin myytäviä skenaarioita on kirjoitushetkellä noin 65 kappaletta. Osa näistä skenaarioista käsittelee merkittäviä taisteluita, kuten Ardennien taistelu ja Kuuden päivän sota, kun taas osa lisäosista käsittelee pienempiä ja valtavirran vähemmän tuntemia sotia, kuten Jalkapallosota Hondurasin ja El Salvadorin välillä 1969, Viron itsenäisyystaistelu 1918 ja Ruotsin ja Venäjän taistelu Suomesta 1808. Epäilemättä Suomen sisällissota on vähemmän tunnettu sota. *Finland 1918*:n taustakuvailussa yhden pelikerran todetaan kestävän noin puolitoista tuntia.

Wars Across the Worldia voi kuvailla osuvimmin digitaaliseksi lautapeliksi.¹ *Finland 1918*:n pelialue on ylhäältäpäin kuvattu Suomen kartta. Kartta-ala kattaa koko eteläisen Suomen aina Vaasa–Kuopio-akselin korkeudelle. Pohjoisemmasta Suomesta Kokkolan, Oulun ja Tornion kaupungit on asetettu kartan yläosaan omaksi alueeksi, esittämään näiden kaupunkien merkittävyyttä, joskin etäistä sijaintia. Etelässä kartta rajoittuu mereen, ja eteläisin kaupunki Petrograd on punaisten hallussa. Kartan lounaiskulmaan Saksan rannikolle on sijoitettu Kielin satamakaupunki. Sama jako kahden suurvallan välissä toistuu myös pelikentällä, jossa Saksa ja Venäjä ovat selvästi osa karttaa.

Pelikartta on myös purettu pienempiin ruutuihin, joissa pelin yksiköt liikkuvat. Ruudut on nimetty kaupunkien mukaan, jotka ovat myös usein olleet merkittävien taisteluiden keskuksia, kuten Varkaus, Rautu tai Tampere. Kaupunkien nimien sekaan on livahtanut myös lukuisia kirjoitusvirheitä. Uusikaupunki on muodossa Uusikaupunki ja Lempäälä muodossa Lampaalla. Tämä ei ole mitenkään harvinaista, sillä peleissä on, etenkin Suomen kohdalla, usein kirjoitusvirheitä paikannimissä.²

Suomen sisällissotaskenaariossa erikoisuutena ovat molempien osapuolten käytössä olevat panssarijunat, jotka sopivat taustakuvailun mukaan hyvin Suomen vaikeaan ja vaikeakulkuiseen maastoon. Rautatieverkostosta syntyy pelin kannalta merkittävä, ja siksi pelin rautatiekeskukset nousevat pelissä strategisesti tärkeiksi kohteiksi.

Peli etenee vuoropohjaisesti. Kummankin pelaajan pelivuoro on jaettu neljään vaiheeseen: kortin nosto, osto (joka kolmas vuoro), täydennykset, liikkuminen

1 Mielenkiintoinen yhteensattuma on, että sisällissodasta tehtiin Suomessa tuoreeltaan – siis 1918 – useampikin lautapeli ja että samassa formaatissa julkaistiin lautapelejä sodan muistovuonna 2018. Näistä peleistä ks. Ylänen 2017; Heimo & Lintunen 2018, 13–14; Tainio 2019; Suominen 2019, 145–169; Mähkä 2024.

2 Esimerkiksi vuonna 1988 ilmestyneessä pelissä *F-19 Stealth Fighter* (Microprose 1988) Sodankylä on muodossa Sodanklyä, ja talvisotaan sijoittuvassa *SGS Winter War* -pelissä (Strategy Game Studio, 2017) muun muassa Käkisalmi on kirjoitettu muotoon Kakkisalmi. Vastaavia esimerkkejä Suomeen sijoittuvien pelien kirjoitusvirheistä voisi varmasti löytää paljon enemmänkin.



Kuva 1. *Wars Across the World: Finland 1918* -pelin alkuasetelma. Kuvakaappaus pelistä.

sekä taistelu. Molemmat pelaajat voivat pelata kortin nostovuorolla ja taisteluissa kortteja, joissa kirjoitetut tapahtumat vaikuttavat pelin kulkuun. Korttien sisältö voidaan jakaa pelissä kolmeen osaan: ensimmäisenä ovat kortit, jotka antavat pelaajalle lisää joukkoja. Näissä käytetään oikeiden yksiköiden kuvia ja nimiä luomaan immersiota historiallisista tapahtumista. Esimerkiksi Ruotsin "Frivillig"-kortti tuo valkoiselle puolelle ruotsalaisia vapaaehtoisia Vaasaan. Toisena ovat kortit, jotka antavat vastustajalle vähennyksiä voittopisteisiin tai rajoittavat vastustajan toimintaa tai antavat suoraa apua pelaajalle. Esimerkkinä tällaisesta punaisten kortti, jolla kansallistetaan Suomen pankki, ja punainen pelaaja saa napanheiton osoittaman tuloksen verran "rahaa" ostaakseen lisää joukkoja. Kolmantena ovat kortit, jotka vaikuttavat suoraan taistelujen lopputulokseen. Taistelussa molemmat osapuolet heittävät noppaa ja nopan tulokset ratkaisevat taistelun lopputuloksen. Taistelu on siten varsin yksinkertaisesti simuloitu noppapeli.

Kerronnallistettu Suomen sisällissodan historia *Finland 1918*:ssa

Artikkelimme johdannossa viittaamamme pelin markkinointiteksti kuuluu seuraavasti:

Finlande [sic] 1918 is a simulation of tragic Finnish civil war that follosw [sic] the crumble of Czarist Russa [sic]. The Communists control the capital of Helsinki but Russian Soviet support won't last forever. Facing them, the Nationalists led by Mannerheim would love to defeat the Reds without having to resort German support as the latter are keen to make Finland another vassal of theirs. (*Wars Across the World: Finland 1918* 2017.)

Tässä tiiviissä, dramaattisessa historiallisessa tilannekuvassa on paljon informaatiota, jonka ei voi olettaa olevan tuttu suurimmalle osalle pelin potentiaalisesta yleisöstä. Oikoluku on jäänyt tekemättä, mikä luo vaikutelman toisella kädellä sutaistusta työstä. Voi vain spekuloida, näkikö peliyhtiö Suomi-lisäosan olevan *Wars Across the World* -pelikokonaisuudessa niin marginaalinen, ettei huolellisuudella ole ollut niin väliä, koska historiasta kiinnostuneet pelaajat löytäisivät pelin joka tapauksessa.

Suomen sisällissota asetetaan muuttuvan maailmanjärjestyksen kontekstiin. Tsaarin ajan Venäjä on luhistumassa. Vallankumouksellisilla on vahva sidos bolševikkien Venäjään. Samoin valkoisen Suomen yhteydet Saksaan ovat tärkeitä, mutta samalla tuodaan esiin ajatus, että kyse on pienen maan taistelusta itsenäisyydestä. Suomen sisällissota asetetaan näin osaksi ensimmäisen maailmansodan näyttämöä. Se on kahden, joskin horjuvan, suurvallan välissä. Saksaa ei esitetä vain pelastajana vaan jopa uhkana, johon on pahemman edessä turvauduttava. Bolševikkien Venäjä on myös arvaamaton. Samankaltainen pienen maan joutuminen keskelle suurvaltojen valtapyrkimyksiä tulee vielä paremmin esiin edellä mainitussa Viron itsenäisyystaisteluun sijoittuvassa lisäosassa *Estonia 1918* (2018), sillä Viro taistelee itsenäisyydestä samaan aikaan sekä Saksaa että Venäjää vastaan.

Pelitutkija Adam Chapman (2016, 136–170) erottaa historiallisista peleistä kaksi kerronnallista (*narrative*) tasoa, joiden sisällä pelataan. Ensimmäinen on kerronnallinen *kehystämisen* (*framing narrative*) taso, joka *Finland 1918* -pelin tapauksessa tarkoittaa sitä, mitä Suomen sisällissodan historiasta kerrotaan, mukaan lukien taistelevien osapuolien taustat, tilanne pelin alkaessa ja pelisuunnittelijoiden asettamat mutta historialle perustuvat tavoitteet. Tämä taso ikään kuin ajaa peliä vääjäämättä kohti historiallista sodan loppua, vaikka, kuten alla toteamme, peli voi päättyä kumman tahansa osapuolen voittoon.

Historiallisen kontekstin tavoittaminen pelissä tarvitsee tuekseen Suomen sisällissodan historian tuntemusta. Esimerkiksi Edward Hjeltin nimeä kantava kortti Saksan aseavun mahdollistajana jää avoimeksi, jos ei tiedä Hjeltin roolia sisällissodan aikana. Pelien tapauksessa historiallisen kontekstin ymmärtäminen ja hyväksyminen jää pelaajan omalle vastuulle. Pelien historiallinen esitys rakentuu usein historiallisen narratiivin kautta (Chapman et al. 2017, 361; Schott & Redder 2018).

Toinen Chapmanin (2016, 136–170) kerronnallinen taso on *pelillinen kerronta* (*ludonarrative*), jossa on läsnä edellä mainittu mahdollisuus historiallisesti kontrafaktuaaliseen lopputulokseen. Laajemmin pelillisessä kerronnassa on kyse pelaajan tekemistä ratkaisuksista, luovuudesta pelintekijöiden asettamien rajojen sisällä toimimisesta – eli pelaamisesta. *Deterministisissä* (*deterministic*), eli tässä tapauksessa varsin tiukasti tapahtunutta historian kulkua noudattavissa peleissä pelaajan mahdollisuudet oman pelillisen historian luomiseen ovat paljon rajallisemmat kuin laajemman historiallisen skenaarion peleissä. (Chapman 2016, 136–170.)

On kuitenkin huomattava, että historialliset pelit toimivat ilman pelaajan historiallista ymmärrystä. Autenttiseen historiaan perustuvat elementit rakentavat pelaajien käsitystä historiasta sekä luovat eräänlaista uskottavaa kuvaa historiasta, joka voi olla myös kontrafaktuaalista tai virheellistä historian kuvausta (Schut 2007, 229–231). Pelitutkijat Gareth Schott ja Ben Redder (2018) toteavat, että pelilliset mekaniikat ovat omiaan rakentamaan historiallisen pelin historiallista esittämistä, ja historiakuvaukset rakentuvat pelimekaniikan, sääntöjärjestelmien ja pelin sisällön yhteistyön kautta.

Finland 1918:ssa tämä tapahtuu pelikartan rakenteen ja korttien mekaniikan kautta. Pelikartalla, erityisesti rautateitse tapahtuva nopea liike määrittää sisällissodan kuvaa ja kulkua. Tämän takia pelikartalla taistelu Tampereesta on merkittävä kohta koko pelikartan hallinnassa. Lisäksi, kun tarkastellaan pelin historiallista lähestymistapaa, viime kädessä pelissä päätöksen tekee pelaaja. Pelaajilla on valta päättää

siitä, mihin suuntaan Suomen historia pelin todellisuudessa etenee (ks. Schut 2007, 231; Suominen & Sivula 2013, 10).

Suomen sisällissodan ”simulaatio”

Kuten edellä kävi ilmi, *Finland 1918* -pelin tekijät toteavat pelinsä olevan ”simulaatio” Suomen sisällissodasta. Chapman (2016, 59–89) erottaa historiallisista videopeleistä erilaisia simulaation tasoja. Niistä ilmeisin on audiovisuaalisen, *realistisen simulaation* (*realist simulation*) taso, joka on tyypillinen esimerkiksi *live action* -FPS-peleille, joissa näkymä on pelihahmon eli ensimmäisen persoonan, kuten lajityypin nimikin osoittaa. Tällaiset pelit sisältävät kuitenkin usein animoituja jaksoja ja niissä on mahdollista vaihtaa lintuperspektiiviin. Realismissa on tällöin kyse ensi sijassa siitä, miten olemme tottuneet ”näkemään” jonkin historian periodin tai tapahtuman audiovisuaalisena esityksenä – käytännössä elokuvissa. Sotapeleissä mahdollisimman autenttisella kalustolla, kuten aseilla, on suuri merkitys realismikokemukseen. Tällaisissa peleissä laajempi historiakuva avautuu ei-pelillisten elementtien kuten tekstien ja kuvituksen kautta. (Chapman 2016, 61–69.)

Lautapeliä muistuttava strategiapeli *Finland 1918* muistuttaa puolestaan *käsitteellisen simulaation* (*conceptual simulation*) mallia. Tällaisissa peleissä pelaajalle enemmänkin kerrotaan mitä tapahtui sen näyttämisen sijaan, ja asiat ja esineet ovat kaukaisempia – käsitteellisempiä – kuin detaljeihin kiinnittyvät realistiset simulaatiot. Pelin säännöt kuitenkin ohjaavat historiallista representaatiota, joka avautuu enemmän *proseduraalisena retoriikkana* (*procedural rhetoric*) kuin toiminnallisuutena: pelaajaa johdatetaan erilaisin retorisiin keinoin, kuten syy-seuraussuhtein. (Chapman 2016, 69–72.) *Finland 1918*:ssa eräs tällainen aspekti ovat toisiaan vastaan taistelevien armeijoiden komentajat, joilla on vahva vaikutus pelin kulkuun.

Kun tarkastelemme *Finland 1918*:n esittämää Suomeen sijoittuvaa sisällissotakuvausta, voimme todeta sen rakentuvan pääsääntöisesti kahden elementin varaan: historialliseen visuaaliseen kontekstointiin ja autenttisten historiallisten tapahtumien pelillistämiseen. Historiallinen visuaalinen konteksti rakennetaan ensisijaisesti Suomen kartan kautta, joka sijoittaa pelin tapahtumat täten luonnollisesti maantieteellisesti Suomeen. Maantieteellinen sijoittaminen ei itsessään ole riittävä, vaan myös karttaan valitut paikannimet lienevät harkittuja, sillä ne ovat pääosin todellisia sisällissodan taistelupaikkoja. Autenttiset tapahtumapaikat luovat pelikokemukselle kontekstin historiallisena tapahtuman simulaationa. Pelin jokaisella komentajalla on kasvokuva ja nimi. Jokaiselle pelin yksikölle on luotu oma yksilöllinen ulkonäkö ja nimi. Punakaartin joukot ovat usein ruskeisiin pukeutuneita parrakkaita sotilaita, venäläiset Viipurin laivastosotilaat esitetään venäläisessä merisotilaan asussa ja valkoiset jääkärit erottuvat ulkonäöllisesti muista valkoisista taistelijoista. Joukot on myös nimetty, ja osa näistä viittaa leväperäisesti historiallisiin yksiköihin nimillä kuten ”Jääkärirykmentti 27” tai punaisten puolella naiskaarti ”Naaraspataljoona”. Voidaan todeta, että pelissä osapuolille on rakennettu identiteetti, jonka pelaaja voi nopeasti havaita silmäilemällä pelikenttää. Tämä on osaltaan myös pelisuunnittelun tulos, sillä pelilaudan tulee olla selkeä ja pelaajien täytyy pystyä erottamaan eri osapuolet helposti.

Sodan historiallista luonnetta korostetaan myös korttien ja vallattavien kaupunkien kuvituskuville. Nämä kuvat ovat autenttisia kuvia niitä kuvaavista tapahtumista. Kuvalähteiden alkuperää peli ei mainitse, mutta voidaan olettaa niiden olevan vapaasti saatavista lähteistä. Esimerkiksi punaisten puolella kortissa esitetään Partisaani-nimisen panssarijunan kuva, joka on sama kuin Wikipediassa. Autenttinen kuvamateriaali sitoo tapahtumat pelin ja todellisuuden välillä ja luo täten historiallisen yhtymäkohdan.

Pelin ohjekirja kuvaa punaisten joukkoja heikkolaatuisiksi mutta määrältään suureksi, ja vastaavasti valkoisten joukkoja hyvälaatuisiksi mutta määrältään rajalliseksi. Erityisesti kerrotaan syyksi se, ettei osa joukoista ole vielä palannut Saksasta. Saksalaiset joukot ja jääkärit tulevat *mahdollisesti* pelin loppupuolella valkoisten avuksi. Näiden saapumisessa sotanäyttämölle käytetään nimittäin kortinpeluu-mekanismia. Punaisten puolella puolestaan sotii venäläisiä bolševikkijoukkoja.

Pelikentällä on myös molemmilla osapuolilla joukkojen johtajia, ja näillä on keskeinen rooli pelin säännöissä ja pelimekaniikassa. Esimerkiksi ilman johtajia joukot eivät voi hyökätä. Johtajien yksilölliset taidot myös määrittävät taistelevien joukkojen moraalin, ja siten niillä on ratkaiseva vaikutus taisteluiden menestykseen. Valkoisten puolella sodan alussa joukkoja johtavat Carl Gustav Mannerheim, Harald Hjalmarson, Martin Weltzer, Ernst Loefstroem [sic] ja Aarne Shivo [sic]. Punaisten puolella joukkoja johtavat Eero Haapaleinen [sic], Eino Rahja, Ali Aaltonen, Mihail Svetšnikov sekä A. Backman. Komentajien mahdollisesti kaatuessa heidät korvataan toisilla historiallisilla komentajilla. Mannerheimin kaatuessa tilalle nousee hänen veljensä Johan. Valkoisten puolella korttien kautta on pelillistetty Saksan tarjoama apu, jolloin valkoisten pelaaja saa Hankoon saksalaisen osaston, johtajanaan Von Der Goltz [sic].

Johtajien kyvyissä pelin tekijät ovat selvästi tehneet valintoja. Valkoisen puolen johtajat ovat kauttaaltaan kyvykkäämpiä kuin punaisten johtajat. Samoin valkoisten joukkojen taidot ovat parempia kuin punaisten. Vaikka pelin kuvauksessa kerrotaan, että molemmat osapuolet ovat tasaväkisiä, todellisuudessa valkoisen puolen asema on vahvempi parempien joukkojen ja johtajiston vuoksi.

Chapmanin (2016, 74) mukaan juuri käsitteellisen simulaation peleillä on mahdollisuus painottaa erilaisia historiallisia osatekijöitä suunnittelijoidensa tahdon mukaan. Realismista tinkiminen mahdollistaa pelillisesti toimivampia ratkaisuja. Pelaamisen kannalta tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan käytössä olevien resurssien käytön ei tarvitse välttämättä käydä yksiin sen kanssa, mitä historiallinen vastinpari todennäköisesti tekisi – pelaajan toiminnalla ei tarvitse olla *diegeettistä*, eli pelimaailman sisäistä selitystä, kunhan laadittuja sääntöjä noudatetaan.

Realismi ”vs” pelattavuus *Finland 1918*:ssa

Chapman (2016, 198–199) korostaa *realistisen ajan* (*realist time*) merkitystä historiallisten toisintojen kokemuksellisuudelle, kuten historiallisessa tehtävässä onnistumiselle. Hän tosin puhuu reaaliaikaisista, eli käytännössä *live action* -videopeleistä, mutta kun laajennamme pelin mittakaavaa kokonaisen sodan tasolle – mitä FPS/live action -pelit harvoin mallintavat – Chapmanin mainitsema ”paine” menestyä toteutuu myös erilaisten genrejen peleissä. *Finland 1918* -pelissä tämä historiallisille vastinpareille perustuva ”paine” pärjätä pelissä toteutuu Suomen sisällissotaa mukailevan aikajanan kautta. Pelaajan mahdollisuudet noudattaa omaperäistä strategiaa on minimoitu – siis mikäli pelissä haluaa menestyä. Menestymisen mittarit perustuvat historialle.

Kuten edellä totesimme, *Finland 1918*:n tekijöillä on selvä pyrkimys sitoa Suomen sisällissota osaksi suurempaa konfliktia Saksan ja Venäjän välistä ensimmäisen maailmansodan rintamaa. Tämä tulee esiin osissa korteissa. Punainen puoli voi saada merkittävää aseapua venäläisiltä bolševikeilta, mikäli pelaaja saa pelattua kortin, joka takaa Suomen ja Venäjän välisen sopimuksen, ja lisäksi Neuvostoavun takaavan kortin. Mikäli punainen puoli ennättää saada tämä avun aikaan, tarkoittaa se merkittävää sotilaallista voimaa punaiselle puolelle. Tämä apu taas katkeaa, jos valkoinen puoli saa pelattua *Brest-Litovsk treaty* -kortin. Tämä kortti näin ollen ikään

kuin simuloi Brest-Litovskin rauhansopimusta, joka mahdollisti Saksan joukkojen siirtymisen länsirintamalle ja bolševikkien Venäjän siirtymisen Venäjän sisällissodan osaksi.

Pelissä tämä on toteutettu siten, että punaisten pelaajan on luovutettava kaikki venäläiset joukot pois. Saksan interventio Suomen sisällissotaan riippuu taas korteista, joita pelaaja nostaa pakasta. On mahdollista, ettei interventiota koskaan tule, jos pelaaja ei saa siihen mahdollistavia kortteja. Itse interventio esitetään siten, että saksalaiset osastot nousevat maihin Hangossa. Samalla valkoisen puolen pelaaja saa huomattavan pistemenetyksen, joka osaltaan simuloi arvovaltamenetystä. Tällä tavoin yritetään ikään kuin esittää se, ettei Suomi halunnut Saksan tukea eikä erityisesti joutua Saksan vasalliksi.

Poliittisen filosofian tutkija Jon Garthoff (2018) toteaa, että realismin ja pelattavuuden välillä on usein jännitettä pelien sisällä. Hänen mukaansa mitä realistisempi peli on, sitä enemmän detalleja, mikä taas johtaa siihen, että peli vaikeutuu, sillä sääntöjä tulee väistämättä lisää. Garthoff kirjoittaa (fantasia-)roolipeleistä, mutta samaa ajatusta voi soveltaa strategiapeleihin, jollainen *Finland 1918* on – tosin rajoitetussa mittakaavassa ja varsin tiukoilla reunaehdoilla. Yhdistävä tekijä on sääntöjen lisäksi samastuminen pelattavaan hahmoon tai osapuoleen, jos ei historiallisena osapuolena niin pelin sisällä. On vaikea kuvitella, että monikaan haluaisi pelata historiallista osapuolta, johon ei samastu tai josta ei pidä, ja hävitä tahallaan. Sama koskee peliä, jossa osapuolella ei ole mitään voiton mahdollisuutta. Historiallista peliä on usein tasapainotettava (*game balance*) pelattavuuden lisäämiseksi. (Garthoff 2018, 13–15.) Juuri näin on menetelty myös *Finland 1918*:n tapauksessa.

Lopuksi

Wars Across the Worldin Suomeen sijoittuva skenaario *Finland 1918* on varsin löyhästi koottu historiallinen esitys Suomen itsenäistymisestä ja verisestä sisällissodasta. Tätä esitystä ei voi pitää varsinaisen tarkkana historian kuvauksena, vaan se on, kuten pitääkin olla, peli, jossa kumpikin osapuoli voi voittaa. Skenaarion toteutuksesta huokuu myös aavistuksen amatöörimäinen ote. Lukuisat kirjoitusvirheet kielivät hätäisestä tai lepsusta työstä. On myös huomattavaa nähdä eräänlainen historia-tieteellinen lepsuus pelin sisällössä. Vaikka peli hyödyntää aikakauden autenttisia kuvia, vähänkään historiaa tunteva nostaa näistä helposti esiin selkeitä virheitä.

Suomen sisällissodasta julkaistiin lautapelejä heti tuoreeltaan sodan jälkeen. On merkittävää, että katkerasta historiallisesta tilanteesta huolimatta jo ne olivat ensisijaisesti pyrkimyksiä olla *pelejä*. Tämä näkyi pelien säännöissä ja pelimekaniikassa, joissa kumpi tahansa osapuoli voi voittaa sisällissodan. Sama tendenssi on nähtävissä sata vuotta myöhemmin, sisällissodan muistovuonna 2018 julkaistuissa lautapeleissä.³ Onkin mielenkiintoista todeta, että *Wars Across the Worldin* Suomen sisällissotaa käsittelevä *Finland 1918* -lisäosa, joka on digitaalinen peli eikä lautapeli, vaikkakin varsin lautapelimäisellä otteella, on itse asiassa varsin tyypillinen pelillistetty käsitys sisällissodastamme. On myös mielenkiintoista huomioida, ettei Suomen sisällissotaa käsitellä muissa digitaalisissa peleissä juuri lainkaan. Edes itsenäisyyden muistovuosi ei kirvoittanut suomalaista tulkintaa sisällissodasta. *Wars Across the World* on tiettävästi ainoa kaupallinen digitaalinen peli, joka käsittelee

.....
 3 Esimerkiksi pelissä *1918: Veli veljeä vastaan* on kahdet säännöt: perussäännöt sekä ”historiallinen variantti”. Näistä ”variantti” on lähempänä historiallisia olosuhteita, eli pelin perussäännöissä osapuolien voimasuhteita on tasoitettu pelattavuuden lisäämiseksi. Ks. Mähkä 2024.

Suomen sisällissotaa. Täysin koskematon aihe se ei kuitenkaan ole digitaalisten pelien kontekstissa, mutta käsittely on rajoittunut pääasiassa harrastelijapohjalta tehtyihin modeihin tai skenaarioihin.

Lähteet

Alkuperäislähteet

Steam (2017) *Wars Across the World*. Steam store. Saatavilla: https://store.steampowered.com/app/341040/Wars_Across_The_World/ (linkki tarkistettu 12.1.2024).

World Across the War (2017) Strategiae.

Wars Across the World: Finland 1918 (2017) Saatavilla: https://store.steampowered.com/app/574961/Wars_Across_the_World_Finland_1918/ (linkki tarkistettu 25.6.2024).

Tainio, Marko (2019) Pelejä Suomen sodista: Osa 1 Sisällissota. *Huoltoreitti.fi* Saatavilla: <https://huoltoreitti.fi/suomen-sisallissota/> (linkki tarkistettu 8.1.2024).

Tutkimuskirjallisuus

Champman, Adam (2016) *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.

Chapman, Adam; Foka, Anna & Westin Jonathan (2017) Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History* 21(3), 358–371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.

Gartpoff, Jon (2018) Playability as Realism. *Journal of Philosophy of Games* 1(1).

Heimo, Anne & Lintunen, Tiina (2018) Luotauksia sisällissodan jälkeeseen. Teoksessa Tiina Lintunen & Anne Heimo (toim.) *Sisällissodan jäljet*. Helsinki: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 7–23.

Mähkä, Rami (2024) Sinä vuonna 1918: Suomen sisällissota muistovuoden populaari- ja mediakulttuurissa. Teoksessa Jukka Kortti, Rami Mähkä, Mari Viita-aho & Alekski Marti (toim.) *Kansakunta kertomassa. Suomi ja suomalaisuus muuttuvassa historiakulttuurissa*. Helsinki: Gaudeamus, 197–207.

Schott, Gareth R. & Redder, Ben (2018) Presence at History: Toward an expression of authentic historical content as game rules and play. *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, 1–11.

Schut, Kevin (2007) Strategic Simulations and Our Past the Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture* 2(3), 213–235.

Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (2013) Gaming Legacy? Four approaches to the relation between cultural heritage and digital technology. *Journal on Computing and Cultural Heritage* 6(3), 1–18.

Ylänen, Henna (2017) Kansakunta pelissä. Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa peleissä. *Ennen ja nyt, Pelit ja historia* 1/2017.