Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Tämä on rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenteen sivuasettelut ja typografiset yksityiskohdat saattavat poiketa alkuperäisestä julkaisusta.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Linja-Aho, Vesa (2018) Saatana koneesta. Skrolli 4, 66-69.

SAATANA koneesta

Kun tietokonepelit johtivat saatananpalvontaan – ja muita pimeitä uskomuksia menneiltä vuosikymmeniltä.

Teksti: Vesa Linja-aho
Kuvat: Mikko Torvinen, Vesa Linja-aho, Chick Publications -sitaatti

1980-luvun yhdysvaltalainen satanismipaniikki tuli Suomeen tuontitavarana 1990-luvun vaihteessa. Tietokone oli fundamentalistikristittyjen mielestä epäilyttävä vekotin kuitenkin jo ennen tätä.

Huimaa menoa

Ollessani kerran pelaamassa erään ystäväni luona, tempaistiin ovi yhtäkkiä auki ja sisään ravasi naislauma ja repäisi ohjekirjan kaveriltani alkaen repiä sitä samalla kun muut selittivät, että roolipelit ovat saatanasta.

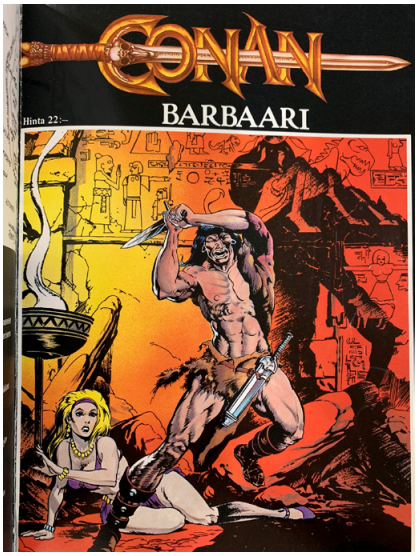
Näin kertoi nimimerkki **Stupendous Man** *Pelit*-lehdessä 5/1994 julkaistussa mielipidekirjoituksessa. Hän viittasi nimimerkki **Wexteenin** (tunnetaan nykyään paremmin kansanedustaja **Jyrki Kasvina**) vuotta vanhempaan kolumniin. Siinä vitsailtiin ajatuksella, että sensaatiolehdistön saatananpalvontapaniikkiin riehaannuttamat vanhemmat iskevät kyntensä nuoren pelikokoelmaan. Tarinan todenperäisyyttä lienee mahdoton selvittää. Se vaikuttaa kuitenkin paremminkin todennäköiseltä kuin mahdottomalta, kun tutustuu 1990-luvun alun lehtikirjoitteluun ja hengelliseen pelottelukirjallisuuteen.

Miksi roolipelit ja jossain määrin myös tietokonepelit joutuivat huolestuneiden vanhempien silmätikuksi? Roolipelipaniikki muistutti hevimusiikkiin liittynyttä moraalipaniikkia 1980-luvun alussa. *Kissin* ja *Black Sabbathin* keikat Suomessa inspiroivat maallikkosaarnaaja **Leo Mellerin** kirjoittamaan keväällä 1983 *Kipinä*-lehteensä rockmusiikin väitetystä yhteydestä saatananpalvontaan.

Lennokkaan jutun ansiosta ilmiö levisi maallisiin lehtiin vanhempien huolestuessa jälkikasvunsa sieluista. Hevimusiikkipaniikin laajempi käsittely vaatii oman juttunsa eikä kuulu Skrollin repertuaariin, mutta tunnelmaan voi virittäytyä Youtubesta löytyvällä Mellerin Rock-puhekasetilla.

Esimakua pelien saatanallisuudesta tarjoiltiin jo vuonna 1985. Toimittaja **Leena Huima** julkaisi tuolloin kirjan *Vesimiehen lapset – mitä videosukupolven uususkonnollisuuden takana*. Kirjan kantta koristi **Matti Nykästä** muistuttava, tv-ruudusta heijastuva pojan pää, jota kasaripikseligrafiikkaisen avaruuspelin hävittäjä tulittaa ohimoon.

Kirjan sisältö tempaisee mukaansa. Teos on viihdyttävä aikamatka 1980-luvulle, seuraamaan uuden tekniikan ja kristinuskon törmäämistä new age -huolipuheen höystämänä. Satasivuinen pokkari tulee helposti luettua läpi kertaistumalta.



Conan-lehti on Leena Huiman mukaan "pikkupoikien ensimmäinen pornolehti".

Itse vihtahousu ei Huiman kirjassa juuri vilahdellut. Huoli kohdistui Tähtien sotaan, rockmusiikkiin ja Conan-sarjakuvalehteen, jonka Huima tuomitsi pikkupoikien ensimmäiseksi pornolehdeksi. Huiman kirja noteerattiinkin myöhemmin Conanin toimituksessa: numeroon 2/88 on poimittu kirjasta parhaita paloja tikun nokkaan naureskeltavaksi.

Osalle Skrollin varttuneemmista lukijoista lehti lienee tuttu. Huiman ”porno” on sitä mitä saattaa arvatakin: vähäpukeisia naisia ja paidattomia, lihaksikkaita miehiä.

Paheksuntaa herätti myös lehdessä esiintyvä naispaholainen Sonja, jonka ”metalliset rintaliivit jättävät puolet rinnoista paljaaksi”.

Kun Conan sitten vielä pullistelee lihaksiaan ja sojottaa jatkuvasti miekallaan yläviistoon joka ikisellä sivulla, puberteetti-ikäisen on kyllä melko mahdotonta välttyä sellaisilta seksuaalisilta mielikuvilta, joissa miehet ovat väkivaltaisia ottajia ja naiset kahlittuja orjia tai (harvemmin) sadistisia vallanpitäjiä.

Sarjakuvien ja muun populaarikulttuurin seksismiä voi ja tulee tarkastella kriittisesti, mutta jalat maassa. Huima korosti, ettei Conan ole mikään yksittäisenä sivuutettava tapaus. Kritiikki lähti lennokkaaseen laukkaan: Conan nähtiin yhtenä new age -uususkonnollisuuden ilmentymänä, jossa noituus, jälleensyntymisoppi ja parapsykologia kukoistivat.

Tietokonepelien katsottiin kuuluvan samaan sarjaan. Niistähän löytyi sekä useita elämiä että eri maailmoja, ja ”mitä korkeammassa maailmanumerossa ollaan, sitä enemmän siellä yleensä on myös yliluonnollisia olentoja”. Sattumaako?

Huima myönsi, että pelit kehittivät refleksejä ja joskus ajattelukykyäkin. Hän myönsi myös, ettei tietokone itsessään ollut vaarallinen, eikä sen kieltäminen kristityssä perheessä ollut ratkaisu. Kritiikkiä tuli pelien ehdollistavasta vaikutuksesta:

Kun olet muutaman kerran pelannut peliä, jossa on hypättävä ilmaan aina, kun maata pitkin kulkee jalkoja katkova leikkuri, osaat varsin pian painaa hyppynappia heti leikkurin nähdessäsi. Jos nyt kuvittelisimme, että pelissäsi pitäisikin leikkurin sijasta varoa Raamattua, enkeliä tai Jeesusta, refleksi kehittyisi ihan samalla tavalla.

Epäilyttäviä olivat myös **Susan Cooperin** lastenkirjasarja *Pimeä nousee*, vampyyrit, *Teräsmies* ja rockmusiikki. *Judas Priestin* ja *Black Sabbathin* lisäksi kritiikkiä sai *Prince*, jonka levynkansissa esiintyi ”peniksen lisäksi silmiä, ristejä, miekkoja, planeettoja, hautakiviä ynnä muuta uuskeskiaikaista symboliikkaa”.

Kirja kannattaa hankkia käsiinsä, jos Leo Mellerin rock-kuunnelma ja **Veli Saarikallen** saarnat sykähdyttävät. Toinen lukemisen arvoinen teos on **Texe Marrsin** *Uhattu uusi sukupolvi* (1989), jonka mukaan moni kasarisuosikki *My Little Ponysta* alkaen oli vihtahousun salajuonia lasten kietomiseksi pimeyden verkkoon.

Myös partiotytöt olivat osa suunnitelmaa pilttien sielujen päänmenoksi. Todisteeksi tästä riittivät taitomerkit, jotka sisältävät ”okkultisisia symboleita”. Tällainen on esimerkiksi jin-jang-symboli eli ympyrä, joka on ”jaettu kahteen osaan saatanallisella S-kirjaimella, joka kiemurtelee alhaalta ylös” (oikeammin ns. taiji-symboli). Kyytiä sai myös NASA, johon new age on soluttautunut – todisteena jälleen logo.

Kirjaa lukiessa tulee mieleen somessa 2010-luvun alussa kiertänyt video, jossa kristitty mies vaikuttaa näkevän kaikkialla peniksiä.[1] Penisten tilalla Marrsilla oli new age -symboliikka, jota löytyy kaikkialta, kun tarpeeksi pöyhii.

Marrsin hampaisiin joutuivat myös He-Manista tuttu ”inhottava ja demoninen toimintalelu Skeletor” sekä pääkalloilla, luilla ja lohikäärmeillä koristellut rullalaudat.

Saatanasta olivat myös roolipelit, erityisesti Dungeons & Dragons, sekä videopelit ”joiden muodossa kaikki mahdolliset inhottavuudet ovat nyt saatavilla”.

Kirjoista maalliseen mediaan

Tiukkapipoinen kristillisyys herätti luonnollisesti keskustelua pelaajapiireissä. Pelit-lehden numerossa 2/1992 Wexteen nosti satanismipaniikin esille:

Kaikki sai alkunsa, kun joukko amerikkalaisia vanhempia vilkaisi jälkikasvunsa roolipelikirjoja ja löysi kauhukseen demoneja sun muita öhkömönkiäisiä. – – Shokeeratut vanhemmat perustivat oitis painostusryhmän Parents Against D&D, jonka suurimpia saavutuksia tähän mennessä on demonien ja ”epä”jumalten katoaminen Advanced Dungeons & Dragonsin säännöistä.

Wexteenin kolumnissa – joka humoristisesti löytyy sivun 65 jälkeiseltä sivulta numero 666 – varoiteltiin paniikin rantautumisesta Suomeen. Esimer-

[1] ”Phallic Symbols at Denver International Airport” youtu.be/LOQsvOkkLq4

kiksi Wexteen nosti *Suomen Viikkolehden* artikkelin, jonka mukaan kaikkein pahimpia ovat roolipelikerhojen saatananpalvontaa harrastavat vetäjät.

Vapaakirkkotaustaisen Suomen Viikkolehden kuukausilehti *Todistus* haastatteli maaliskuussa 1992 kanadalaista vaihto-oppilasta, joka varoitti Dungeons & Dragonsista:

Dungeons & Dragons opettaa suoraan sisälle okkultismiin. – – Sen pelaaminen on johtanut siihen, että jotkut teini-ikäiset ovat tappaneet ikätovereitaan. – – Peliä pelaavat lapset ja nuoret ottavat itselleen todellisia demonien nimiä. – – Pelaajat voivat muodostaa klubeja. Tällaisen kerhon perustaja saattaa olla saatananpalvoja.

Pöytään lyötiin myös kummitusjuttu:

Maria kertoo kesäleiriystävästään, jonka veli on pelannut Dungeons & Dragons -peliä. Heidän talossaan oli alkanut tapahtua yliluonnollisia asioita. Tyttö näki miten pojan huoneessa tavarat lentelivät (levitaatio). Joku otti yhtäkkiä huoneessaolijasta kiinni, nosti ilmaan ja heitti seinään. Ketään ei kuitenkaan näkynyt. Demonivoimat riehuivat.

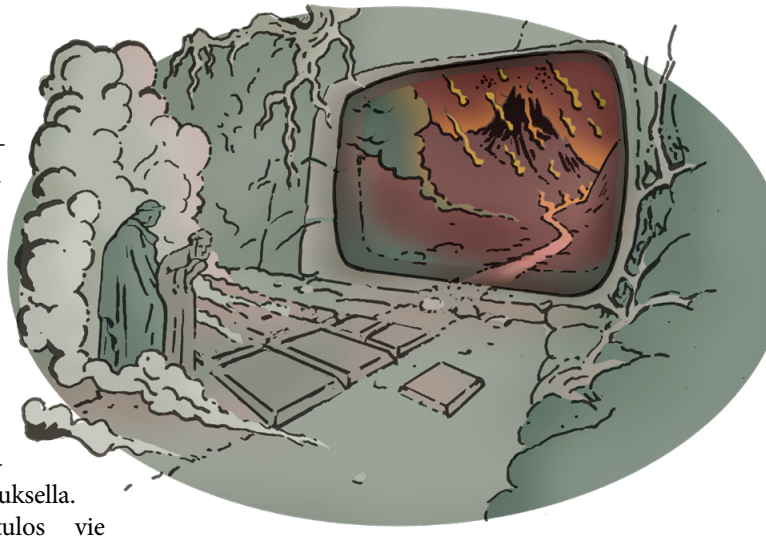
Huoli saatananpalvonnasta levisi muihin medioihin. Kunnolla lisää löylyä heitti *Alibi* 4/1993, jonka kannessa kysyttiin näyttävästi: ”Palvooko sinunkin lapsesi Saatanaa?” Viiden sivun juttu pohjautui **Patricia ”Pat” Pullingin** kirjaan. Pullingin teini-ikäinen poika oli pelannut Dungeons & Dragonsia ja ampunut itsensä, mistä oli lyhyt matka päätelmään, että itsemurha johtui roolipeleistä. Pelotteluhenkisesti laadittu juttu oli kuvitettu Pullingin kirjasta löytyvillä ”saatanallisilla symboleilla”, joihin lukeutuivat muun muassa Daavidin tähti ja anarkian merkki.

Wexteen palasi aiheeseen Pelit-lehdessä 4/1993, ja repi Alibin jutun palasiksi viihdyttävällä mutta asiapohjaisella verbaali-ilotulituksella. Miksi syyllistä haettiin roolipeleistä, eikä vaikkapa aseen huolimattomasta säilyttämisestä – puhumattakaan nuoren mielenterveysongelmien laiminlyönnistä?

Mukavaa, että vanhemmat vieraile-vat jälkikasvunsa huoneessa ja tutustuvat tämän tekemisiin edes itsemurhan jälkeen.

Kolumnin mukaan paniikkia oli lietsottu myös *Seurassa* ja *Nykypostissa*.

Ennen internet-aikaa tuulesta temmattujen tai raskaasti väritettyjen väitteiden levittäminen mediassa oli helppoa, koska faktantarkistus oli vaikeaa ja tavallisille ihmisille jopa mahdotonta.



Esimerkiksi suosittu väite siitä, että KISS-yhtyeen nimi tulee sanoista *Kings in Satan's Service* on helppo osoittaa perättömäksi kymmenen sekunnin googlauksella. Ensimmäinen hakutulos vie Snopes-faktantarkistussivustolle, jossa myytti taustoineen puretaan atomeiksi.

Ennen nettiaikaa tällaiset väitteet levisivät suusta suuhun ja lehdestä lehteen. Nettiajan kääntöpuolena väärän tieto leviää nopeasti, ja erilaiset salaliittoteoreetikot saavat nopeasti kaikupintaa toisistaan.

Faktantarkistusta olisi totisesti tarvittu. Todellisuudessa roolipelaajilla oli pienemmät itsemurhaluvut kuin niillä, jotka eivät pelanneet.[2] Yhdysvaltalainen itsemurhatutkimukseen erikoistuneiden asiantuntijoiden järjestö ei löytänyt näyttöä itsemurhariskin kasvusta, kuten eivät myöskään maan terveysviranomaiset.[3]

Television rooli oli merkittävä. *Koulu-TV*:ssä näytetty Kirkon tiedotuskeskuksen tuottama *Saatana kutsuu minua* (1994) toi saatananpalvonnan paikkakunnille, joilla siitä ei ollut kuultukaan. Aihetta käsiteltiin useissa keskusteluohjelmissa, joista kuuluisin lienee Lauantaivekkarin vuoden 1997 jakso *Johtavatko roolipelit saatananpalvontaan*. Se on esillä roolipelaamisen historiaa esittelevässä *Astuit ansaan* -näyttelyssä Suomen Pelimuseossa.

Käytännössä jokaisessa 1990-luvun roolipelaamista koskevassa lehtijutussa vähintäänkin sivuttiin saatananpalvontaepäilyjä. Vaikka sivuaminen oli asiallista ja kytköksen kiistävää, aiheesta joka yhteydessä mainitseminen ruokki käsitystä, että *jokin* kytkös asioilla oli.

Todellinen ilmiö

Saatananpalvontaa ja satanismia harjoitettiin ja harjoitetaan edelleen, enemmän tai vähemmän tosissaan ja monenkirjavilla tavoilla. Aiheesta on tehty kaksi väitöskirjaakin: **Titus Hjelmin** *Saatananpalvonta, media ja suomalainen yhteiskunta* (2005) ja **Merja Hermosen** *Pimeä hehku – Satanismi ja saatananpalvonta 1990-luvun suomalaisessa nuorisokulttuurissa* (2006).

Kirjat ovat akateemisuudestaan huolimatta leppoisaa luettavaa. Hjelm pureutuu kriittisesti aiheen käsittelyyn mediassa. Hermonen taas on tutustunut poliisiaineistoon sekä haastatellut satanisteja ja saatananpalvojia aina filosofisesta satanistista ihka-aitoon kirkonpolttajaan. Molemmat teokset kannattaa vähintään silmäillä läpi, jos nostalgiannälkä 1990-luvun moraalipaniikkeihin heräsi.

Nykyään moraalipaniikit vaikuttavat kuihtuvan kasaan ennen kuin ehtivät kunnolla alkaakaan. Yksi syy lienee alan asiantuntijoiden nopea reagointi. Esimerkiksi keskustelupalstoilla huolta herättänyt *Granny*-kauhupeli, nuoria koukuttava *Fortnite* ja *Blue Whale Challenge* -nettipeli on käsitelty mediassa nopeasti ja asiallisesti. Juttuihin on haastateltu akateemisia pelikasvatuksen ammattilaisia, ei aatteellisia kirjailijoita. Vaikutuksensa lienee silläkin, että nykyvanhemmat ovat sukupolvea, joka joutui lapsena tekemisiin vanhempien pirunpelon kanssa.

Alibin kohujutussa mainitut saatananpalvontaryhmät, joiden johdossa heilui keski-ikäisiä taparikollisia, eivät olleet tuulesta temmattu ilmiö. Medialla, etenkin kristillisellä sellaisella, vain lähti mopo käsistä. Tosiasiassa Saatana oli lähinnä sisäänheittotuote, jolla saatiin nuoria mukaan jengien toimintaan, tekemään pikkurikoksia ja aikuisten hyväksikäytettäväksi.

---

[2] Michael A. Stackpole: Game Hysteria and the Truth (1989) www.theescapist.com/archive-gamehysteria.htm

[3] Esim. web.archive.org/web/20160601032228/https://www.rpg.net/realm/critique/gama.html

Doom – piruja tietokoneella

Lehdistön lisäksi panoksensa satanismipaniikkiin antoivat kristilliset kirjajulkaisijat. Alibin juttu oli käytännössä Kuva ja Sana -kustantamon samana vuonna julkaiseman kirjan mainos. Jutusta tutut saatanalliset symbolit koristavat myös *Noidankehässä*-kirjaa, joka on käännös **Pat Pullingin** vuonna 1989 julkaistusta *The Devil's Web* -kirjasta.

Bensaa liekkeihin lisäsivät **Riku Rinteen** *Syvyyden kuilusta* (1994) ja *Pimeys väistyy* (1996) sekä julkaistu **Keijo Ahorinnan** *Saatananpalvonnan monet kasvot* (1997). Ilmeisesti Saatana myi hyvin, koska kirjoista on otettu useita lisäpainoksia.

Viimeisiä tämän genren kirjoja on vuonna 2003 ilmestynyt entisen saatananpalvojan **Päivi Niemen** kirja *Stoореja varjojen maasta*. Tässä vaiheessa saatananpalvonta oli jo mennyt pois muodista.

Kirjassa *Pimeys väistyy* Rinteen hampaisiin joutuivat niin *Noidan käsikirja* kuin muut lapsille suunnatut kummitusjuttutuotteet. Kirja on eräänlainen Suomi-versio Texe Marrsin pelotteluopuksesta. Myös Rinne muistutti, että tietokonepelit ovat "tälläkin alueella" nykypäivää:

Rajun väkivaltaisessa DOOM-pelissä pelaaja on raivohullu tappaja, joka pelin edetessä saa olla tuossa roolissa tuntikausia tappamassa ja taas taas tappamassa.

Viatonta leikkiä?

Pelissä nimeltä Mortal Combat pelaaja voi repiä toiselta pelaajalta selkärangan tai sydämen – jopa syödä vastustajansa.

Doom herätti keskustelua myös Pelit-lehden yleisönosastolla.

Numerossa 4/94 nimimerkki **Ajatelkaa** paheksui lehden ihannoivaa asennetta "moraalisia paheita, kuten demoneja ja väkivaltaa" kohtaan. Lukijaa arvelutti demonien ja riivaajien kanssa leikkiminen.

Traktaattikuningas Jack T. Chick pelotteli vanhempia roolipelien vaaroilla jo vuonna 1984. Traktaatista tehtiin myöhemmin samanniminen parodiaelokuva, Dark Dungeons (2014).

Samassa numerossa toinen mielipidekirjoittaja paheksui pelin arvostelua lehdessä. Häneltä oli meinannut "Doom pakkopoistua", kun lehden arvostelun mukaan se "ei sovi perheen pienimmille".

Numerossa 4/95 nimimerkki Doomvihaajat kirjoitti:

Me emme ymmärrä, miksi esimerkiksi Hereticiä verrataan Doomiin. Doomhan on selvästi matkittu Wolfenstein 3D:stä. Wolf on paljon parempi kuin Doom. Doomissa ammutaan yliluonnollisia piruja, peli on täysin pimeä.

Mielipide tämäkin, vastasi toimitus.

Pedon luku ja Y2K-paniikki

Doomin sekä tietokone- ja lautaroolipelien jälkeen seuraava maailmanlopun uskovaisten innostuksen aihe oli Y2K-paniikki. Joidenkin tietojärjestelmien pelättiin sekoavan 2000-luvun alkaessa, koska joillain alustoilla ja ohjelmistoissa käytettiin vain kahta numeroa vuosilukujen tallentamiseen.

Pelko oli suurelta osin tuulesta temmattu. Ongelmaan oli hyvissä ajoin varauduttu niissä järjestelmissä, joissa pelkoon oli aihetta. Tämä ei estänyt **Pirkko Säilää** kirjoittamasta 208-sivuista pelottelukirjaa *Tuomioyö 31.12.1999?*. Teos on erikoinen cocktail survivalismia, sieltä täältä poimittuja faktoja ja lopun aikojen mystiikkaa. Vuosituhannen vaihteen vaikutuksia spekuloitiin suurvaltojen asejärjestelmien villiintymisestä veden- ja sähkönjakelun katkeamiseen.

Asialla oli jälleen Kuva ja Sana, joka maailmanlopun perumisen jälkeen jatkoi **Grant R. Jeffreyn** kirjalla *666 – Antikristuksen yhteiskunta Suomessa ja maailmalla* (2000). Raamatussa mainitun pedon merkin viittaa on soviteltu teknologian harteille aina viivakoodeista sirukortteihin. Ihon alle laitettava tunnistesiru on ollut vahva ehdokas viime vuosituhannen lopulta alkaen.

666-kirjassa maalaillaan **Jack T. Chickin** traktaateista tuttua dystopiaa Antikristuksen valtakunnasta.[4] Maailmanhallituksella on tehokas valvontakoneisto. Sen asejärjestelmiin kuuluvat muun muassa joukkojenhallintaan käytettävä liukastevaahto ja psykotroniset aseet. Myös EU:n tietyissä tuoteryhmissä vaadittava CE-merkki koetaan epäilyttäväksi todisteeksi Rooman imperiumin uudelleen heräämisestä ja lopun aikojen kolkuttelusta.

Teknologiasta tuli arkista

Vuonna 2018 nykyaikainen viestintätekniikka ja tietokonepelit ovat arkipäiväistyneet. Tiukkapipoinen uskonnollisuus on painunut ainakin Suomessa pikku hiljaa marginaaliin yhteiskunnan maallistuessa. Pirujen maalailu pelien ja koneiden ympärille on vähentynyt.

Salaliittoteorioita on yhä, mutta kirjoittelu on siirtynyt printtikirjoista nettiin, yleensä omiin pieniin porukoihinsa. Moni ilmiö kuolee pois, kun sitkeimmät kannattajat siirtyvät eläkkeelle tai haudan lepoon, eikä aate kiinnosta nuoria. Pat Pullingin roolipelivastainen järjestökin koki loppunsa vuonna 1997, kun Pulling kuoli keuhkosyöpään.

[4] Jack T. Chick: The Last Generation (1992) www.chick.com/reading/tracts/0094/0094_01.asp . Jack T. Chickin traktaattivihkosten – joita on käännetty myös suomeksi – tarkoitus on tunteisiin vetoavan sarjakuvan avulla saada ihmiset kääntymään kristinuskoon.