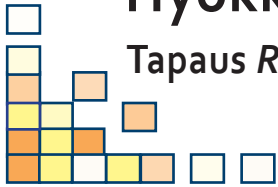


Artikkeli

”Hyökkäys Moskovaan!”

Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla



TERO PASANEN
tero.pasanen@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee Suomen ensimmäistä poliittisesti latautunutta tietokonepelikohua, joka syttyi helmikuussa vuonna 1985 *MikroBittissä* julkaistusta *Raid over Moscow'n* peliarvostelusta. Arvostelua seurannut julkinen kritiikki laukaisi tapahtumaketjun, joka kärjistyi eduskuntakyselyn kautta Neuvostoliiton epäviralliseen vetoomukseen pelin markkinoinnin ja myynnin estämiseksi ja lopulta diplomaattiseen protestiin neuvostovastaisesta aineistosta Suomen tiedotusvälineissä. Tässä artikkelissa tarkastellaan pelikohun syntyyn ja ratkaisuun vaikuttaneita poliittisia, oikeudellisia sekä kulttuurisia osatekijöitä. Artikkelin perustuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, jotka käsittelevät Neuvostoliiton vetoomusta ja sitä seurannutta protestia. Muistioiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui julkisuuslain perusteella vuonna 2010.

Asiasanat: suomettuminen, *Raid over Moscow*, propaganda, tietokonepelikohu.

Abstract

The present article examines the first politically saturated computer and videogame controversy in Finland, instigated by a game review of *Raid over Moscow*, published in *MikroBitti* magazine in February 1985. The public criticism that followed the review triggered a chain of events that started with a written parliamentary question, continued by an unofficial petition from the Soviet Union to restrict the marketing and sales of the game, and ended with a diplomatic protest towards anti-Soviet material and publications in Finnish media. The article focuses on political, juridical and cultural factors that contributed to the emergence and conclusion of the controversy. The article is based on a series of declassified Finnish Ministry for Foreign Affairs documents that dealt the Soviet petition and the protest following it. The documents became open to public in 2010, after their 25 year confidentiality period expired under the freedom of information legislation.

Keywords: Finlandization, *Raid over Moscow*, propaganda, game controversy.

Johdanto

Suomessa kotimaisiin ilmiöihin keskittyneet mediapaniikit¹ ovat olleet verrattain harvinaisia tapauksia. Yleensä uuteen mediaan liitetyt uhkakuvat ja diskurssit ovat rantautuneet maahamme muualta maailmasta. Suomessa video- ja tietokonepelit vakiinnuttivat paikkansa median haitallisia vaikutuksia koskevassa keskustelussa viimeistään Yhdysvalloissa 1990-luvun lopussa tapahtuneiden koulusurmien jälkeen. Myös Suomen tunnetuimmat mediapaniikit ovat keskittyneet nuorten miesten tekemiin joukkomurhiin ja murha-

itsemurhiin, kuten Myyrmannin räjähdyskseen (2002) sekä Jokelan (2007) ja Kauhajoen (2008) koulusurmiin.²

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu syttyi helmikuussa 1985.³ Sen polttopisteessä oli Commodore 64:lle (C64) julkaistu *Raid over Moscow* (Access Software 1984), joka oli yksi vuoden myyntimenestyksistä maamme pelimarkkinoilla. Ominaispiirteidensä puolesta pelin aiheuttama kohu voidaan tulkita moraaliseksi mediapaniikiksi, sillä paheksunta keskittyi enemmän pelin norminvastaiseen teemaan kuin tietokonepeleihin mediana tai pelaamiseen aktiviteettina.⁴ Siinä yhdistyivät huoli moraalittoman tietokonepelin

vaikutuksista nuorisoon, vihamielisyys kohun aiheuttajaa kohti, konsensus pelin aiheuttaman haitan vakavuudesta,⁵ suhteeton reagointi sekä kohun lyhytkestoisuus. Tapausta ei kuitenkaan tehnyt erityiseksi Raid over Moscow'n aiheuttaman kohun ensikertaisuus, vaan poliittisten kulissien takana käyty diplomaattinen kädenvääntö Suomen ja Neuvostoliiton ulkoasiainministeriöiden välillä.

Tämä artikkeli pohjautuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, joiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui 1. tammikuuta 2010 julkisuuslain (621/1999) perusteella. Muistiot käsittelevät Raid over Moscow'n myynnin ja markkinoinnin kieltämistä poliittisesta, kauppapoliittisesta ja oikeudellisesta näkökulmasta sekä Neuvostoliiton tekemää protestia neuvostovastaisen aineiston esittämisestä Suomen mediassa. Artikkelin aluksi on syytä paneutua tietokonepelikohun historialliseen ja poliittiseen kontekstiin, johon kuuluivat oleellisesti suomettuminen, itsesensuuri, yhteiskunnallinen murros, suomalaisen median toimintakulttuurin muutos sekä supervaltojen väliset jännitteet.

Poliittinen konteksti

Suomettuminen (saks. Finnladisierung) sävytti vahvasti kylmän sodan suomalaista ajankuvaa. Termi voidaan määritellä voimakkaamman valtion poliittiseksi vaikutusvallaksi heikompaan naapurimaahan kohtaan. Se oli peräisin 1960-luvun lopulla Saksan liittotasavallassa käydystä poliittisesta ja julkisesta keskustelusta. Suomi piti käsitettä halventavana, sillä se väheksyi maan puolueettomuuspolitiikkaa.⁶ Suomettumisen ajan alku on sijoitettu 1950-luvun puoliväliin, ja se henkilöityi vahvasti presidentti Urho Kekkosen valtakautteen (Nevakivi 1996; Vihavainen 1991). Sen kukoistuskautta olivat 1960-luvun lopun ja 1980-luvun alun välinen aika. Suomettumista on tulkittu kaksitahoisesti: se on mielletty ulkopoliittiseksi linjaksi, joka pohjasi poliittiseen realismiin, ja/tai sisä- ja valtapoliittisesti motivoituneeksi taktiikaksi. Säilyttääkseen suvereniteettinsa Neuvostoliiton vaikutuspiirissä Suomen oli korostettava puolueettomuuttaan ja varottava haastamasta naapurinsa ulkopoliittisia intressejä. Toisaalta kylmän sodan aikakaudella maamme ulko- ja sisäpolitiikan raja oli varsin häilyvä; nöyris-

tely ja idänkortti tarjosivat suomalaisille poliitikoille keinon edistää uraansa ja kerätä poliittisia irtopisteitä.

Itsesensuuri, eli julkaisijan itse harjoittama sensuuri tai pidättäytyminen valtiolle arkaluontoisten mielipiteiden ilmaisusta (Grönros et al. 2006), oli ominaista suomettumisen ajan tiedonvälitykselle. Salminen (1996) jakaa aikakauden itsesensuurin *passiiviseksi* (idänpolitiikkaan perustuvaksi itsesensuuriksi) ja *aktiiviseksi* (sisä- ja valtapoliittisesti motivoituneeksi itsesensuuriksi). Sen siemenet oli kylvetty vaaran vuosien kirjapoistoilla (1946–48), jolloin kaupoista ja kirjastoista poistettiin neuvostovastaista kirjallisuutta oikeusministeriön aloitteesta ja valvontakomission määräyksestä (Ekholm 2000). Varsinaisen kipinänsä itsesensuuri sai vuoden 1958 eduskuntavaalien jälkeisistä ”yöpakkasista”, ja 1970-luvulla käytäntö muuttui kokonaisvaltaiseksi. Se ulottui yleisradiotoiminnasta lehdistöön, tietokirjallisuudesta koulukirjoihin ja musiikista elokuviin. 1980-luvulla suomalaisen median toimintakulttuuri muuttui kuitenkin kriittisemmäksi: kotimaisista poliitikoista ja Neuvostoliitosta alettiin esittää näkemyksiä, joita ei suvaittu Kekkonen aikakaudella.⁷ Neuvostoliiton hajoamisen jälkeen suomettuminen ei ole poistunut poliittisesta keskustelusta. Sen rinnalle on myös noussut termi ”uussuomettuminen”, joka viittaa nöyristeleeseen asenteeseen joko Washingtonia, Moskovaa tai Brysseliä kohtaan. Lisäksi termillä viitataan avoimen julkisen keskustelun puutteeseen tietyissä yhteiskunnallisissa aiheissa.⁸

Pelikohuun heijastuivat välillisesti myös suurvaltojen väliset jännitteet, jotka olivat kasvaneet Neuvostoliiton hyökättyä Afganistaniin vuonna 1979. Presidentti Reaganin valinnan jälkeen Yhdysvallat oli siirtynyt liennytyksen tieltä ulkopoliittiseen oppiin, joka pyrki suoraan vähentämään Neuvostoliiton globaalia vaikutusvaltaa. Myös asevarustelu oli käynnistynyt uudelleen. Reaganin vuonna 1983 lanseeraama Strategic Defense Initiative (SDI) eli niin sanottu Star Wars -ohjelma oli lisännyt jännitteitä entisestään.

Kylmän sodan vastakkainasettelu ulottui luonnollisesti myös politiikan ja talouden ulkopuolelle. Ajanjakson taide- ja populaarikulttuuri hahmottelevat vastapuolen toiseutta, ja niiden vientiä ulkomaille tuettiin aktiivisesti molemmin puolin rautaesirippua.⁹ Amerikkalainen televisio ja elokuva kuvasivat Neuvostoliiton vapaan maailman alistajana ja oman yhteiskuntansa utopistisen

ristiriidattomana (Shcherbenok 2010).¹⁰ Neuvostoinvaasio, kommunistien val-lankaappaus Yhdysvalloissa, vakoilu ja rajoittamaton ydinsota olivat yleisiä teemoja,¹¹ joita myös aikakauden tietokonepelit omaksuivat. Erityisesti simu-laatiopeligenre keskittyi kuvaamaan rajoitetun konventionaalisen sodankäynnin sekä rajoittamattoman ydinsodan taktiikkaa ja strategiaa,¹² kun taas *Raid over Moscow* kaltaiset vahvasti tunteeseen vetoavat pelit olivat harvinaisempia.

Raid over Moscow ja sen syntyprosessi

Raid over Moscow julkaistiin Commodore 64 -tietokoneelle vuonna 1984. Tämä isometrisestä perspektiivistä kuvattu toimintapeli oli jaettu kuu-teen kenttään, joista jokainen toimi eräänlaisena minipelinä. Access Software oli käyttänyt vastaavaa kenttäsuunnittelua ja pelimekaniikkaa jo vuotta aikai-semmin julkaistussa *Beach-Head* -pelissä.

Pelin lähtökohta on seuraavanlainen: Neuvostoliitto on rikkonut kuvitteel-lista SALT IV ydinsulkusopimusta ja iskee mannertenvälisillä ohjuksilla Yhdysval-toja vastaan. Sopimusta noudattanut Yhdysvallat ei pysty molemminpuolisen varmistetun tuhon (engl. mutual assured destruction eli MAD) opin mukai-seen vastaiskuun, vaan lähettää avaruusasemalta joukon kommandoja estä-mään maata uhkaavan ydintuon. Ohjusten laukaisun jälkeen pelaajan tulee ohjata häivekoneensa ulos asemalta ja navigoida kohti neuvostokaupunkia, josta laukaisu tapahtui. Kun pelaaja laskeutuu ulkoavaruudesta Neuvosto-liiton ilmatilaan, hänen on läpäistävä kaupungin puolustus ja tuhottava ohjusta kontrolloiva tukikohta. Pelaajan täytyy tuhota yhteensä kolmen eri kaupungin tukikohdat (Minsk, Saratov ja Leningrad) ennen varsinaista hyökkäystä Mos-kovan sydämeen. Kremlin edessä pelaaja käy taisteluun linnaketta vartioivaa jalkaväkeä ja panssarivaunuja vastaan sinko aseenaan. Pelaajan on eliminoitava vastustajat ja tuhottava tietty portti päästäkseen tunkeutumaan linnakkeessa sijaitsevaan reaktorihuoneeseen. Sisällä reaktorihuoneessa pelaajan on tuhot-tava robotit, jotka vartioivat ja jäädyttävät reaktoria. Robottien lukumäärä vaihtelee pelin vaikeustasosta riippuen. Viimeinen robotti pyrkii ainoastaan eli-minoimaan pelaajan, minkä vuoksi reaktori alkaa ylikuumentua. Pelaajalla on

vain minuutteja aikaa tuhota robotti ja poistua reaktorihuoneesta ennen ytimen sulamista. Pelaajan päästessä viimeiseen kenttään on pelillä kaksi erilaista loppuvaihtoehtoa. Jos pelaaja ei ehdi tuhota viimeistä robottia, tulee hänen kommandoryhmästään sankarivainajia. Jos pelaaja onnistuu tuhoamaan viimei-senkin robotin ja pääsee pakenemaan, hänen kommandoryhmäänsä odottaa kotona sankariparaati. Molemmissa vaihtoehdoissa Kremlin on historiaa.



Kuva 1. Kuvakollaasi *Raid over Moscow*'n kentistä

Access Softwaren perustaja ja Raid over Moscow'n suunnittelija Bruce Carver taustoitti pelin syntyprosessia *Commodore Magazinen* (Jermaine 1987, 74–77, 118–119) haastattelussa kolme vuotta sen julkaisun jälkeen. Pelin inspiraationa oli toiminut Afganistanin invaasion, korealaisen matkustajakoneen alasampumisen¹³ ja Los Angelesin kesäolympialaisten boikotin¹⁴ synnyttämä yleinen epäluulo Neuvostoliiton politiikkaa ja toimintaa kohtaan. Carverin mukaan avaruusaseman valinta pelin lähtöpisteeksi oli pelkkää sattumaa, sillä hän ei ollut vielä suunnitteluvaiheessa kuullut SDI-ohjelmasta. Carver oli ollut alusta asti vakuuttunut pelin menestyksestä kotimaassaan, mutta epäillyt Euroopan pelimarkkinoiden valmiutta avoimen neuvostovastaiselle tietokonepelille.

Geopoliittisesta asemastaan huolimatta Raid over Moscow'ta markkinoitiin vanhalla mantereella aggressiivisemmin kuin Yhdysvalloissa. Iso-Britannian levityksestä vastanneen U.S. Goldin markkinointikampanja oli aikaansa edellä kohua liehitelleellä strategiallaan.¹⁵ Yhtiö tiedotti pelin julkaisusta eri intressiryhmille herättääkseen huomiota puolesta ja vastaan. Se jopa masinoi mielenilmaisun Neuvostoliiton Lontoon suurlähetystön eteen, johon osallistuneista ihmistä osa oli pukeutunut pelin logolla varustettuihin punaisiin t-paitoihin. Ydinaseriisuntaa ajanut järjestö, Campaign for Nuclear Disarmament (CND), järjesti puolestaan toistuvia protesteja U.S. Goldin toimitilojen edessä (Donovan 2010, 225–226). Nämä toimet herättivät median mielenkiinnon ja peliä käsiteltiin seuraavina viikkoina televisiossa, radiossa ja lehdissä, mikä edisti sen myyntiä.¹⁶ Sensaatiohakuinen kampanja tuli kuitenkin tiensä päähän, kun Access Software pyysi sen lopettamista kuullessaan sen aiheuttamasta kohusta (Jermaine 1987, 118).

TIETOKONEPELIKOHUSTA POLIITTISEEN KÄDENVÄÄNTÖÖN

Suomessa kohu sai alkunsa television A-studiossa 13. helmikuuta 1985 esitetystä insertistä, jossa käsiteltiin sarkastisesti Raid over Moscow'ta ja siitä *MikroBitissä* (2/85) julkaistua arvostelua. Toimittaja Kari Mänty päätti lähetyksen toteamalla: "ei liene vaikea arvata, missä tämä peli on kehitelty, mutta pitääkö tämän Suomen todella olla aina niin kovasti tätä Euroopan pikku-Amerikkaa." Viikkoa myöhemmin, 20. helmikuuta, *Tiedonantajassa* ilmestyi artikkeli "Oppia

lapsille, Kremlistä ovet sisään", joka kritisoi vahvasti samaista peliarvostelua. Tuotumuksen taustalla oli epäilemättä peliarvostelijan, Aki Korhosen,¹⁷ käyttämä kuvaus: "tämä on jännittävä maanpuolustuspeli, jossa sinun pitää hyökätä Neuvostoliittoon ennen kuin heidän raketkinsa saavuttavat maalinsa Yhdysvalloissa" (MB 2/85, 67). Tiedonantaja kutsui Raid over Moscow'ta neuvostovastaisuuden räikeimmäksi muodoksi tekniikan viimeisimmältä huipulta vaatiensa sen – sekä muiden samankaltaisten pelien – maahantuonnin ja levityksen rajoittamista. Seuraavana päivänä, 21. helmikuuta, kansanedustaja Ensio Laine (SKDL) jätti valtioneuvostolle kirjallisen kysymyksen (KK 40/1985), joka heijasteli taistolaisuuden äänenkannattajassa esitettyjä näkemyksiä:

Mihin toimenpiteisiin Hallitus aikoo ryhtyä sen johdosta, että maamme tuotetaan amerikkalaisia CMB-pelejä, joista ainakin eräät kohdistuvat naapurimaatamme Neuvostoliittoa ja lasten rauhankasvatustavoitteita vastaan?

Tästä alkoi pelikohun epävirallinen kulku. 22. helmikuuta Neuvostoliiton suurlähetystön lähetystöneuvos Konstantin Kosatshev soitti Suomen ulkoasiainministeriön (UM) sosialististen maiden toimiston päällikölle Charles Murrolle ja pyysi häntä saapumaan Tehtaankadulle "kiireellisen ja vakavan asian johdosta" (Murto 1985, 1). Pyyntö oli varsin poikkeuksellinen, sillä normaalikäytännön mukaan tapaamiset järjestettiin ulkoasiainministeriössä. Murto ehdottikin lähetystöneuvostoa saapumaan ministeriöön, mutta Kosatshev kieltäytyi todeten, että itse suurlähettiläs Vladimir Sobolev oli esittänyt tapaamisen järjestämistä Neuvostoliiton suurlähetystössä. Neuvoteltuaan esimiehensä osastopäällikkö Seppo Pietisen kanssa, Murto tiedusteli asian luonnetta ja toisti Kosatsheville pyynnön saapua UM:n toimitiloihin. Kosatshev kuitenkin pysyi kannassaan vedoten asian erikoisluontoisuuteen. Lopulta Murto suostui poikkeukselliseen tapaamiseen.

Tehtaankadulla Kosatshev ojensi Murrolle kopion Tiedonantajan artikkelista painottaen, että Moskovassa peli tulkittiin sotapropagandaksi, jonka tarkoituksena oli muokata mielialoja tulevalle avaruussodalle Neuvostoliittoa vastaan.

MikroBitissä julkaistu peliarvostelu oli taas Kosatshevin mukaan ”räikeimpiä Neuvostoliiton vastaisia provokaatioita, joita Suomessa on tapahtunut sodan jälkeisinä vuosikymmeninä. [...] Mikäli kyseisen pelin mainostaminen ja myynti Suomessa jatkuu, Neuvostoliitto tulee suurlähettiläänsä välityksellä virallisesti kiinnittämään ’kaikista vakavimmalla tavalla’ Suomen hallituksen huomiota tähän räikeään tapaukseen” (Ibid., 2). Viitaten aikaisempaan amerikkalaisen neuvostovastaisen elokuvan esityskieltoon¹⁸ Kosatshev toivoi, että UM löytäisi keinot, joilla kieltää pelin mainostaminen ja myynti.

Antamassaan vastauksessa Murto totesi pelin olleen suunnattu kansainvälisille markkinoille, eikä sitä näin ollen oltu tarkoituksella kohdistettu heikentämään Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Pelin kieltämiselle ei myöskään löytyisi juridisia perusteita. Kuin ennakoiden tulevaa Murto arveli, että viranomaisten yritykset estää pelin markkinointi ja myynti toisivat pelille lisää julkisuutta ja todennäköisesti lisäisivät sen kysyntää.¹⁹ Kosatshev ymmärsi Murron näkökulman, mutta painotti, että kyseessä oli ”erityisen vakava ja tuomittava tapaus, jonka johdosta vedotaan ulkoasiainministeriöön” (Ibid., 3). Tapaamisen lopuksi Kosatshev ilmaisi arvostuksensa siitä, että ministeriön huomio asiaan oli voitu kiinnittää epävirallisesti ja luottamuksellisesti.

6. maaliskuuta 1985 päivätysssä muistiossa nro 167 UM:n kauppapoliittisen osaston neuvotteleva virkamies Antero Viertiö esitti huomionsa Murron tapaamisesta. Viertiö totesi pelien sekä muiden ohjelmistojen kontrollitoimien olevan erittäin vaikeita toteuttaa, sillä niillä oli keskeinen osa alati kasvavilla tietokone-markkinoilla ja siirtymisessä kohti tietoyhteiskuntaa. Myös niiden laitton yksityinen kopiointi kukoisti vanhentuneen lainsäädännön vuoksi. Lisäksi tietokonepelejä tullattiin useiden eri nimikkeiden alla, mikä vaikeutti entisestään niiden valvontaa. Kauppapoliittiset mahdollisuudet rajoittaa kyseisten tuotteiden maahantuontia olivat myös varsin vähäiset, vaikka kauppasopimukset sisälisivät pykälän, jolla tuonninrajoituksiin voitiin ryhtyä moraalisiin argumentein. Viertiö ei kuitenkaan suositellut pykälään vetoamista, sillä se saattaisi herättää laajempaa keskustelua sotapelien moraalittomuudesta verrattuna esimerkiksi pornografiaan tai väkivaltavihteeseen. Muistiossaan Viertiö arvioi Neuvostoliiton olevan vakavissaan vetoomuksensa suhteen, mutta muistutti samalla Raid

over Moscow’n olevan ainoastaan yksi peli tuhansien joukossa. Henkilökohtaisena huomiona hän totesi pelikaupan ja -harrastuksen olevan ”sinänsä kovin suttuisen näköistä touhua” (Viertiö 1985, 3).

Viertiö suositteli UM:n jättäytymistä pois asiaan liittyvästä päätöksenteosta ja ehdotti kääntymistä oikeus- ja opetusministeriön puoleen.²⁰ Hän myös pohdiskeli pohjoismaisen yhteistyön mahdollisuutta ongelman ratkaisuun. Viertiö uskoi Ruotsista löytyvän kansanedustajia, jotka ”varsin halukkaasti saattaisivat tarttua suomalaisten virittämään koukkuun”, (Ibid.) ja veisivät eteenpäin Raid over Moscow’n kaltaisten sotapelien myynnin ja mainonnan kieltoa Pohjoismaiden neuvostossa. Lisäksi Viertiö suositteli tarkastamaan, oliko Korhosen käyttämä ilmaisu ”jännittävästä maanpuolustuspelistä” hänen oma ideansa, vai oliko se mahdollisesti poimittu kannen mainosteksteistä tai pelin manuaalista.²¹ Hän arvosteli Korhosta ajattelemattomuudesta, joka oli johtanut poliittisesti kiusalliseen tilanteeseen. Viertiö päätti muistionsa varsin erikoisella, lähes orwellilaisella, huomautuksella: ”mielikuvituksen viljelyssä ohjelmataloilla lienee – ainakin niillä pitäisi olla – jokin etiikka ja moraalit. Mitä sitten tapahtuu harrastelijoiden mielikuvituksessa on toinen juttu ja [se on] ulottuvuus minne lait tai rajoitukset eivät toistaiseksi yllä” (Ibid., 4).

Niin ikään 6. maaliskuuta päivätysssä muistiossa nro 45 UM:n oikeudellisen osaston apulaisosastopäällikkö Holger Rotkirch totesi, että pelikohun ratkaisuun ei voitu soveltaa voimassa olevaa lainsäädäntöä tai Suomea sitovia sopimusvelvoitteita, kuten Pariisin rauhansopimusta. Rotkirch otti esiin rikoslain 14 luvun vuonna 1948 lisätyn 4 a §, joka kuului seuraavasti:

Joka painotuotteella, kirjoituksella, kuvallisella esityksellä tahi muulla ilmaisuvälineellä taikka muutoin julkisesti ja tahallansa halventamalla vierasta valtiota aikaansaa vaaran, että Suomen suhteet vieraaseen valtioon vahingoittuvat, rangaistakoon vankeudella, enintään kahdeksi vuodeksi tai sakolla.

Rotkirchin mukaan kyseinen pykälä ei soveltunut Raid over Moscow’n markkinoinnin ja maahantuonnin kieltämiseen, sillä mahdollinen loukkaus oli

tapahtunut epäsuorasti MikroBitin julkaisemassa peliarvostelussa. Lisäksi, vaikka loukkaus olikin selvästi julkinen, olisi sen tahallisuuden osoittaminen erittäin vaikeaa. Olisi pystyttävä todistamaan, että peliarvostelussa pyrittiin tietoisesti vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Myös Rotkirch jatkoi Murrin ja Viertion viitoittamalla linjalla todetessaan, että pitkittyneen tuomioistuinkäsittelyn tuoma julkisuus aiheuttaisi todennäköisesti suurempaa yleispoliittista haittaa maiden välisille suhteille kuin itse myynnin jatkaminen. Syytteen nostaminen 4 a § perusteella olisi myös vaatinut määräyksen tasavallan presidentiltä.²² Sen soveltaminen oli kuitenkin Suomen rikoslaissa erittäin harvinaista,²³ ja lain katsottiin olevan varattu lähinnä poikkeuksellisen räikeitä tapauksia varten. MikroBitin peliarvostelu tuskin oli ylittänyt tätä rajaa sen ”valitettavasta sanamuodosta” (Rotkirch 1985, 2) huolimatta.

Raid over Moscow’n synnyttämän ulkopoliittisen kädenväännön laajempi konteksti alkoi hahmottua, kun ulkoasiainministeriöön saapui 7. maaliskuuta salasähke,²⁴ jossa Moskovan suurlähettiläs Aarno Karhilo raportoi tapaamisestaan Neuvostoliiton ulkoasiainministeriön Skandinavian osaston päällikön G.N. Farafonovin kanssa. Farafonov oli välittänyt Neuvostoliiton demarchen²⁵ neuvostovastaisten mielenilmaisujen lopettamiseksi suomalaisissa tiedotusvälineissä ja mediassa. Tapaamisen lopuksi Farafonov oli luovuttanut Karhिलolle muistion, joka selvitti Neuvostoliiton kannan aiheeseen. Se sisälsi listan Suomessa julkaistuista kirjoista, artikkeleista ja aineistosta, joissa oli käsitelty Neuvostoliitolle arkaluontoisia aiheita, kuten Viron miehitystä ja venäläistämistä, Afganistanin invaasiota, puna-armeijan tilaa sekä Terijoen hallitusta. Raid over Moscow -tapauksesta todettiin, että Neuvostoliiton suurlähetystön epävirallisesta vetoomuksesta huolimatta UM ei ollut ryhtynyt asianmukaisiin toimiin pelin myynnin ja markkinoinnin estämiseksi. Lopuksi muistiossa vedottiin Suomen sopimusvelvoitteisiin sekä viranomaisiin asian ratkaisemiseksi:

Tällaiset Neuvostoliiton todellisuutta vääristelevät julkaisut samoin kuin epäilyttävän elektroniikkapelin mainostus ovat selvästikin suunnatut kylvämään epäluottamusta Neuvostoliiton politiikkaa kohtaan ja vahingoittamaan Neuvostoliiton ja Suomen välisiä ystävällisielisiä

suhteita; ne ovat myös ristiriidassa vuoden 1947 rauhansopimuksen ja vuoden 1948 ystävyyttä, yhteistoimintaa ja keskinäistä avunantoa koskevan sopimuksen määräysten hengen kanssa.

Toivomme, että Suomen viranomaiset suhtautuvat asianmukaisella vakavuudella vetoomukseemme ja ryhtyvät vastaaviin toimiin tämänkaltaisten Neuvostoliittoa vastaan suuntautuvien esiintymisten lopettamiseksi. (Tiilikainen 1986, 2–3).

13. maaliskuuta 1985 päivätyssä muistiossa UM:n poliittisen osaston päällikkö Seppo Pietinen antoi vastauksensa kauppa- ja teollisuusministeriön pyytämään lausuntoon Ensio Laineen tekemästä eduskuntakyselystä.²⁶ Pietinen totesi, että vaikka Raid over Moscow’n sisältö loukkasi Neuvostoliittoa, ei ministeriön tekemän selvityksen mukaan löytynyt oikeudellisia tai kauppapoliittisia keinoja kieltää sen maahantuontia tai markkinointia. Pietinen epäili pelintekijöiden käyttäneen neuvostovastaisuutta lähinnä myynninedistämiskeinona ja paheksui kärjistyneen kansainvälisen tilanteen hyväksikäyttämistä lapsille suunnattujen pelien yhteydessä. Suomen markkinointilainsäädäntöön ja kuluttajansuojalakiin Pietinen ei ottanut vastauksessaan kantaa.

Seuraavana päivänä, 14. maaliskuuta, ulkomaankauppaministeri Jermu Laine (SDP) vastasi eduskuntakyselyyn. Laine totesi kauppa- ja teollisuusministeriön pystyvän ainoastaan rajoittamaan ja poistamaan tuotteita, joista oli vaaraa lasten fyysiselle terveydelle. Voimassa olevan lainsäädännön avulla ei pystytty puuttumaan tuotteiden mahdollisiin psyykkisiin vaikutuksiin, kuten lasten henkiseen kehitykseen tai maailmankuvan muodostukseen. Ministeri viittasi myös valmisteilla olleeseen lakiin video- ja kuvaohjelmien ennakkotarkastuksesta, joka tuli arvioimaan myös tietokonepelien valvontatoimia.²⁷ UM:n osuutta selvityksessä ei luonnollisestikaan mainittu.

Pelikohun poliittinen vaihe saatettiin päätökseen Helsingissä 11. huhtikuuta, kun ulkoministeri Paavo Väyrynen antoi valtioneuvoston juhlahuoneistossa virallisen vastauksensa suurlähettiläs Soboleville Farafonovin toimittamaan demarcheen. Vastauksessaan Väyrynen korosti kaikkien merkittävien puolueiden, yhteiskunnallisten järjestöjen ja Suomen kansan tukevan maan virallista

ulkopoliittista linjaa ja ystävällisiä suhteita Neuvostoliittoon. Väyrynen pahoitelteli, että "tiedostusvälineissämme esiintyy valitettavasti joskus kirjoituksia ja muuta aineistoa, joka on Neuvostoliiton kannalta katsoen kielteistä" (Tolvanen 1985, 1), mutta kielsi niiden suuntautuneen maiden välisiä suhteita vastaan. Rauhanajan sananvapauden puitteissa hallitukselta puuttui lainsäädännölliset perusteet ja valtakeinot puuttua tämänkaltaisiin ilmaisuihin. Väyrysen mukaan valtionjohto kuitenkin pyrki vaikuttamaan tiedostusvälineiden toimintaan ottamalla kantaa tällaisiin ilmiöihin julkisessa sanassa. Väyrynen myös ehdotti, että Tehtaankatu ottaisi kontaktiensa²⁸ kautta suoraan yhteyttä asianomaisiin tiedostusvälineisiin vastaavissa tapauksissa.

Sobolev kiitti Väyrystä virallisesta vastauksesta ja toivoi, että Suomen ja Neuvostoliiton välisiä ystävällisiä suhteita vaalittaisiin ja varjeltaisiin edelleenkin molemmin puolin. Vaikka neuvostovastaisista kirjoituksista olivatkin vastuussa yksittäiset henkilöt, eivät hekään saisi aiheuttaa vahinkoa maiden suhteille. Suurlähettiläs palasi vielä pelikohuun toteamalla, että Neuvostoliitto tulkitsee Raid over Moscow'n olevan sotapropagandaa, joka ei vastannut vuoden 1947 rauhansopimusta eikä Euroopan turvallisuus- ja yhteistyökongressin (Etyk) päätöksiäkirjaa. Lisäksi hän toisti toivomuksen asianmukaisista toimenpiteistä pelin markkinoinnin ja levityksen estämiseksi. Lainaten Suomi-Neuvostoliitto Seuran (SNS) pääsihteeri Erkki Kivimäen televisiossa antamaa haastattelua suurlähettiläs tiedusteli Väyryseltä, "miltä suomalaisista tuntuisi, jos Neuvostoliitossa mainostettaisiin peliä, jossa tuhottaisiin Helsinki?" (Ibid., 3)

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisuasemassa

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu sijoittui yhteiskunnallisen murroksen aikaan. Maassamme oli siirrytty muutamaa vuotta aikaisemmin Kekkosen aikakaudelta Mauno Koiviston presidenttiyteen, mikä merkitsi sisä- ja ulkopoliittisia uudistuksia. Vaikka Koivisto jatkoi Paasikivi-Kekkosen linjalla, muuttui suhtautuminen Neuvostoliittoon vähemmän nöyristeleväksi. Uusien vaaran vuosien aikaisen paineen hellitettyä myös suomalaisen median toimintakulttuuri oli muuttunut 1980-luvulla entistä

rohkeammaksi: uskallettiin esittää kriittisiä mielipiteitä, jotka olivat ennenkuulumattomia vielä UKK:n aikaan.

Ulkoasiainministeriön ja Neuvostoliiton välien viileneminen vuoden 1985 alussa (Suomi 2006, 72) oli ulkopoliittisesti merkittävä tapahtuma. Suhteiden muutos on osaltaan vaikuttanut UM:n päätökseen olla reagoimatta Neuvostoliiton vetoamukseen, vaikka selvitystä tehneet virkamiehet olivatkin yhtä mieltä pelin haitallisuudesta neuvostokollegoidensa kanssa. Neuvostoliiton protesti oli osoitus Tehtaankadulla jo pidempään vallinneista mielialoista. Reagointi sinänsä ei tullut yllätyksenä, mutta sen voimakkuus ja sopimusten lavea tulkinta oli kuitenkin hämmästyttänyt UM:n virkamiehiä (Suomi 2008, 260–261). Raid over Moscow'lla oli keskeinen osa Neuvostoliiton vetoamuksessa, sillä se toimi alkusysäyksenä demarchelle, jolla pyrittiin vaikuttamaan yleisemminkin suomalaisen tiedonvälitykseen ja mediaan.²⁹

Yksi muistioden mielenkiintoisimmista anneista oli Neuvostoliiton ja UM:n eriävät näkemykset Raid over Moscow'n tarkoituksesta. Siinä missä Neuvostoliitto korosti painokkaasti pelin ulkoisia pyrkimyksiä, luonnehti UM niitä sisäisiksi. Neuvostoliitto tulkitsee pelin sotapropagandaksi, joka oli suunnattu luomaan yleistä epäluottamusta maan politiikkaa kohtaan, valmistelemaan ilmapiiriä avaruussotaa varten sekä vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Tämän tulkinnan mukaan pelin päämäärät olivat siis asetettu välittömän pelikokemuksen ulkopuolelle. UM:n näkökulmasta pelillä ei ollut tarkoitusta heikentää maiden välisiä diplomaattisia suhteita, eikä sillä ollut erityisiä pelikokemuksen ulkopuolisia tavoitteita vaan sen avoin neuvostovastaisuus palveli lähinnä markkinointipyrkimyksiä.

Oliko Neuvostoliiton näkemys sotapropagandasta perusteltu? Carverin haastattelun (Jermaine 1987) perusteella voidaan päätellä, että Access Software hyödynsi kireää kansainvälistä poliittista ilmapiiriä sekä ennakoasenteita Neuvostoliittoa kohtaan saavuttaakseen pelilleen mahdollisimman laajan yleisön Yhdysvalloissa. Valittu aihe palveli siis ensisijaisesti markkinointia. Pelin neuvostovastaisuudella ei ollut erityisiä poliittisia päämääriä, vaikka sen avoin uhmakkuus heijastelikin Reaganin aikakauden henkeä; lähinnä se käytti hyväkseen vallinnutta ilmapiiriä. Eittämättä Raid over Moscow sisälsi propagandistisia

elementtejä, mutta sen määrittelemisen sotapropagandaksi ei ollut perusteltua. Mitään viitteitä siitä, että peli olisi kohdistettu vahingoittamaan erityisesti Suomen ja Neuvostoliiton suhteita, ei myöskään ollut. Onkin syytä olettaa, että Neuvostoliiton halu määrittää pelin päämäärät ulkoiseksi lähti pyrkimyksestä vaikuttaa suomalaiseen tiedonvälitykseen sekä hillitä amerikkalaisen populaarikulttuurin leviämistä sen vaikutuspiirissä. Voidaan myös spekuloida, että yksi pyrkimyksistä oli estää Britanniassa nähdyn markkinointikampanjan toteuttaminen Suomessa. Suomalaisen sensuurin ja itsesensuurin perinteet olivat pitkät ja *Raid over Moscow'n* oli määrä toimia ennakkotapauksena tietokonepelien saralla. Tätä tulkintaa tukee myös Neuvostoliiton halu luokitella MikroBitin peliarvostelu yhdeksi räikeimmistä neuvostovastaisista provokaatioista, mitä voidaan pitää taktisena ylireagoitina.

Vaikka kohu oli lähinnä ulkopoliittinen, on Tiedonantajan ja Ensio Laineen intressejä myös syytä tarkastella hieman tarkemmin. Tiedonantajan artikkelia peliarvostelusta leimasi tahallinen väärinymmärrys. Korhonen oli tuskin tarkoittanut ”jännittävä maanpuolustuspeli” -ilmaisullaan Suomen maanpuolustusta, vaan Yhdysvaltojen. Tiedonantaja pyrki ampumaan artikkelillaan viestintuojan; peliin kohdistettu ärtymys oli suunnattu virheellisesti, mutta tarkoituksella, kohti peliarvostelua. SNS:n jäsenenä ja SKDL:n kansanedustajana Laine oli puolestaan erityisen valpas havaitsemaan neuvostovastaisia ilmaisuja. SKDL oli menettänyt asemansa kolmen suurimman puolueen joukossa vuoden 1979 eduskuntavaaleissa, ja kevään 1983 vaalien jälkeen puolue oli pudonnut hallituksesta. SKDL:n kannatus ja vaikutusvalta olivat romahtaneet ja puolueen sisäiset ristiriidat kärjistyneet edelleen. *Raid over Moscow* tarjosikin syrjäytetyille puolueelle keinon kerätä poliittisia irtopisteitä Moskovasta. Näin ollen eduskuntakyselyä voidaan pitää puhtaasti sisäpoliittisesti motivoituneena.

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisi *Raid over Moscow'n* myynnin ja markkinoinnin normaalin jatkamisen.³⁰ Se tarjosi UM:lle käytännöllisen perusteen, johon vedota asian ratkaisussa. MikroBitin tai Aki Korhosen syyttäminen rikoslain 14 luvun 4 a § nojalla oli poissuljettu vaihtoehto. Syytteiden nostaminen maanpetosrikoksesta vaivaisen peliarvostelun takia olisi tuonut valtiovallalle kiusallisen suomettumiskeskustelun takaisin lehtien otsikoihin. Vuonna

1965 annettua lakia elokuvien tarkastamisesta (299/1965) ei myöskään voitu soveltaa tapaukseen, sillä se oli pahasti vanhentunut interaktiivisen median kohdalla. Lainsäädännön ollessa ajan tasalla olisi Valtion elokuvatarkastamo (VET) pystynyt kieltämään *Raid over Moscow'n* sen neuvostovastaisen sisällön perusteella, niin kuin se teki Renny Harlinin ohjaaman *Jäätävän poltteen* (1986) kohdalla vuotta myöhemmin.³¹ Näin UM olisi voinut jättäytyä pois kiusallisesta päätöksenteosta, sillä VET on opetusministeriön alainen virasto. Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987), jonka valmisteluun ulkomaankaupaministeri Laine viittasi vastatessaan eduskuntakyselyyn, sulki voimaantullessaan video- ja tietokonepelit pois ennakkotarkastuksen piiristä. Suomessa digitaaliset pelit määriteltiin vuorovaikutteisiksi kuvaohjelmiksi vasta vuonna 2001 voimaantulleessa laissa (775/2000).

Mediapaniikit nostavat tyypillisesti pintaan sukupolvien välisen kuilun ja medialukutaidon puutteen, kuten myös tässä tapauksessa. Talvisodan luoma yhtenäiskulttuuri oli 1980-luvun puolivälissä pahasti fragmentoitunut,³² eikä YYA-sukupolven usko sosialismiin enää puhutellut nuorempia sukupolvia, joka samaistui ennemmin amerikkalaiseen populaarikulttuuriin ja sen välittämiin arvoihin.³³ Huoli nuorten arvomaailman muutoksesta olikin yksi ratkaisevimista seikoista, mikä teki pelikohusta moraalisen mediapaniikin. *Raid over Moscow'n* esittämä avoin neuvostovastaisuus oli 1980-luvulla yhteiskunnallinen tabu ja poliittisesti epäkorrekti aihe, joka luonnollisesti herätti närää tietyissä piireissä. Peliin nurjasti suhtautuneet tahot pyrkivät julkisessa sanassa vahvistamaan mielikuvaa sen poikkeavuudesta. Näille intressiryhmille kohu tarjosi tilaisuuden esiintyä moraalinvartijoina, joilla oli velvollisuus ryhtyä toimeen nuorison suojelemiseksi. Aiheen käsittelyä leimannut medialukutaidon puute oli sinänsä ymmärrettävää, sillä vielä 1980-luvun puolivälissä tietokonepelit luokiteltiin yksinomaan lasten mediaksi.³⁴ Niiden uutisointia leimasi leikkimielisyyden, hyödyttömyyden ja vahingollisuuden retoriikka, ja pelejä käsiteltiin osana yleisempää tietokoneharrastusta. *Raid over Moscow'n* kohdalla tähän keskusteluun yhdistyivät suomettumisen ajan diskurssit neuvostovastaisuudesta ja rauhankasvatusvelvoitteiden laiminlyömisestä.

Raid over Moscow'ta käsitelleet ulkoasiainministeriön asiakirjat ovat erittäin arvokasta materiaalia suomalaiselle pelitutkimukselle. Pelikohu oli aidosti suomalainen tapahtuma, joka hakee vertaistaan populaarikulttuurin historiassa maamme geopoliittisen sijainnin, kylmän sodan blokkien välisen erityisaseman sekä yleisen kansainvälisen poliittisen tilanteen vuoksi. Tapauksessa yhdistyivät ainutkertaisella tavalla huoli moraalista, mediaan liitetyt uhkakuvat sekä kulisien takainen ulkopoliittinen kädenvääntö.

Viitteet

- 1 Mediapaniikkia, eli uuteen mediaan liitettyjä uhkakuvia ja kritiikkiä, voidaan pitää moraalipaniikin alamuotona (Drotner 1999, 596). Nimensä mukaisesti mediapaniikki keskittyy lähinnä mediaan ja sen kulutukseen, kun taas moraalipaniikki on laajempi käsite, joka pitää sisällään yleisemmin sosiaalista järjestystä uhkaavia ilmiöitä. Lisätiedoksi ks. Cohen (1972), Goode & Ben-Yehuda (1994) ja Springhall (1998).
- 2 Näkökulmat Myyrmannin tapauksesta eriyvät: keskusrikospoliisi piti räjähdystä tahallisenä, kun taas pommin räjäyttäjän Petri Gerdtin isä, Armas Gerdt, arvioi sen kirjassaan olleen vahinko. Jokelan ja Kauhajoen tapauksista on syytä todeta, että digitaalista mediaa (verkkoyhteisöjä ja -pelejä) tarjottiin tiedotusvälineissä yhtenä selitystyyppinä, ei ainoana syyllisenä (Hakala 2009, 81–82). Myöskään viralliset tutkintalautakunnat eivät erityisesti painottaneet median osuutta tapahtumiin (OMJU 2009:2, 108–112 ja OMSO 2010:11, 130), vaikka suosittelivatkin valvontatoimien tehostamista verkossa.
- 3 Pelikohua ovat aikaisemmin käsitelleet mm. Jaakko Suominen (1999), Petri Saarikoski (2004) ja Juhani Suomi (2006). Jarkko Sipilä teki aiheesta raportin MTV 3 Uutisille 7. tammi-kuuta 2010, minkä jälkeen sitä käsiteltiin lyhyesti myös suomalaisessa pelijournalismissa.
- 4 Tapaukseen liittynyt julkinen keskustelu oli nykypäivän mittapuulla varsin rajoittunutta. Suomessa keskustelut tietokonepelien ja -pelaamisen uhkakuvista olivat 1980-luvulla varsin maltillisia, sillä harrastus ei ollut vielä sosiaalisesti, kulttuurisesti tai taloudellisesti vakiintunutta (Saarikoski 2004, 306). Internetin aikakaudella julkinen keskustelu median uhkakuvista on vilkastunut ja näkökulmat ovat muuttuneet monipuolisemmiksi.
- 5 Tässä yhteydessä konsensuksella viitataan asiaa käsitelleiden ulkoasiainministeriön virkamiesten ja Neuvostoliiton väliseen yhteisymmärrykseen pelin haitallisuudesta, ei lehdistössä käytyyn julkiseen keskusteluun.
- 6 Termillä oli kansainvälisessä politiikassa yleisesti negatiivinen konnotaatio. 1970-luvun alussa Kekkonen yritti kääntää sitä positiiviseksi kuvailemalla suomettumista luottamukselliseksi ja rakentavaksi yhteistyöksi valtioiden kesken, joilla on erilainen yhteiskuntajärjestys (Vihavainen 1991, 11).
- 7 Suomalaiset poliitikot eivät selvästikään osanneet suhtautua uuteen mediakulttuuriin. Pääministeri Kalevi Sorsa arvosteli vuoden 1984 SDP:n puoluekokouksessa tiedotusvälineitä infokratiasta. Sorsa piti julkisen sanan toimintaa haasteena parlamentaarille kansanvallalle. Hänen mukaansa sitä leimasi epä-älyllisyys ja itsekritiikin puute. Vuoden 1985 alussa presidentti Koiviston ja Ylen välit kiristyivät ns. sitaattikriisissä.
- 8 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa 1970-luvun vasemmistoradikalismi, parlamentarismin rappio Kekkonen aikakaudella, Tiittisen lista tai Nato-kysymys. Myös avoimen keskustelun puutetta nykyisistä tabuista, kuten maahanmuutosta tai feminismistä, voidaan pitää uussuomettumisenä (Vihavainen 2009).
- 9 Vastakkainasettelusta taiteessa voidaan mainita vaikkapa abstrakti ekspressionismi, joka tulkittiin Yhdysvalloissa sosialistisen realismin vastakohtaksi (ks. Guilbaut 1984; Saunders 2000).
- 10 Amerikkalaisen elokuvan omaksuma polarisoitunut maailmankuva ja ideologinen selkeys heijastelivat vallitsevaa poliittista ilmapiiriä. Kuvaustapa ei kuitenkaan ollut ominainen juuri kylmän sodan aikakaudelle, sillä vastaavaa tematiikkaa oli nähtävissä jo esimerkiksi Frank Capran *Why We Fight* -propagandaelokuvissa (1942–1945).
- 11 Aihetta käsitelleiden elokuvien kirjo on valtava. Esimerkkeinä mainittakoon *I Was a Communist for the FBI* (Douglas 1951), *Invasion USA* (Green 1952; Zito 1985), *Red Nightmare* (Waggner 1962), *World War III* (Greene & Sagal 1982), *The Day After* (Meyer 1983) ja *Red Dawn* (Milius 1984). Neuvostoliittolaiset elokuvat eivät puolestaan keskittyneet avoimiin aseellisiin konflikteihin amerikkalaisten kanssa vaan korostivat lähinnä supervaltojen ideologisia eroja (Shcherbenok 2010).
- 12 Ks. *NATO Commander* (MicroProse 1983), *When Superpowers Collide* -sarja (SSI 1982–1985) ja *Balance of Power* (Mindscape 1985). *Kylmä sota on toiminut inspiraationa myös uudemille peleille*. *DEFCON* (Introversion Software 2006) on remediaatio komentokeskusten näytöillä tapahtuvasta toiminnasta, kun taas *World in Conflict* (Ubisoft 2007) on nostalginen matka amerikkalaisen populaarikulttuurin luomiin uhkakuviiin.

- 13 Neuvostoliiton ilmavoimat ampuivat alas Korean Airin lennon 007 sen harhaudduttua kurssiltaan Neuvostoliiton ilmatilaan 1. syyskuuta 1983. Yksi 269:stä matkustajasta oli Yhdysvaltain kongressin jäsen Lawrence McDonald.
- 14 Neuvostoliitto boikotoi Los Angelesissa järjestettyjä vuoden 1984 kesäolympialaisia vastavetona Yhdysvaltojen Moskovan kisojen boikottiin neljä vuotta aikaisemmin. Neuvostoliitto vetosi muun muassa kisojen huonoihin turvallisuusjärjestelyihin ja syytti Yhdysvaltoja olympialaisten valjastamisesta omiin poliittisiin tarkoituksiinsa; muun muassa eräät uskonnolliset ja poliittiset järjestöt uhkasivat estää tai häiritä neuvostoliittolaisten urheilijoiden osallistumista kisoihin.
- 15 Kohumarkkinointi, eli julkisen paheksunnan tietoinen luominen ja kosiskelu, perustuu tietyn intressiryhmän kipupisteen ylittämiseksi. Kohumarkkinoinnissa negatiivinen ja positiivinen julkisuus nähdään yhtä arvokkaina markkinointiponnisteluille.
- 16 Englannissa pelilehdistö ja osa pelaajakunnasta suhtautuivat varauksella Raid over Moscow'n sisältöön. Pelin moraalisesti arveluttavaa teemaa käsiteltiin peliarvosteluissa ja yleisön-osastokirjoituksissa. Ks. *Computer & Video Games* 12/84, 2/85 ja 3/85.
- 17 Korhonen oli tuolloin 15-vuotias ja työskenteli MikroBitissä avustajana (Saarikoski 2004, 302).
- 18 Kosatshev ei täsmäntänyt Murrolle kiellettyä elokuvaa, mutta todennäköisesti kyseessä oli John Miliuksen *Red Dawn*, joka asetettiin esityskieltoon 15. lokakuuta 1984.
- 19 Raid over Moscow'n saama julkisuus edesauttoi pelin myyntiä. Se pysyi MikroBitin myyntilistan kärjessä maaliskuusta syyskuuhun (Saarikoski 2004, 300).
- 20 Viitaten Reaganin SDI -ohjelmaan Viertiö (1985, 3) totesi, että "Tähtien sota kun lienee sittenkin lähinnä nyt kasvatettavana olevan sukupolven asia."
- 21 Kannen mainostekstit tai manuaali eivät sisällä Korhosen käyttämää ilmaisua, mikä viittaa tekstin olleen hänen omaansa.
- 22 Rotkirch viittasi rikoslain 14 luvun 5 § 2. momenttiin. Kyseistä lukua muutettiin vasta vuonna 1993 hallituksen esityksellä nro 94.
- 23 Yksi kuuluisimmista tapauksista sattui vuonna 1948, kun Keski-suomalaisen päätoimittaja Martti Juusela ja toimitussihteeri Reima Nousiainen tuomittiin pykälän nojalla sakkoihin lehden julkaistua artikkelin, jossa vihjattiin Stalinin sekaantuneen Andrei Ždanovin kuolemaan.
- 24 Ko. Karhilo, Aarno. Salasähke nro 217 (7.3.1985).
- 25 Poliittinen vetoisuus, aloite tai protesti, joka toimitetaan diplomaattisia kanavia pitkin.
- 26 Ko. Pietinen, Seppo. Muistio nro 21900 (13.3.1985).
- 27 Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) ei kuitenkaan määritellyt tietokonepelejä kuvaohjelmiksi. Sen 6 § vapautti "video- ja ohjelmapelit" pois ennakkotarkastuksesta sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella.
- 28 Neuvostoliitolla oli taistolaisen Toimittajaliitto ry:n kautta laaja vaikutusvalta suomalaisiin tiedostusvälineisiin.
- 29 UM:n asiakirjojen valossa voidaan ainoastaan arvailla, ottiko Neuvostoliiton suurlähetystö yhteyttä Tiedonantajaa ja Ensio Laineeseen kohun synnyttämiseksi.
- 30 Esimerkiksi Saksassa peli päättyi BPJS/BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften/Medien) -luetteloon. Tällä listalla olevia pelejä ei saa myydä alaikäisille, eikä niitä saa markkinoida julkisesti.
- 31 Pelikohun tapaan Sobolev oli ottanut yhteyttä UM:n virkamiehiin tammikuussa 1986. Kun suurlähettilään vetoomukseen ei reagoitu hänen toivomalla vakavuudella, otti hän yhteyttä suoraan Väyryseen. Sobolevin mukaan neuvostovastaisten elokuvien kuvaaminen Suomessa oli vastoin ystävydestä, luottamuksesta ja hyvästä naapuruudesta annettuja lausuntoja. Oli Suomen hallituksen vastuulla, että maassa esitetyt elokuvat eivät huonontaneet Suomen ja Neuvostoliiton suhteita. Väyrynen kuitenkin torjui vetoomuksen todeten mahdollisen sensuurin tuomaan julkisuuteen ja sen aiheuttamaan vahinkoon (Suomi 2008, 71-72). VET määräsi Jäätävän poltteen omatoimisesti esityskieltoon 14. tammikuuta 1986 sen väkivaltaisen ja neuvostovastaisen sisällön perusteella.
- 32 Väyrysen mielikuvan mukaista Suomen kansaa, joka yhtenä rintamana tuki maan virallista ulkopoliittista linjaa, ei enää ollut. "Toisinajattelijoiden" rivit olivat syvemmät kuin annettiin olettaa.
- 33 Saarikoski (2004) näkee Raid over Moscow'n myyntimenestyksen takana nuorten kapinahengen suomalaisia poliitikkoja kohtaan, vaikka poliittisten asenteiden varsinainen arvioiminen on pelkän ostokäyttäytymisen perusteella vaikeaa. Myöskään Suominen (1999) ei pidä pelin myyntimenestystä osoituksena neuvostovihamielisyydestä.
- 34 Ilta-Sanomien haastattelussa (44/85, 3) Laine myönsi avoimesti, ettei itse ollut edes pelannut *Raid over Moscow'ta*, vaan perusti eduskuntakyselynsä *MikroBitissä* julkaistua peliarvosteluun. Hänen mukaansa tapaus osoitti, että oli korkea aika puuttua nuorison suosiossa olevien tietokonepelien valikoimaan. Printin (5/1985, 3) artikkelissa Laine toteaa, ettei tuntenut koko tietokonepeliharrastusta. Kauppapoliittista selvitystä tehdessään Antero Viertiö taas haastatteli omaa poikaansa peliharrastuksesta ja tietokonepeleistä.

Lähteet

TUTKIMUSAINEISTO

Karhilo, Aarno. Sanoma nro. 217/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Murto, Charles. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa*. Muistio nro. 196/ 22.2.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Pietinen, Seppo. *Kansanedustaja Laineen eduskuntakysely amerikkalaisten kotimikropelien maahantuonnista*. Muistio nro. 21900/13.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Rotkirch, Holger. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa; poliittisen osaston muistio no. 196/22.2.1985*. Muistio nro. 45/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tiilikainen, Erkki. *Farafonov Suomessa ilmestyneistä, neuvostovastaisiksi luonnehtimistaan julkaisuista*. Sanoma nro. 151/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tolvanen, Taisto. *Neuvostovastaisiksi luokitellut julkaisut; ulkoasiainministeri Väyrysen vastaus Neuvostoliiton demarche'iin*. Muistio nro. 4/17/12.4.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Viertiö, Antero. *Kotimikropelien myynti ja mainostaminen Suomessa; Neuvostoliiton suurlähetystön reaktio*. Muistio nro. 167/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Sanoma- ja aikakauslehdet

Computer & Video Games. Software Reviews. 12/1984, 43.

Computer & Video Games. Mailbag. 2/1985, 5.

Computer & Video Games. Mailbag. 3/1985, 7.

Iltta-Sanomat. Sinun pitää ampua Kremlistä ovet sisään. 22.2.1985.

Jermaine, John (1987). *The Carver Gang: Still at Large*. *Commodore Magazine*, 8:7, 74–77, 118–119.

MikroBitti. CMB-pelejä. 2/1985, 67.

Printti. Mikropelit nousivat päivänpolitiikkaan. 5/1985, 3.

Tiedonantaja. Kremlistä ovet sisään. 20.2.1985.

Kirjallisuus

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Kee.

Donovan, Tristan (2000). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Drotner, Kirsten (1999). *Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity*. *Paedogiga Historica*, 35:3, 593–619.

Ekholm, Kai (2000). *Kielletyt kirjat 1944–1946: yleisten kirjastojen kirjapoistot 1944–1946*. Jyväskylä: Jyväskylän kirjasto.

Goode, Erich & Ben-Yehuda, Nachman (1994). *Moral Panics: Social Construction of Deviance*. Oxford: Blackwell.

Grönros, Eija-Riitta, Liisa Nuutinen, Tarja Riitta Heinonen, Minna Haapanen, Leena Joki & Marjatta Vilkamaa-Viitala. *Kielitoimiston sanakirja*, 1. osa, A-K. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2006.

Guilbaut, Serge (1984). *How New York Stole the Idea of Modern Art: Abstract Expressionism, Freedom, and the Cold War*. Chicago: The University of Chicago Press.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkkoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Viestinnän tutkimuslaitoksen tutkimusraportteja 2/2009. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Nevakivi, Jukka (1996). *Miten Kekkonen pääsi valtaan ja Suomi suomettui*. Helsinki: Otava.

Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMJU 2009:2. Helsinki.

— (2010). *Kauhajoen koulusurmat 23.9.2008. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMSO 2010:11. Helsinki.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen luno: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Salminen, Esko (1996). *Vaikeneva valtionmahti?: Neuvostoliitto/Venäjä Suomen lehdistössä 1968–1991*. Helsinki: Edita.

Saunders, Frances Stonor (2000). *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Art and Letters*. New York: The New Press.

Shcherbenok, Andrey (2010). *Asymmetric Warfare: The Vision of the Enemy in American and Soviet Cold War Cinemas*. *Kinokultura*, 28. Viitattu 9.2.2011.

<http://www.kinokultura.com/2010/28-shcherbenok.shtml>

Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830–1996*. Basingstoke: Macmillan.

Suomi, Juhani (2006). *Epävarmuuden vuodet: Mauno Koiviston aika 1984–1986*. Helsinki: Otava.

— (2008). *Kohti sinipunaa: Mauno Koiviston aika 1986–1987*. Helsinki: Otava.

Suominen, Jaakko (1999). ”Mentaalihistoriallinen katsaus digitaalisuuteen.” Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

Vihavainen, Timo (1991). *Kansakunta rähmällään: suomettumisen lyhyt historia*. Helsinki: Otava.

— (2009). *Länsimaiden tuho*. Helsinki: Otava.