

Tappava peli
Ydinaseiden uhka elokuvissa *Sotaleikit* (1983) ja *Vaarallinen projekti*
(1986)

Turun Yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Kulttuurihistoria
Pro gradu -tutkielma
Juuso Rekola
Joulukuu 2020

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

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta

REKOLA, JUUSO: Tappava peli: Ydinaseiden uhka elokuvissa *Sotaleikit* (1983) ja *Vaarallinen projekti* (1986)

Pro gradu -tutkielma, 79 s.

Kulttuurihistoria

Joulukuu 2020

Tutkielmassani tarkastelen, kuinka yhdysvaltalaiselokuviissa *Sotaleikit* (WarGames, 1983) ja *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project, 1986) kuvataan ydinaseiden uhkaa. Keskeisiä tutkimuskysymyksiäni ovat, mitä negatiivisia miellelyhtymiä ydinaseisiin liitetään ja miten ydinaseet esitetään uhkana yhteiskunnalle, miten elokuvat esittävät ihmisten toimivan ja ajattelevan ydinuhan edessä ja millaisia ratkaisuja elokuvat esittävät tälle uhalle.

Tutkielmani on aineistolähtöinen. Analyysin tukena hyödynnän elokuvien tuotannosta ja vastaanotosta kertovaa aineistoa. Metodina käytän laadullista sisällönanalyysia. Hyödynnän myös mentaliteetin käsitettä, jolla tarkoitetaan kollektiivisia, usein tiedostamattomia ajattelun ja kokemuksen tapoja. Menetelmän ja näkökulman tarkoitus on auttaa ymmärtämään, miksi ydinaseita pelättiin 1980-luvun Yhdysvalloissa ja miten nämä pelot ovat voineet vaikuttaa tutkimieni elokuviin.

1980-luvun Yhdysvaltain sotamyönteinen retoriikka ja päätöksenteko sekä ajankohtaiset ydinonnettomuudet nostivat ydinaseet näkyväksi keskustelunaiheeksi. Ydinaseiden aiheuttamia pelkoja ja huolia käsiteltiin esimerkiksi ydinasevastaisissa elokuvissa, jotka olivat 1980-luvulla suosittuja. Tulkitseen *Sotaleikkien* ja *Vaarallisen projektin* heijastavan tekijöidensä ydinasevastaisia mielipiteitä, vaikka elokuvien tarkoitus on myös viihdyttää yleisöä.

Molemmat elokuvat esittävät ydinaseet selkeänä uhkana ihmisille ja ympäristölle. Syy uhkaan on tiedemiehissä, puolustusvoimissa ja Yhdysvaltain hallinnossa. He yrittävät varustautua mahdolliseen ydinsotaan Neuvostoliiton kanssa, mutta he ovat luoneet tilanteen, jossa ydinonnettomuus on lähes väistämätön. Ydinonnettomuus johtaisi elokuvien mukaan pahimmillaan koko maailman ja sivilisaation romahdukseen.

Kukaan ei kuitenkaan halua ydintuhoa, vaan niin nuoret päähenkilöt kuin aikuiset auktoriteetit yrittävät pelastaa tilanteen parhaaksi katsomallaan tavalla. Nuoret päähenkilöt opettavat teoillaan aikuisille, kuinka ydinaseiden aiheuttamat uhat voidaan ratkaista. Tiedemiesten, puolustusvoimien ja hallinnon on ymmärrettävä ydinaseiden vaarallisuus ja otettava vastuu omista teoistaan, jotta elokuvien kuvaamat uhkakuvat eivät enää ikinä toistuisi.

Asiasanat: 1980-luku, elokuvat, kylmä sota, mentaliteettihistoria, pelko, teknologia, uhkakuvat, ydinaseet, ydinonnettomuudet, ydinsota, Yhdysvallat

Sisällysluettelo

| | |
|--|----|
| 1. Johdanto | 1 |
| 1.1. Tutkimuskysymys ja menetelmä | 1 |
| 1.2. Alkuperäisaineisto ja aikalaiskonteksti | 4 |
| 1.3. Tutkimuskirjallisuus ja tutkielman rakenne | 7 |
| 2. Ydinuhan syyt | 11 |
| 2.1. Puolustusvoimat ja ”hulluuden politiikka” | 11 |
| 2.2. Tiedemiehet ja usko teknologiaan | 22 |
| 3. Ydinuhan seuraukset | 32 |
| 3.1. Hallitsemattomat koneet ja häikäilemättömät auktoriteetit | 32 |
| 3.2. Suuri tuho ja varma kuolema | 41 |
| 4. Ydinuhan ratkaisut | 52 |
| 4.1. Pelotteen ja salailun turhuus | 52 |
| 4.2. Vastuu ydinaseista – ydinaseita vastaan | 60 |
| 5. Lopuksi | 69 |
| Lähdeluettelo | 73 |

1. Johdanto

1.1. Tutkimuskysymys ja menetelmä

Tutkin pro gradu -tutkielmassani, miten ydinaseiden uhkaa kuvataan yhdysvaltalaisissa elokuvissa *Sotaleikit* (WarGames, 1983) ja *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project, 1986). Analysoimalla elokuvia 1980-luvun ja kylmän sodan konteksteissa pohdin, miten elokuvien tekijät ovat mieltäneet ydinaseet uhkana ja miten elokuvat käsittelevät tätä aihetta. Kysyn, kuinka elokuvat liittävät ydinteknologiaan erilaisia pelkoja ja negatiivisia mielle yhtymiä. Miten elokuvien hahmot suhtautuvat ydinaseisiin ja toimivat ydinuhan edessä? Millaisia ratkaisuja uhan torjumiseksi esitetään?

Analysoin elokuvien sisältöjä ydinaseisiin liittyvien ilmiöiden ja eri henkilö hahmotyyppien – siviilien, tiedemiesten ja sotilaiden – kautta. Tutkielmani elokuvat eivät kuvaa vain itse ydinaseita, vaan ydinaseiden uhkaan liitetään muita ilmiöitä. Tieteenhistorioitsija Stephen Weart on kirjoittanut, että assosiaatiot eli mielle yhtymät ovat tärkeitä, kun halutaan ymmärtää ilmiöiden merkityksiä: kun eri ilmiöitä esitetään yhdessä, niiden välille syntyy tai pyritään synnyttämään katsojan mielessä yhteys.¹ Myös *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* kuvaavat itse ydinaseiden lisäksi muita ilmiöitä, ja siksi ydinaseiden uhkaa voidaan mielestäni selittää parhaiten huomioimalla nämä assosiaatiot.

Tulkitsen aineistoa laadullisen sisällönanalyysin avulla. Olen valinnut teoreettisesti mielestäni riittävän määrän aineistoa ja soveltanut niihin systemaattisesti alakysymyksiä. Täten aineistosta voidaan saada tietoa, jota analysoimalla ja vertailemalla voidaan vastata tutkimuskysymykseen. Sosiologi David L. Altheide kirjoittaa teoksessaan *Qualitative Media Analysis* (1996, uudistettu 2013), että tätä menetelmää on aina sovellettava tutkimuskohtaisesti. Tutkijan on tutustuttava tutkimuskohteeseensa yksityiskohtaisesti ja huomioitava oma asemansa. Altheide kirjoittaa, että medialähteet heijastavat aikansa ja paikkansa sosiaalista toimintaa usein tiedostamattomasti: huolellinen analyysi auttaa siis ymmärtämään medialähteiden merkityksiä ja sitä kontekstia, jossa lähteet on tehty.²

Sovellan tätä menetelmää mentaliteettihistoriallisesta näkökulmasta. Mentaliteetilla

¹ Weart 2010, 210.

² Altheide & Schneider (1996) 2013, 2–8, 13–20, 39–73.

tarkoitetaan tietyssä ajassa tai paikassa olevia kollektiivisia ajattelemisen ja kokemisen tapoja.³ Sosiologi ja filosofi Siegfried Kracauer on soveltanut mentaliteettihistoriallista lähestymistapaa elokuvaan teoksessa *Caligarista Hitleriin: saksalaisen elokuvan psykologinen historia* (1947). Kracauerin mukaan elokuvat heijastavat tutkimusajan ja -paikan ihmisten mielenlaatua, asenteita, pelkoja ja toiveita. Kracauerin mielestä elokuvat ilmentävät näitä mentaliteetteja erityislaatuisesti, koska ne syntyvät kollektiivisesti ja ne suunnataan usein laajoille yleisöille.⁴ Myös kulttuurin- ja kirjallisuudentutkija Raymond Williams on kirjoittanut, kuinka kulttuurintuotteet heijastavat tiedostamattomia, määrittelemättömiä ajattelun ja tuntemisen tapoja, jotka tunnistetaan usein vasta myöhemmin.⁵

Mentaliteettihistoriaa on myöhemmin myös kritisoitu. Historioitsija Heini Hakosalon mukaan elokuvan viittaussuhde todellisuuteen on monimutkainen ja rajallinen. Kulttuurintuotteet voivat heijastaa ja ottaa kantaa synty-ympäristönsä ilmiöihin, mutta ne eivät kerro tutkittavasta ajasta ja paikasta tyhjentävästi. Mentaliteetti ei ole valmis analyysin väline, vaan tutkimusta ohjaava käsite.⁶ Käsitän itse mentaliteetin tietynlaisena näkökulmana menneisyyteen. Se on mielestäni tietyistä haasteista ja rajoituksista huolimatta mielekäs työkalu, jolla lähteitä voidaan tarkastella monipuolisesti eri historiallisissa ja kulttuurisissa konteksteissaan. Tämän pohjalta on mahdollista tehdä tulkintoja elokuvien viittaussuhteista synty-ympäristöihinsä.

Mentaliteettihistoriallista näkökulmaa voidaan soveltaa erilaisiin ajattelun ja kokemisen tapoihin. Omassa tutkielmassani tutkin erityisesti ydinaseisiin liitettyjä pelkoja ja uhkakuvia, jotka esitetään tutkimissani elokuvissa yleisinä, ymmärrettävinä reaktioina ydinaseisiin. Historioitsija Marja Jalava on määritellyt pelon olevan henkinen ja fyysinen reaktio jotain uhkaavaksi koettua ilmiötä kohtaan. Pelkoon liittyvät usein tuskan ja hädän tunteet. Pelko on monin tavoin alkukantainen ja vaistomainen ilmiö, mutta pelon kokemukseen vaikuttavat aina aika, paikka ja kulttuuri.⁷

Historioitsija Joanna Bourke kirjoittaa, että menneisyyden ihmisten kokemuksia voidaan tavoittaa tulkitsemalla lähdeaineistoa huolellisesti ja täsmällisesti. Pelkoa ei voida aina

³ Salmi 1996, 11–14.

⁴ Kracauer (1947) 1987, 10–13.

⁵ Williams (1977) 1988, 147–153.

⁶ Hakosalo 1994, 31–35.

⁷ Jalava 2017, 129–131.

erottaa muista tunteista, ja menneisyyden ihmisten pelot ovat usein meille vaikeasti käsitettäviä. Menneisyyden ihmisten peloista voidaan siis tehdä yleistyksiä vain varovaisesti ja perustellusti.⁸ Pelko voidaan myös kokea arkaluontoisena aiheena. Haluan kunnioittaa tutkimieni ihmisten kokemuksia niin, että heidän omat kokemuksensa eivät huku oletusten ja yleistysten taakse. Aihe voi lähihistoriallisuutensa vuoksi vaikuttaa hyvin selkeältä ja helposti ymmärrettävältä, mutta tämä on vain ennako-oletus, jonka yritän tiedostaa parhaani mukaan.

Mentaliteettihistoriallinen näkökulma on usein yleisluontoinen, mutta haluan nostaa esiin kaksi tiettyä aihetta. Ensimmäinen on tyyllilaji. Nuoriso-, komedia- ja tieteiselokuvien konventiot vaikuttavat mielestäni siihen, miten elokuvat käsittelevät teemojaan. Tuon näitä konventioita esiin silloin kun se on mielestäni oleellista. Toinen tärkeä aihe on sukupuoli. Vaikka ydinaseiden pelko ylittää elokuvissa usein sukupuolen ja muut tekijät, *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* ovat hyvin maskuliinisia elokuvia. Niissä on kohtauksia, joiden yhteydessä tätä sukupuolittuneisuutta on tärkeää käsitellä. Tyyllilaji ja sukupuoli ovat vain osa tutkielmaa, mutta haluan korostaa, että en kohtele mentaliteettia välineenä, jonka avulla voisin jättää nämä tekijät huomiotta.

Ennen alkuperäisaineiston esittelyä haluan problematisoida aineistoa vertailevan tutkimuksen näkökulmasta. Tutkimuskohteita yhdistävät aika, paikka ja teemat, mutta niillä ei ole toisiinsa suoria yhteyksiä, kuten sama ohjaaja tai tuotantoyhtiö. Oikeushistorioitsija Jukka Kekkonen mukaan vertailevan tutkimuksen hyötynä on nähty usein se, että tutkimustulokset ovat helposti yleistettävissä. Samankaltaisuuksiin keskittyminen voi kuitenkin häivyttää tutkimuskohteiden ainutlaatuisuuksia.⁹ Yleistettävyyteen vaikuttavat myös tekijöiden ja näyttelijöiden mielipiteet, jotka voivat poiketa aikansa normeista.

Mielestäni *Sotaleikkien* ja *Vaarallisen projektin* pohjalta voidaan sanoa jotain 1980-luvun Yhdysvaltain mentaliteeteista yleisemmällä tasolla, mutta yleistettävyyys ei ole tutkielmani itseisarvo. Kumpikin elokuva on mielestäni mielenkiintoinen, todistusvoimaltaan tasavertainen ja vertailukelpoinen historiallinen lähde. Tätä on syytä korostaa, sillä vertailun haasteena on myös sen epäsymmetrisyys. Elokuvien budjetit ovat samansuuruisia, mutta *Sotaleikit* tuotti ilmestyessään yli 79 miljoonaa Yhdysvaltain

⁸ Bourke 2005, 6–8.

⁹ Kekkonen 2008, 32–34.

dollaria. *Vaarallinen projekti* tuotti vajaat 4 miljoonaa, ja sitä verrataan monissa arvosteluissa aiemmin julkaistuun *Sotaleikkeihin*, joka herätti ilmestyessään laajaa aikalaiskeskustelua lehdistössä.¹⁰

1.2. Alkuperäisaineisto ja aikalaiskonteksti

John Badhamin ohjaama *Sotaleikit* alkaa NORADin¹¹ ydinsotaharjoituksella. Harjoitus osoittaa, että kaikki sotilaat eivät uskalla laukaista ydinohjuksia sotatilanteessa. NORADin komentokeskuksen päänsinööri John McKittrickin (Dabney Coleman) ehdotuksesta ydinaseiden hallinta luovutetaan WOPR-supertietokoneelle¹², joka on suunniteltu laskemaan ja ratkaisemaan potentiaalisia ydinsotatilanteita. Eräänä päivänä teini-ikäinen David Lightman (Matthew Broderick) muodostaa vahingossa yhteyden WOPRiin. Hän luulee sitä peliksi ja aloittaa ydinsotasimulaation, jota luullaan NORADissa aidoksi Neuvostoliiton hyökkäykseksi. David tajuaa kenenkään tietämättä, että WOPR aikoo oikeasti aloittaa ydinsodan. David etsii käsiinsä koneen suunnittelijan, professori Falkenin (John Wood) ja vakuuttaa tälle, että ydinsota on estettävä. He ehtivät viime hetkellä takaisin komentokeskukseen ja opettavat WOPRille, että ydinsota on ”outo peli”, jonka voi voittaa vain olemalla pelaamatta.

Marshall Brickmanin ohjaamassa *Vaarallisessa projektissa* high school -opiskelija Paul Stephensin (Christopher Collet) kotikaupunkiin avataan lääkeyhtiöksi naamioitu tutkimuskeskus, jossa professori John Mathewson (John Lithgow) tutkii erittäin räjähdysaltista plutoniumia. Mathewson tutustuu Elizabethiin (Jill Eikenberry), Paulin äitiin, ja tehdäkseen tähän vaikutuksen kutsuu Paulin tutustumaan tutkimuskeskukseen. Paul tajuaa heti laitoksen todellisen tarkoituksen, ja hän sekä hänen tyttöystävänsä Jenny (Cynthia Nixon) päättävät tuoda sen julkisuuteen varastamalla plutoniumia ja rakentamalla kotitekoisen ydinaseen. Kun Mathewson ja puolustusvoimat saavat tietää asiasta, seuraa pitkä takaa-ajo. Takaa-ajon päätteeksi ydinase aktivoituu itsestään, ja sen purkaminen vaatii nuorten, tiedemiesten, viranomaisten ja upseerien yhteistyötä.

Valitsin nämä elokuvat tutkimuskohteikseni samankaltaisuuksiensa vuoksi. Päähenkilöt ovat nuoria miehiä, jotka pääsevät käsiksi ydinteknologiaan ja aiheuttavat uhan kansalliselle turvallisuudelle. Nuoret, tiedemiehet ja sotilaat eivät pääse asioista

¹⁰ *WarGames*, Box Office Mojo. <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=wargames.htm>; *The Manhattan Project*, Box Office Mojo. <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=manhattanproject.htm>.

¹¹ “North American Aerospace Defense Command”, Pohjois-Amerikan ilmapuolustusjoukot.

¹² ”War Operation Plan Response”, suomeksi ”Sotatoimien vastaussuunnittelu”.

yksimielisyyteen, mutta he kaikki pelkäävät ydinonnettomuutta. Lopussa he oppivat ydinteknologian ja omien tekojensa vaarat ja tekevät yhteistyötä estääkseen ydintuhon. Molemmat elokuvat käsittelevät ydinuhkaa vakavasti ja humoristisesti. *Sotaleikeissä* ydinsotaa esimerkiksi verrataan videopeliin. *Vaarallisessa projektissa* peliviittaukset rajoittuvat elokuvan trailerissa esiintyvään alaotsikkoon ”The Deadly Game”.¹³ Peliteema on hyvin pieni osa tutkielmaa, mutta tutkielman nimenä ”Tappava peli” tuo mielestäni hyvin esiin sitä, kuinka elokuvat kuvaavat teemojaan.

En löytänyt muita nuorisolle suunnattuja,¹⁴ ydinaseaiheisia tieteiselokuvia¹⁵, joita olisi mielekästä verrata *Sotaleikkeihin* ja *Vaaralliseen projektiin* ilman, että tutkielman rajaukset laajenisivat merkittävästi. Tästä syystä halusin keskittyä 1980-luvun Yhdysvaltoihin. *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* poikkeavat monista muista ydinase-elokuvista myös siten, että ne kuvaavat Neuvostoliittoa tai muita ulkoisia vihollisia sekä ydinräjähdysten vaikutuksia vain epäsuorasti.¹⁶ Tutkimuskohteeni ovat monin tavoin poikkeuksellisia, mutta ydinase-elokuvat ovat laaja kulttuuri-ilmio. Elokuvatutkija Jerome F. Shapiron mukaan Yhdysvalloissa on julkaistu lähes tuhat ydinase-elokuvaa. Shapiron mielestä elokuvien määrä ja suosio osoittavat, että yhdysvaltalaiset ovat tunteneet syvää huolta ydinaseista ja niiden vaikutuksesta ihmisiin ja yhteiskuntaan.¹⁷

Bourken mukaan ydinaseisiin on liitetty Yhdysvalloissa monia pelkoja ja uhkakuvia vuosikymmenien ajan. Toisen maailmansodan jälkeen Yhdysvallat ja Neuvostoliitto alkoivat varustautua mahdolliseen sotaan rakentamalla ydinaseita. Tämä suurvaltojen välinen vastakkainasettelu loi Bourken mukaan ydinaseista ennennäkemättömän uhan myös Yhdysvalloille, johon aiempien maailmansotien uhka ei juuri kohdistunut. Tämä kylmäksi sodaksi kutsuttu poliittinen ja sotilaallinen konflikti, joka ei ikinä laajentunut varsinaiseksi sodaksi, kesti 1940-luvulta 1990-luvulle. Bourken ja Weartin mukaan tällaiset uhkakuvat olivat yleisiä myös 1980-luvulla. Moni yhdysvaltalainen ajatteli ydinsotaa usein ja piti sitä todennäköisenä, ellei välttämättömänä. Ydinaseita koskevat

¹³ *The Manhattan Project Trailer 1986*, YouTube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=G1gX-EbxqY> [haettu 11.9.2019].

¹⁴ Shary 2003, 503–505. Elokuvista puhutaan nuorisoelokuvina (engl. ”teen films” tai ”youth films”) myös monissa aikalaisarvosteluissa. Ks. esim. Joe Baltake: ’WarGames’. *Philadelphia Daily News* 3.6.1983, 55; Joe Baltake: ’Manhattan Project’: Science Test. *Philadelphia Daily News* 13.6.1986, 59.

¹⁵ Ks. Movie Databasen tyylilajiluokittelu. *WarGames*, Internet Movie Database. <https://www.imdb.com/title/tt0086567/>; *The Manhattan Project*, Internet Movie Database. <https://www.imdb.com/title/tt0091472>.

¹⁶ Lisboa 2011, 53.

¹⁷ Shapiro 2002, 6. Shapiron tilasto ydinase-elokuvien määrästä sisältää niin Yhdysvalloissa tuotetut kuin muualla tuotetut ja Yhdysvalloissa julkaistut elokuvat.

kysymykset nähtiin usein ihmiskunnan kohtaloa koskevinä kysymyksinä, joista päättivät sotilaat, poliitikot ja tiedemiehet, eivät tavalliset kansalaiset.¹⁸

Kylmän sodan tutkijoilla on erilaisia tulkintoja siitä, miksi ydinaseet koettiin 1980-luvulla niin merkittävänä uhkana. Yleisiä selityksiä ovat 1980-luvun taloudelliset ja sosiaaliset ongelmat tai Yhdysvaltain presidentti Ronald Reaganin sotaisa ja provosoiva retoriikka. Maan presidenttinä vuosina 1981–1989 toiminut Reagan ei puhunut ydinsodan välttämisestä, vaan hän mielsi sen todennäköisenä sotana, jonka Yhdysvallat voisi voittaa. Nämä asenteet vaikuttivat myös päätöksentekoon, sillä esimerkiksi puolustusmäärärahoja kasvatettiin 1980-luvulla paljon. 1970–1980-luvuilla tapahtui myös ydinonnettomuuksia, kuten Three Mile Islandissa Yhdysvaltain itärannikolla 1979, Sellafielidissa Iso-Britanniassa 1983 ja Tšernobylistä Neuvostoliitossa 1986.¹⁹

Tulkitsen, että ydinaseet olivat 1980-luvun Yhdysvalloissa siis hyvin yleisesti tunnettu ilmiö, ja että ydinaseet herättivät monissa yhdysvaltalaisissa pelkoa ja huolta. Tutkimani elokuvat viittaavat tiettyihin ajankohtaisiin tapahtumiin kuitenkin vain harvoin, joten en halua yliarvioida kontekstin merkitystä tulkinnassa. Vaikka tutkimani aikaväli on vain muutaman vuoden mittainen, muutamassa vuodessa on kuitenkin voinut tapahtua hyvin merkittäviä poliittisia ja kulttuurisia muutoksia. Nämä muutokset ovat puolestaan vaikuttaneet yhdysvaltalaisiin mentaliteetteihin, vaikka mentaliteeteissa tapahtuvat muutokset voidaan usein huomata parhaiten pitkän aikavälin tutkimuksissa.

Mielestäni elokuvat ovat hyvä tutkimuskohde, koska ne voivat kertoa paljon historiallisista ajattelutavoista. Kuten Douglas Kellner toteaa, populaarikulttuuri käsittelee usein ajankohtaisia teemoja ja ongelmia, ja siten kulttuurintuotteet muokkaavat ihmisten käsityksiä näistä teemoista ja ongelmista.²⁰ Tämä vaikutus voi koskea kaikkia, jopa valtionpäämiehiä. Reagan oli ennen poliitikon uraansa näyttelijä, ja elokuvien on mielletty vaikuttaneen merkittävästi hänen ajatteluunsa. Journalistiikan ja politiikan tutkimuksen professori Peter Beinartin mukaan *Sotaleikit* oli yksi niistä elokuvista, joiden ansiosta Reagan alkoi presidenttikautensa kuluessa pikemminkin vastustamaan kuin kannattamaan ydinaseita.²¹

¹⁸ Bourke 2005, 255–260; Weart 2010, 219; Ahonen 2013, 11.

¹⁹ Powaski 2000, 34–35; Shapiro 2002, 170, 181–182, 192; Bourke 2005, 259, 346; Weart 2012, 231–233.

²⁰ Kellner (1995) 1998, 9–10, 66.

²¹ Beinart 2010, 30. Artikkelissa mainitaan myös Yhdysvaltain televisiossa esitetty, ydinasevastainen draamaelokuva *Seuraava päivä* (The Day After, Yhdysvallat 1983).

Hyödynnän itse elokuvien lisäksi niiden tuotannosta ja vastaanotosta kertovaa aineistoa, koska haluan kontekstoida elokuvia hyvin ja ymmärtää tekijöiden ja katsojien ajatuksia. Tämä aineisto ei ole syntynyt järjestelmällisesti, mutta olen valinnut johdonmukaisesti lähteitä, joissa tekijät ja vastaanottajat tulkitsevat elokuvien merkityssisältöjä omin sanoin. Sanoma- ja aikakauslehtien lisäksi mainittakoon erityisesti vuonna 1998 äänitetty *Sotaleikkien* kommenttiraita, jolla esiintyvät ohjaaja John Badham sekä käsikirjoittajat Lawrence Lasker ja Walter F. Parkes. Aineiston käyttöön vaikuttaa sen saatavuus: esimerkiksi *Vaarallisesta projektista* ei ole saatavilla eurooppalaisella videosoittimella toistettavaa julkaisua, joka sisältäisi kommenttiraidan.

Problematisoin tätä aineistoa aina, kun se on mielestäni tarpeellista. Lähes kaikki sanoma- ja aikakauslehtien tekstit on julkaistu elokuvien tuotanto- ja julkaisuaikoina. Lähes kaikki lehdet on suunnattu hyvin laajoille yleisöille, mutta mukana on myös kaksi elokuvaharrastajille suunnattua aikakauslehteä. Lehtiarvostelut eivät kuitenkaan välttämättä edusta laajojen yleisöjen mielipiteitä. Kuten elokuvahistorioitsija Kimmo Laine kirjoittaa, kriitikot tulkitsevat elokuvia usein eri tavoin kuin suuri yleisö, mutta arvostelut ovat usein paras ja ainoa kirjallinen lähde mahdollisista ”katsomisen ja merkityksen tuottamisen” tavoista.²² Tasapuolisen analyysin vuoksi olen keskittynyt yhdysvaltalaisiin lehtiin, joista on saatavilla arvostelut molemmista elokuvista.²³

1.3. Tutkimuskirjallisuus ja tutkielman rakenne

Tutkimuskohteideni teemojen, julkaisuaikojen ja -paikan vuoksi liitän tutkielmani kylmän sodan kulttuurihistorian tutkimuskontekstiin. Elokuvahistorioitsijat Tony Shaw ja Denise J. Youngblood ovat kirjoittaneet, että kylmää sotaa on tutkittu kulttuurisena ilmiönä enenevässä määrin vasta 1990-luvulta lähtien, ja tämä tutkimus on usein keskittynyt 1940–1960-luvuille.²⁴ Vaikka kylmän sodan kulttuurista ja ydinase-elokuvista on olemassa aiempaa tutkimusta, uskon mentaliteettihistoriallisen lähestymistavan voivan tuottaa yksityiskohtaisia ja yllättäviäkin tutkimustuloksia.

²² Laine 2009, 79–81.

²³ Kaikki lehdet ovat yhdysvaltalaisia, koska alustavan analyysin perusteella muissa maissa julkaistu aineisto ei tuonut lisäarvoa tutkielmaani. Sanomalehdet ovat *Boston Globe*, *Chicago Tribune*, *Los Angeles Times*, *New York Cityn Newsday*, *The New York Times*, *Philadelphia Daily News*, *Philadelphia Inquirer*, *Fort Lauderdale Sun Sentinel* ja *The Washington Post*. Aikakauslehdet ovat *New York Cityn Boxoffice*, *Film Comment*, *The Film Journal*, *People* ja *Time*, Bostonin *Christian Science Monitor* ja Los Angelesin *Variety*.

²⁴ Shaw & Youngblood 2010, 5–7.

Suuri osa tutkimuskirjallisuudesta käsittelee Yhdysvaltain kulttuuria ja populaarikulttuuria. Kylmän sodan elokuvateollisuutta ja ydinasekuvauksia eri medioissa esitellään muun muassa Shawin ja Youngbloodin teoksessa *Cinematic Cold War: The American and Soviet Struggle for Hearts and Minds* (2010), Shapiroin teoksessa *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film* (2002) sekä kirjallisuudentutkija David Seedin ja historioitsija Bryn Uptonin tutkimuksissa.

Vaikka tutkin 1980-lukua, tavat esittää ja kokea ydinaseet ovat usein pitkäikäisiä, joten hyödynnän teoksia, joissa aihetta käsitellään pitemmällä aikavälillä. Suuri osa tästä tutkimuksesta on yhdysvaltalaisen tutkijoiden tekemää, mutta suomalaisista elokuvatutkijoista kylmän sodan populaarikulttuuria on tutkinut muun muassa Kimmo Ahonen väitöskirjassaan *Kylmän sodan pelkoja ja fantasioita: muukalaisten invaasio 1950-luvun yhdysvaltalaisessa tieteiselokuvassa* (2013).

Elokuvien kontekstointi edellyttää laajaa ymmärrystä kylmän sodan politiikasta. Tähän teokseen olen valinnut esimerkiksi elokuvaa ja politiikkaa tutkineiden Peter J. ja Elizabeth Haasin sekä Terry Christensenin teoksen *Projecting Politics: Political Messages in American Films* (2015) sekä politiikan tutkija John Muellerin teoksen *Atomic Obsession: Nuclear Alarmism from Hiroshima to Al Qaeda* (2009), joka on hyvin kriittinen analyysi ydinasevastaisuuden syistä ja seurauksista. Myös rauhantutkija David Cortrightin tutkimus ydinasevastaisuudesta, Jukka Sivosen väitöskirja ydinasepelotteesta sekä kulttuurintutkija Clare Birchallin ja politiikan tutkija Thomas C. Ellingtonin artikkelit salailusta auttavat minua analysoimaan elokuvien eri teemoja.

Pelkoja ja uhkakuvia käsittelevä kirjallisuus on luonnollisesti tärkeässä roolissa. Viittaan runsaasti erityisesti Bourken teokseen, sillä se on hyödyllinen kahdella tasolla: Bourke antaa niin työkaluja pelon tutkimukseen kuin esimerkkejä erilaisista peloista. Hyödyllisiä ovat myös Spencer Weartin tutkimukset ydinasekokemuksista ja teknologian symboliikasta. Tässä tutkielmassa hyödynnän Weartin artikkelia ”Nuclear Fear 1987–2007: Has Anything Changed? Has Everything Changed?” (2010) ja teosta *The Rise of Nuclear Fear* (2012).

Elokuvien tulkinta edellyttää mielestäni myös sitä, että tarkastelen teknologian, kuoleman ja sodan pelkojen historiaa myös laajemmalla tasolla. Bourken lisäksi ulkomaisista

teoksista tärkeimpiä ovat kirjallisuudentutkija Maria Manuel Lisboa ja elokuvatutkija Kristen Moana Thompsonin tutkimukset maailmanlopun odotuksesta sekä englannin kielen tutkija Heather Urbanskin teos tieteiselokuvista. Suomalaista tutkimusta näistä aiheista edustavat kulttuurihistorioitsija Hannu Salmen teos *Atoomipommilla kuuhun! Tekniikan mentaalihistoria* (1996), tiivis läpileikkaus teknologian käsityksistä ja kokemuksista kautta historian, ja artikkelikokoelma *Kun aika loppuu: kuolema historiassa* (1999).

Vaikka tutkielmani on aineistolähtöinen, elokuvien tulkinta ja mentaliteetin käsitteen soveltaminen edellyttävät myös metodologista ja teoreettista viitekehystä. Tämän kehyksen rakentamisessa käytän Altheiden ja Kracauerin lisäksi erityisesti kulttuurihistorioitsija Anu Korhosen artikkelia ”Mentaliteetti ja kulttuurihistoria” (2001) ja sosiaalhistorioitsija Matti Peltosen teosta *Matala katse: kirjoituksia mentaliteettien historiasta* (1992). Myös media- ja kulttuurintutkija Douglas Kellnerin *Mediakulttuuri* (1998) pohtii mediatekstien suhdetta ympäröivään todellisuuteen. Viimeisenä on mainittava nuorisoeelokuvien tutkimus, johon ovat erikoistuneet esimerkiksi Jon Lewis ja Timothy Shary. Tässä tutkielmassa käytän Lewisin teosta *The Road to Romance & Ruin: Teen Films and Youth Culture* (1992) ja Sharyn artikkelia ”Teen Films: The Cinematic Image of the Youth” (2003).

Tutkielma on jaettu kolmeen käsittelylukuun. Dispositio perustuu elokuvien teemojen lisäksi elokuvien tarinoiden etenemisjärjestykseen, koska se mahdollistaa selkeän ja mielekkään temaattisen analyysin. Ensimmäisessä käsittelyluvussa analysoin, miten elokuvat kuvaavat ydinteknologian luoja ja hallitsijoita. Pohdin, miten näitä ryhmiä edustavat henkilöhahmot toimivat ja ajattelevat, ja miten ydinaseet ovat tämän toiminnan ja ajattelun seurauksena uhka. Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen asiaa upseerien ja viranomaisien näkökulmasta, toisessa alaluvussa tiedemiesten näkökulmasta.

Toisessa käsittelyluvussa analysoin, kuinka ydinaseiden uhka vaikuttaa ihmisiin ja ympäristöön, kuinka uhka käsitetään ja kuinka ydinaseita kuvataan. Ensimmäisessä alaluvussa kysyn, kuinka ydinaseiden luomaa uhkaa yritetään estää silloin, kun se uhkaa toteutua; toisessa alaluvussa kysyn, millaisia vaikutuksia ydinaseilla pelätään elokuvissa olevan. Kolmannessa käsittelyluvussa analysoin, millaisia ratkaisuja erityisesti elokuvien loppuratkaisut esittävät ydinuhkaan. Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen asiaa ydinasepelotteen ja salailun näkökulmasta, toisessa vastuun ja ydinasevastaisuuden

näkökulmasta. Lopuksi kokoan tutkimustulokseni yhteen ja pohdin tutkielman onnistuneisuutta, asemaa tutkimuskonteksteissaan ja mahdollisia jatkokysymyksiä.

2. Ydinuhan syyt

2.1. Puolustusvoimat ja ”hulluuden politiikka”

Sotaleikkien alussa kaksi sotilasta saapuu vanhaksi taloksi naamioituun ohjussiiloon. He kulkevat suurten panssariovien ja monien turvajärjestelmien halki huoneeseen, josta käsin ydinaseita valvotaan. Rutiininomainen työtehtävä katkeaa, kun sotilaat saavat käskyn laukaista ydinaseet. Miehet alkavat suorittamaan käskyä, mutta heistä vanhempi alkaa epäilemään käskyä ja kieltäytyy kääntämästä laukaisuavainta: ”Haluan puhua jonkun kanssa, ennen kuin tapan 20 miljoonaa ihmistä.” Nuorempi sotilas kääntää tätä toimimaan sääntöjen mukaan käsiaseella uhaten. Elokuva siirtyy tämän jälkeen alkuteksteihinsä, joiden jälkeen paljastetaan, että äskeinen kohtaaminen oli pelkkä ydinsotaharjoitus.²⁵

Kohtauksen nimettömät hahmot eivät liity elokuvan muuhun tarinaan, mutta kohtaaminen ei ole irrallinen, sillä se pohjustaa elokuvan keskeisiä teemoja. Kohtaaminen esittää, että tositalanteessa sotilaat eivät välttämättä pysty tai halua totella käskyä. He tietävät hyvin, millaista tuhoa ydinaseet voivat tuottaa, vaikka ase olisikin suunnattu Yhdysvaltain vihollisia vastaan. Nuorempi miehistä ei epäroki toteuttaa tätä käskyä, mutta hän uhkaa kollegaansa vain äärimmäisen pakon edessä. *Sotaleikkien* kommenttiraidalla esitetään, että kohtauksen tarkoitus esittää, kuinka sotilaat elävät ohjussiiloissa kuin veitsen terällä, ydinsotaa odottaen. Kohtaaminen kyseenalaistaa sen oletuksen, että sotilaat toimisivat kuin koneet, jotka eivät ajattelisi heille annettuja käskyjä.²⁶

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* eivät juuri kuvaa käskyjen toteuttajia eli rivisotilaita, vaan käskyjen antajia eli upseereita ja viranomaisia. Ydinaseiden uhka liittyy molemmissa elokuvissa puolustusvoimiin, Yhdysvaltain ulkopolitiikkaan ja asevarusteluun, jotka ovat ydinuhan edellytyksiä. Siten elokuvien ydinasekuvauksia on perusteltua tarkastella näiden teemojen kautta. Kuten Seed on kirjoittanut, ydinase itsessään on pelon kohde, mutta populaarikulttuurissa käsitellään harvoin vain itse asetta. Usein ydinase symboloi kokonaista armeijaa ja on sen merkittävin, dramaattisin ase.²⁷

²⁵ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 0–9 min. Käännökset elokuvan dialogista perustuvat vuoden 2014 DVD-julkaisun suomenkielisiin tekstityksiin.

²⁶ Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 3–6 min. Ohjaaja ja käsikirjoittajat kuitenkin vitsailevat, että todellisuudessa ohjussiiloissa istuminen on todennäköisesti lähinnä tylsää odottelua.

²⁷ Seed 2012, 163. Seed käyttää esimerkkinään elokuvaa *Pommin varjossa* (Fail-Safe, Yhdysvallat 1983), joka oli kandidaatintutkielmani tutkimuskohde.

Sotaleikit siirtyy näihin teemoihin alkutekstien jälkeen, kun NORADin upseerit, tiedemiehet ja maan hallintoa edustavat viranomaiset keskustelevat sotaharjoituksen tuloksista. NORADin kenraali Beringer (Barry Corbin) kertoo, että sotilaat uskoivat harjoituksen olleen totta, ja hän kertoo määränneensä sotilaat psykologiseen uudelleenarviointiin. McKittrickin mielestä sotilaat kuitenkin tietävät täysin, mitä avaimen kääntäminen tarkoittaa. Hänen mukaansa viranomaisia ei voida lähettää presidentin luokse ”höpsemään kallonkutistajista”, vaan ongelmaan on annettava konkreettinen ratkaisu.²⁸

McKittrick esittelee viranomaisille ja upseereille WOPRin, joka on hänen mielestään luotettava, koska se ei epäröi tai aikaile käskyjen toteuttamisessa. Beringer ei ”luottaisi tähän paisuneeseen mikropiiriläjään tippaakaan”, mutta lopulta hän suostuu McKittrickin ehdotukseen. Ei kulu kauaakaan, kun sotilaat poistetaan ohjussiiloista. Tämä näytetään hyvin kirjaimellisesti kohtauksessa, jossa alussa nähdystä siiloista viedään pois tuolit, ja tietokoneeseen asennetaan elektronireleet, joiden myötä WOPRilla on suora yhteys siiloon.²⁹

Kenraali Beringer on isokokoinen ja maanläheinen mies, joka ajattelee ja puhuu hyvin suoraviivaisesti.³⁰ Hän ei luota moderniin teknologiaan, ja mielestäni hänen puheensa psykologisesta uudelleenarvioinnista viittaavat siihen, ettei hän välttämättä ymmärrä sotilaiden kokemia pelkoja. Toisin kuin McKittrick, hän olettaa, että mieleltään terveet sotilaat eivät kyseenalaista käskyjä. Lopulta hän kuitenkin hyväksyy WOPRin käyttöönoton: vaikka hän on NORADin kenraalina hyvin merkittävä hahmo, Yhdysvaltain presidentin ja hallinnon päätökset rajoittavat hänen toimintaansa.

Joidenkin kylmän sodan tutkijoiden mielestä Reaganin valinta Yhdysvaltain presidentiksi vuosina 1980 ja 1984 merkitsee, että kylmä sota ja ydinaseet koettiin 1980-luvun Yhdysvalloissa merkityksellisinä ilmiöinä. Reagan lupasi korjata Yhdysvaltain ongelmat ja uskoi maan voivan voittaa kylmän sodan. Jos ydinsota tapahtuisi, ”pahan

²⁸ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 9–11 min.

²⁹ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 11–13, 21–22 min.

³⁰ Tekijöiden mukaan Beringer edustaa puolustusvoimien lisäksi yhdysvaltalaisia stereotyyppioita yksinkertaisista, maanläheisistä texasilaista. Barry Corbin on itse kotoisin Texasista, ja hän on näytellyt samanlaisia rooleja esimerkiksi *Dallas*-televisiosarjassa. Lasker ja Parkes ovat ottaneet hahmoa varten inspiraatiota upseeri James Hartingerista, joka oli NORADin ylipäällikkö 1980–1984. Käsikirjoittajien mukaan Hartinger oli hyvin perinteikäs, suorapuheinen mies. Ks. kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 98–99 min.; Brown, Scott: *WarGames: A Look Back at the Film That Turned Geeks and Phreaks Into Stars*. Wired 21.7.2008.

valtakunnaksi” kutsuttu Neuvostoliitto tuhoutuisi lopullisesti. Reaganin ensimmäisellä kaudella puolustusvoimien rahoitusta nostettiin merkittävästi, erityisesti ydinaseiden ja niiden tutkimuksen kohdalla. Suuri osa yhdysvaltalaisista ei kuitenkaan suhtautunut kylmään sotaan ja ydinaseisiin samanlaisella itsevarmuudella, vaan heille elämä ja tulevaisuus tuntuivat olevan kokonaan ydinaseiden varassa. Shapiroon mukaan erityisesti poliittisesti liberaalit ja radikaalit henkilöt vastustivat Reaganin hallinnon politiikkaa.³¹

Tulkitsen *Sotaleikkien* kuvaavan 1980-luvun puolustus- ja ulkopoliitikan aiheuttamaa pelkoa, koska elokuvassa puolustusvoimat ovat hyvin keskeinen syy ydinuhkaan. Eri henkilöahmoilla on erilaisia ratkaisumalleja siihen, miten ydinaseet voitaisiin laukaista nopeasti ja ydinsota käydä tehokkaasti. Kukaan ei kuitenkaan pohdi, pitäisikö sotaa välttää ja kenellä on vastuu ydinaseiden laukaisemisesta. David sen sijaan yrittää estää sodan, ei valmistautua siihen, ja hänen ratkaisunsa osoittautuvat elokuvan lopussa oikeiksi ratkaisuiksi. Elokuvan voidaan tulkita olevan Urbanskia mukaillen varoittava tarina siitä, kuinka voi käydä, jos ihmiset jatkavat sotimista pohtimatta muita vaihtoehtoja.³²

Vaarallisessa projektissa puolustusvoimia kuvataan lähinnä sen jälkeen, kun Paul on varastanut plutoniumia. Kuten *Sotaleikeissä*, puolustusvoimat henkilöityvät yhteen henkilöahmoon. Kenraali Conroy (John Mahoney) on suoraviivainen ja suorapuheinen mies, joka tiivistää plutoniumin varastamisen hyvin humoristisella tavalla: ”Joku varasti taikapapunne ja teki niistä sähköisen, vai?” Conroy ei kuitenkaan pelkää käyttää kovia keinoja saadakseen ydinaseen haltuunsa: hän ja Paul tapaavat ensimmäistä kertaa, kun puolustusvoimat, agentit ja Mathewson tunkeutuvat Paulin hotellihuoneeseen pakkokeinoin.³³

Molemmissa elokuvissa puolustusvoimia edustavat kärjistetyt yksinkertaiset ja jopa säälimättömät henkilöt. Vaikka kuvauksissa on eroja, niin *Sotaleikeissä* kuin *Vaarallisessa projektissa* puolustusvoimat esitetään ajattelemattomana ja siksi väärin toimivana, pahimmillaan aktiivisesti vääryyttä tekevänä instituutiona. Beringer ja Conroy tulevat harvoin toimeen tiedemiesten tai nuorien kanssa ennen elokuvien loppuratkaisuja, joissa kaikki henkilöahmot tekevät yhteistyötä. Upseerit eivät kuitenkaan ole erityisen

³¹ Shapiro 2002, 180–183; Garthoff 2004, 150–151; Shaw & Youngblood 2010, 32–35.

³² Urbanski 2007, 206–207.

³³ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 65–67 min. Elokuvasta ei ole saatavilla suomenkielisiä tekstityksiä, joten käännökset ovat omiani.

sotaisia. Heidän ratkaisunsa ydinuhkaan eivät ole rauhanomaisia, mutta he eivät tietenkään toivo ydinsotaa tai -onnettomuutta, vaan he yrittävät ratkaista tilanteen mielestään parhaalla tavalla.

Myös *Vaarallinen projekti* tuo esiin, mikä merkitys ydinaseilla on Yhdysvaltain puolustus- ja ulkopolitiikalle. Elokuvan alussa seurataan Mathewsonin laboratoriokoetta, jota on tullut katsomaan myös joukko hallinnon edustajia. He toteavat, että koe on uskomaton saavutus: Yhdysvalloilla voisi olla hallussaan 20 kertaa tavallista ydinasetta voimakkaampi pommi. Heidän mielestään Mathewson voisi voittaa töistään Nobelin palkinnon, mutta he toivovat, että projekti pysyisi salassa, jotta Yhdysvalloilla olisi etupian Sveitsin Genevessä järjestettävässä kokouksessa.³⁴ Valtio antaa jatkotutkimusta varten Mathewsonin käyttöön lääkeyhtiöksi naamioidun, huippusalaisen laboratorion, joka sijaitsee lähellä Ithacan kaupunkia New Yorkin osavaltiossa.³⁵

Vaarallisessa projektissa ydintutkimus palvelee ensisijaisesti Yhdysvaltain hallinnon ja puolustusvoimien tarpeita. Tutkimuksen ansiosta Yhdysvallat voisi kehittää itselleen entistä tehokkaampia ydinaseita, joilla maa saisi etulyöntiaseman muihin valtioihin nähden. Muita mahdollisia sovelluksia Mathewsonin tutkimuksille ei mainita, vaan viranomaiset ovat sitä mieltä, että asian olisi pysyttävä salassa. Asevarustelu on mielestäni hyvin tärkeä ilmiö *Vaarallisessa projektissa*, ja sen ymmärtäminen on siis tulkinnan kannalta hyvin oleellista.

Asevarustelu oli merkityksellinen ilmiö myös 1980-luvun kansainvälisessä politiikassa. Bourken mukaan Yhdysvaltain ja Neuvostoliiton halu kehittää jatkuvasti suurempia, tehokkaampia ydinaseita toisiaan vastaan vaikutti siihen, että kylmän sodan vuosikymmeninä asevarustelu oli hyvin näkyvä keskustelun ja pelon aihe. Bourke muistuttaa, että asevarustelua on usein myös hillitty, mikä on puolestaan hillinnyt ihmisten pelkoja. Bourken mielestä 1980-luvun alussa asevarustelu ja ydinasepelot olivat kuitenkin vielä hyvin merkittävä asia monille yhdysvaltalaisille.³⁶

³⁴ Geneve on yleinen sijainti kansainvälisille järjestöille ja konferensseille. Ronald Reagan ja Neuvostoliiton pääsihteeri Mihail Gorbatšov tapasivat Genevessä marraskuussa 1985 tapaamisessa, joka synnytti asevarustelun asiantuntija Raymond L. Garthoffin mukaan suurvaltojen välille uuden keskusteluyhteyden ja vaikutti oleellisesti kylmän sodan sekä asevarustelun loppumiseen. Ks. Garthoff 2004, 157.

³⁵ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 0–5 min.

³⁶ Bourke 2005, 255–259.

Sotaleikeissä David kohtaa WOPRin vahingossa kotikoneeltaan käsin. Etsimällä tietoja koneen suunnittelijasta eli professori Falkenista hän selvittää tietokoneen salasanan. David ja hänen ystävänsä Jennifer (Ally Sheedy) eivät kuitenkaan ymmärrä koneen käyttötarkoitusta, vaan he luulevat ydinsotasimulaatiota videopeliksi. *Vaarallisessa projektissa* Paul ja Jenny tietävät tutkimuslaitoksen tarkoituksen ja murtautuvat laitokseen monimutkaisen juonen avulla. Lähes 20-minuuttisessa kohtauksessa Jenny ajaa laitokselle yöllä ja kertoo vartijalle olevansa eksyksissä. Paul hyppää vaivihkaa ulos autosta, pääsee sisään laitokseen Mathewsonin kulkukorttien avulla ja kuljettaa plutoniumin ulos valvontajärjestelmien ohi kauko-ohjattavalla leluautolla.³⁷

Bourken mukaan yhdysvaltalaisille mentaliteeteille on yleistä usko Yhdysvaltain ylivoimaisuuteen muuhun maailmaan nähden, mutta tämä usko ei ole yksiselitteistä. Bourken mielestä ydinaseiden luoma uhka Yhdysvalloille herätti myös suurta epäluuloa päättäjiä ja hallintoa kohtaan, koska ennen kylmää sotaa kansainväliset konfliktit kohdistuivat hyvin harvoin Yhdysvaltain maaperälle. Bourke vihjaa, että näitä pelkoja ja epäluuloja on ruokkinut myös se, että niin fiktiossa kuin todellisuudessa hallinto ja puolustusvoimat ovat usein rajoittaneet kansalaisten perusoikeuksia ylläpitääkseen kansallista turvallisuutta ja minimoidakseen ydinaseuhkaa.³⁸

Tulkitsen *Sotaleikkien* ja *Vaarallisen projektin* kritisoivan uskoa Yhdysvaltain ylivertaisuuteen. Molemmissa elokuvissa upseerit ja viranomaiset luottavat siihen, että kaikki sujuu suunnitelmien mukaan. Päähenkilöt pääsevät kuitenkin käsiksi sotilassalaisuuksiin hyvin helposti, mikä kuvataan humoristisilla tavoilla: Paul esimerkiksi käyttää frisbeeitä ja leluautoja varastaakseen plutoniumia, ja Davidille kiinnostavinta WOPRissa ovat sen tarjoamat ”pelit”. Nuoret eivät ymmärrä tekojensa seurauksia, mutta puolustusvoimissa asiaa pidetään hyvin vakavana, sillä niin Davidin kuin Paulin perään lähetetään FBI:n³⁹ agenteja. Valtaapitävät eivät kuitenkaan ikinä saa nuoria lopullisesti kiinni, joten he voivat näyttäytyä katsojille jopa naurettavina, vaikka David ja Paul kuvataan poikkeuksellisen älykkäinä.

³⁷ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 32–39 min.; *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 28–49 min.

³⁸ Bourke 2005, 260–262, 271.

³⁹ ”Federal Bureau of Investigation”, Yhdysvaltain keskusrikospoliisi.

Elokvien ohjaajat ovat suhtautuneet ydinaseisiin hyvin kriittisesti, mikä voi todennäköisesti selittää sitä, miksi ydinaseita ja ydinaseemyönteisyyttä kuvataan negatiivisesti. Badham kommentoi vuonna 2009 tehdyssä haastattelussa, että hänen mielestään kylmä sota oli jo *Sotaleikkien* tekoaikaan laantumassa, mutta elokuvan tarkoitus oli ottaa kantaa siihen, miten ihmiskunta ylipäättään päästi itsensä sellaiseen tilaan. Myös Brickman on halunnut kertoa sen, mitä yleisön on pitänyt hänen mielestään kuulla ydinaseiden vaaroista. Hänen mielestään *Vaarallinen projekti* ei tästä huolimatta sisällä mitään erityisen vakavaa sanomaa, vaan sen tarkoitus on yksinkertaisesti katsojan viihdyttäminen.⁴⁰

Elokvien poliittisten teemojen analyysi ja tulkinta ei ole yksinkertaista. Badhamin lausunto osoittaa, että on perusteltua analysoida, kuinka puolustusvoimat esitetään ydinuhan mahdollistajana. Elokvat eivät kuitenkaan ole vain ideologioiden tai viestien välittäjiä, vaan Kellnerin sanoin useimmat mediatekstit ovat samanaikaisesti myös viihdettä.⁴¹ Viestit ja ideologiat syntyvät aina myös tulkinnan kautta: tekijän tulkinta on tärkeä, mutta ei ainoa tulkinta. Tutkija voi päätyä tulkintoihin, joita elokvien tekijät eivät ole välttämättä maininneet tai edes ajatelleet.

Tekijöiden väitteet elokvien viihteellisyydestä ja kantaaottavuudesta voivat kuulostaa ristiriitaisilta. Ristiriitaisuus ei ole kuitenkaan vain haaste, vaan myös mahdollisuus. Peltonen kirjoittaa, että mentaliteettihistorioitsija ei voi olettaa historiallisten subjektien olevan ajatuksiltaan ja toiminnaltaan eheiltä. Menneisyyden toimijat voivat vaikuttaa ristiriitaisilta, mitä mentaliteettitutkimus tuo esiin ja auttaa selittämään.⁴² Pysin noudattamaan tätä periaatetta myös omassa tutkielmassani, sillä mielestäni tämä periaate voi tuottaa useita, yhtä perusteltuja tulkintoja, jotka eivät aina sulje toisiaan pois.

Sotaleikeissä nuoret sotkeutuvat ydinaseisiin tahattomasti, mutta *Vaarallisessa projektissa* päähenkilöt puuttuvat tietoisesti havainnoimiinsa vääryyksiin. Paul näyttää Jennylle keräämiään viisilehtisiä apiloita. Paulin mukaan viisilehtiset apilat ovat hyvin harvinaisia, joten mutaation on varmasti aiheuttanut tutkimuslaitoksesta kantautuva

⁴⁰ Yakir, Dan: Allen's Alley. *Film Comment* 3/1986, 23; Clarke, Taylor: Building a Bit of Fun in a Bomb Film. *Los Angeles Times* 6.5.1986; Simon, Alex: John Badham: The Hollywood Interview. *The Hollywood Interview* 1.5.2009.

⁴¹ Kellner (1995) 1998, 13.

⁴² Peltonen 1992, 42–43.

radioaktiivinen säteily. Jenny huolestuu ja vertaa asiaa Watergate-skandaaliin⁴³ ja Anne Frankiin⁴⁴. Totuus on Jennyn mielestä tuotava julki, ennen kuin tilanne pahenee. Paul suhtautuu asiaan ensin kyynisesti, mutta päättää kuitenkin auttaa Jennyä tuomaan asian julki huomiota herättävällä tavalla: rakentamalla oman ydinaseen.⁴⁵

Paulin ja Jennyn huoli on elokuvan mukaan oikeutettua. Paulin keräämät apilat ovat todiste plutoniumin ympäristövaikutuksista, ja Jennyn viittaukset holokaustiin ja 1970-luvun Yhdysvaltain sisäpoliittisiin skandaaleihin rinnastavat elokuvan ydintutkimuslaitoksen hyvin vakaviin, todellisiin historiallisiin tapahtumiin. Tämän vuoksi on perusteltua puuttua asiaan arveluttavillakin keinoilla. Paul ja Jenny eivät mainitse ydinsotaa, mutta Paulin ehdotus rakentaa ydinase voidaan tulkita siten, että plutonium yhdistyy ensisijaisesti ydinaseisiin ja sodankäyntiin.⁴⁶

Brickman on kuitenkin korostanut, että Paul on kiinnostunut ydinaseista tieteen, ei politiikan näkökulmasta. Toisin kuin Jenny, Paul ei tiedä Anne Frankista tai Watergatesta mitään.⁴⁷ *Vaarallisessa projektissa* ydinaseiden käsittely on miesten tehtävä, mikä luo mielikuvan siitä, että luonnontieteet ovat miesten ala. Paul ja Mathewson haluavat tehdä osaamisellaan vaikutuksen elokuvan naishenkilöihin. Naisten rooli on tukea miehiä, mutta he voivat menestyä yhteiskuntatieteissä. Paul, Mathewson ja muut henkilöt tiedostavat ydinaseiden aiheuttamat ongelmat myöhemmin kuin Jenny. Vaikka naisilla on positiivisia ominaisuuksia, elokuvan näkökulma ja käsitys tieteenä voidaan nähdä siis hyvin sukupuolittuneena, vaikka ydinaseiden pelko ylittäisikin sukupuolirajat.

Vaikka kummassakin elokuvassa ensisijaisena huolena ovat mielestäni ydinaseet ja sota, *Vaarallisessa projektissa* mainitaan myös ydinsäteilyn mahdolliset ympäristöhaitat.

⁴³ Yhdysvaltain presidentti Richard Nixon erosi virastaan vuonna 1974, kun hän yritti peitellä avustajiensa murtautumista demokraattisen puolueen vaalitoimistoon ennen vuoden 1972 presidentinvaaleja. Monet yhdysvaltalaiset kokivat skandaalin seurauksena pettymystä ja epäluuloa maan hallintoa kohtaan. Perlstein, Rick: Watergate scandal. *Encyclopaedia Britannica*, <https://www.britannica.com/event/Watergate-Scandal> [haettu 25.9.2020].

⁴⁴ Kuolemansa jälkeen julkaisusta päiväkirjastaan tunnettu Anne Frank (1929–1945) kuoli saksalaisella keskitysleirillä toisen maailmansodan aikana. Berenbaum, Michael: Anne Frank. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Anne-Frank> [haettu 24.9.2020].

⁴⁵ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 24–28, 48–49 min.

⁴⁶ Paulin ja Jennyn keskustelun taustalla televisiosta tulee tieteiselokuva *Uhkavaatimus Maalle* (The Day the Earth Stood Still, Yhdysvallat 1951). Elokuvassa avaruudesta saapuva olento varoittaa, että ihmiskuntaa kohtaa tuho, jos se jatkaa sotaisia tapojaan. Eräässä *Vaarallisen projektin* arvostelussa tätä viittausta on tulkittu kylmän sodan vastaisena kannanottona. Ks. *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 26 min.; Desmond, Ryan: Film: If a Schoolboy Could Build the Bomb. *Philadelphia Inquirer* 13.6.1986, E20.

⁴⁷ Yakir, Dan: Allen's Alley. *Film Comment* 3/1986, 23.

Kuten Bourke kirjoittaa, 1980-luvulla ydinsodan pelon rinnalle nousivat ympäristöuhat. Ydinvoimaloiden aiheuttama säteily koettiin Yhdysvalloissa vähemmän konkreettisena uhkana, mutta säteily vaikutti moniin voimaloiden lähellä asuneisiin ihmisiin.⁴⁸ *Vaarallisessa projektissa* ydinteknologian ympäristöhaitat ovat niin ikään vakavia huolenaiheita. Muissa kohtauksissa ydinaseita ei käsitellä ympäristönäkökulmasta, mutta aihe ikään kuin korostaa, että ydinteknologian pelot ovat hyvin monimuotoisia.

Ydinuhka esitetään vakavana myös *Sotaleikeissä*, mutta elokuva antaa mahdolliselle katastrofille myös pelillisiä elementtejä aina elokuvan nimestä lähtien. David ja Jennifer luulevat ydinsotasimulaatiota videopeliksi ja suhtautuvat siihen naiivilla innolla. NORADissa simulaatiota luullaan Neuvostoliiton hyökkäykseksi, mutta Beringer toteaa, että joku ”pelaa peliä” heidän kanssaan. Pelillisuus ilmenee myös elokuvan loppuratkaisussa, jossa WOPR pelaa ristinollaa itseään vastaan. Viittaukset peleihin ovat toisinaan hyvin yksityiskohtaisia: kun David yrittää ratkaista WOPRin salasanaa, hän löytää kirjastosta Falkenin ja McKittrickin kirjoittaman fiktiivisen artikkelin ”Poker and Armageddon: The Role of Bluffing in a Nuclear Standoff”.⁴⁹

Aihe korostaa mielestäni sitä, kuinka ydinsota on elokuvassa pohjimmiltaan yksinkertainen ilmiö. Vaikka puolustusvoimien, viranomaisten ja tiedemiesten näkökulmasta ilmiö esitetään monimutkaisena, sen vertaaminen ristinollaan tai videopeliin tekee siitä helposti ymmärrettävän erityisesti nuorelle yleisölle, jota David edustaa. 1980-luvun alussa tietokoneet ja videopelit miellettiin Yhdysvalloissa ensisijaisesti nuorten ihmisten harrastuksiksi, joten *Sotaleikit* on myös toistanut ja tuottanut ajatusta nuorten erityisestä tietokoneosaamisesta.⁵⁰ *Vaarallisessa projektissa* ydinaseita ei kuvata tästä näkökulmasta, vaikka elokuvan alaotsikko onkin suomeksi ”Tappava peli”.

Videopelien lisäksi *Sotaleikit* viittaa peliteoriaan, joka tutkii toimijoiden välistä strategista kanssakäymistä eräänlaisena pelinä. Toimijat eli ”pelaajat” pyrkivät oletusarvoisesti toimimaan niin, että heidän teoistaan seuraisi mahdollisimman paljon hyötyä heille itselleen. Aihe liittyy ydinsotaan, koska peliteoriaa on sovellettu

⁴⁸ Bourke 2005, 344.

⁴⁹ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 33, 39–44 min.

⁵⁰ Schulte 2008, 494–495.

Yhdysvaltain sotastrategioihin toisen maailmansodan jälkeen.⁵¹ Pelivertauksia voidaan siis tulkita useista näkökulmista. *Sotaleikkien* viittaukset peliteoriaan osoittavat, kuinka päättäjät käsittävät ydinsodan vain hyödyn, ei inhimillisen kärsimyksen näkökulmasta. WOPR yksinkertaisesti ”laskee kuolleet” ilman tunnetta.⁵²

Vaarallisen projektin tavoin *Sotaleikeissä* tuodaan esiin, ettei Davidilla ja Jenniferillä ole pahoja aikeita. Vaikka David vaarantaa teoillaan Yhdysvaltain kansallisen turvallisuuden, minkä vuoksi puolustusvoimat ja agentit vangitsevat hänet, Davidin osoitetaan katuvan tekoaan. Voidaan tulkita, että kyseessä on virhe, jonka kuka tahansa voisi tehdä. Käsikirjoittajat konsultoivat elokuvaa varten tietokoneasiantuntijoita, joiden mukaan jopa puolustusvoimien tietokoneisiin saattoi päästä käsiksi riittävällä osaamisella.⁵³ *Sotaleikit* luo siis kuvan siitä, että puolustusvoimien suunnitelmat ja järjestelmät ovat aina alttiita hyökkäyksille ja virheille.

Myös *Vaarallinen projekti* korostaa virheiden ja erehdysten mahdollisuutta. Paul ei ymmärrä oman ydinaseensa vaarallisuutta, vaan hän aikoo julkistaa sen New York Cityn tiedemessuilla.⁵⁴ Paul rakentaa ydinaseen kiinnostuksesta tieteeseen ja Jennyn takia, eikä tiedosta aseensa vaaroja, ennen kuin asia selitetään hänelle. Plutoniumin varastamisen vaivattomuus korostaa sitä, kuinka huippusalaiset tilat voivat olla yllättävän alttiita tunkeutujille. Vaikka puolustusvoimien ja hallinnon kritiikki on epäsuoraa tällaisissa kohtauksissa, joissa näitä tahoja ja niiden edustajia ei varsinaisesti kuvata, mielestäni puolustusvoimien esittämistä virheille alttiina voidaan tulkita siten, että elokuvien on tarkoitus näyttää ydinuhka väistämättömänä puolustusvoimien toiminnan tuloksena.

1980-luvun Yhdysvalloissa tuotettiin paljon elokuvia eri poliittisista näkökulmista. Haasien ja Christensenin mukaan niin konservatiivisia kuin liberaaleja näkökulmia edustavat elokuvat olivat suosittuja, koska Reaganin aikakaudella moni joko kannatti tai vastusti maan politiikkaa hyvin kiivaasti. Puolustusvoimat osallistuivat usein elokuviin, jotka loivat Yhdysvalloista ja puolustusvoimista positiivisia mielikuvia, mutta niitä kritisoivat elokuvat eivät saaneet puolustusvoimien tukea.⁵⁵ Myöhemmän haastattelun

⁵¹ Nasar 2001, xv–xx. Teorian tunnetuimpia kehittäjiä on matemaatikko John Nash (1928–2015), jonka teorioita on sovellettu myös esimerkiksi taloustieteeseen ja biologiaan.

⁵² *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 12 min.

⁵³ Brown, Scott: *WarGames: A Look Back at the Film That Turned Geeks and Phreaks Into Stars*. Wired 21.7.2008.

⁵⁴ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 62–64 min.

⁵⁵ Haas, Haas & Christensen 2015, 81–82, 194–204.

perusteella tiedetään, että puolustusvoimat eivät osallistuneet *Sotaleikkien* tekoon, mutta *Vaarallisesta projektista* ei ole samanlaista varmaa tietoa.⁵⁶

Tutkimani elokuvat voidaan nähdä hyvin liberaaleina, koska ne kritisoivat hallintoa ja puolustusvoimia. Elokuvien kritiikki johtuu usein tekijöiden tietoisista valinnoista ja mielipiteistä, joita tuon tarvittaessa esiin, mutta kritiikki ei ole aina tietoisista. Kuten Salmi kirjoittaa, mentaliteettihistoria on perinteisesti keskittynyt tiedostamattomiin ajattelutapoihin, ei tietoisiin aatteisiin tai ideologioihin.⁵⁷ Haastatteluja analysoitaessa on myös muistettava, että ne eivät ole dokumentteja siitä, kuinka tekijät kokivat elokuvan teemat ja mitä he ajattelivat niistä elokuvan tekohetkellä.

Sotaleikkien teemoja käsiteltiin myös julkisessa keskustelussa elokuvan suosion vuoksi. Lehdissä ja muualla väiteltiin siitä, voisiko ydinsota tapahtua vahingossa, ja myös puolustusvoimat osallistui tähän keskusteluun. Lasker on kertonut, että *Sotaleikkien* ansiosta Reaganin hallinto kiinnitti enemmän huomiota kyberturvallisuuteen.⁵⁸ Tällainen keskustelu kertoo mielestäni paljon siitä, kuinka elokuvan kuvaamat uhkakuvat saattoivat olla yhdysvaltalaisille hyvin todentuntuksia. *Vaarallinen projekti* ei herättänyt samanlaista keskustelua, joten elokuvien vertailu on tässä suhteessa asymmetristä. Tulkitsen molempien elokuvien kuitenkin kuvaavan puolustusvoimia kriittisesti ja heijastavan liberaaleja, ydinasekriittisiä näkökulmia.

Molempien elokuvien vastaanottoa voi vertailla parhaiten sanoma- ja aikakauslehtiarvostelujen kautta. Myös arvostelut analysoivat elokuvia puolustusvoimien ja ulkopoliittikan näkökulmista. Kuten itse elokuvia analysoitaessa, näitä teemoja ei aina voi kuitenkaan erottaa selkeästi muista teemoista. Vaikka kummankin elokuvan arvostelut ovat pääosin positiivisia, puolustusvoimien kuvauksia on usein kritisoitu. Monen kriitikon mielestä *Sotaleikkien* upseerit vaikuttavat ahdasmielisiltä, äänekkäiltä ja itseriittoisilta. Puolustusvoimien usko Neuvostoliiton hyökkäykseen tuntuu epäuskottavalta ja stereotyyppiseltä, mikä häiritsee elokuvakokemusta. *Variety*-lehden

⁵⁶ Brown, Scott: *WarGames: A Look Back at the Film That Turned Geeks and Phreaks Into Stars*. Wired 21.7.2008. Vaikka Lasker ja Parkes kävivät NORADin komentokeskuksessa, komentokeskus ei näytä elokuvassa samalta kuin todellisuudessa.

⁵⁷ Salmi 1996, 12, 14.

⁵⁸ Brown, Scott: *WarGames: A Look Back at the Film That Turned Geeks and Phreaks Into Stars*. Wired 21.7.2008; Schulte 2008, 503–504.

nimetön kriitikko tosin huomauttaa, että Beringerin halu välttää ydinsotaa erottaa hänet perinteisistä sotaa lietsovista upseereista, joita valkokankaalla on totuttu näkemään.⁵⁹

Myös *Vaarallista projektia* on kritisoitu saarnaavuudesta, johon puolustusvoimien yksioikoiset kuvaukset ovat vaikuttaneet. Kaikki kriitikot eivät kuitenkaan ole yhtä negatiivisia. Erityisesti *Philadelphia Inquirerin* Desmond Ryan kirjoittaa, kuinka elokuva pilkkaa ydinasevarustelun ylilyöntejä ja sotateollisuuden ”hulluuden politiikkaa”. Hänen mielestään elokuva näyttää *Sotaleikkien* tavoin upseerit ja ”ydinbyrokraatit” kriittisessä valossa. Toisessa tekstissä hän pohtii, kuinka kylmän sodan alituiset ydinasepelot ja muut lähihistorialliset tapahtumat, kuten Vietnamin sota ja Watergate-skandaali, ovat vaikuttaneet elokuvaan.⁶⁰

Kriitikot tuovat henkilökohtaisia poliittisia mielipiteitään esiin harvoin, ja heidän kriittiset mielipiteensä tuskin johtuvat vain siitä, että he kannattaisivat Reagania tai olisivat ydinaseemyönteisiä. Elokuvia arvostellaan myös viihteenä, ja monille puolustusvoimien ja viranomaisten stereotyyppiset kuvaukset voivat haitata viihdyttävyyttä. Tästä syystä kriitikot kirjoittavat usein ”saarnaavuudesta”, eli siitä, välittääkö elokuva viestejään liian korostetusti. Kriitikoiden sanavalinnat ovat usein arvottavia ja subjektiivisia: ne voivat olla mielenkiintoisia, mutta yritän pitää omat tulkintani niistä selkeästi erillään. Näistä asioista huolimatta arvostelut ovat hyödyllistä aineistoa, sillä ne kertovat, miten elokuvista on tunnistettu ja tulkittu eri aiheita.

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* käsittelevät teemojaan eri tavalla, mutta molemmissa puolustusvoimat esitetään vanhanaikaisina, sotaosan ulko- ja puolustuspolitiikan toteuttajina. Kukaan ei lietso sotaa tai ole syyllinen ydinuhkaan, mutta kukaan ei mieli ydinaseiden riskejä, ennen kuin on jo lähes liian myöhäistä. Mikään ei ole elokuvien mukaan niin varmaa kuin miltä se vaikuttaa, joten nuorten ydinasepelot ja -huolet ovat oikeutettuja. Puolustusvoimia ja viranomaisia kuvataan tiettyjen henkilöahmojen kautta.

⁵⁹ Arnold, Gary: The Deadliest 'WarGames' in Town: Entertaining 'WarGames'. *The Washington Post* (106) 3.6.1983, 34; Lyman, Rick: A Promising Thriller Breaks Down on a Message. *Philadelphia Inquirer* 3.6.1983, E20; Granger, Rod: Buying & Booking: WarGames. *The Film Journal* (86) 7/1983, 17–18; Film Reviews: WarGames. *Variety* (311) 2/1983, 20.

⁶⁰ Desmond, Ryan: Film: If a Schoolboy Could Build the Bomb. *Philadelphia Inquirer* 13.6.1986, E20; Desmond, Ryan: Viewing the Nuclear Age on Film. *Philadelphia Inquirer* 22.6.1986, K1. En ole löytänyt selitystä sille, miksi Ryan on kirjoittanut elokuvasta kaksi eri tekstiä.

Mentaliteettihistorian näkökulmasta henkilöahmoja voidaan usein tulkita vertauskuvallisina instituutioiden ja tekijöiden mentaliteettien edustajina.⁶¹ Vaikka Beringer tai Conroy saattavat edustaa hyvin yleisiä tapoja kuvata yhdysvaltalaisia upseereita, he eivät kuitenkaan ole elokuvissa vain nuorten vihollisia. Elokuvissa ydinuhasta eivät ole vastuussa vain upseerit ja puolustusvoimat, viranomaiset ja hallinto, vaan kuten seuraavassa alaluvussa osoitan, myös tiedemiehillä on merkittävä rooli ydinuhan luomisessa.

2.2. Tiedemiehet ja usko teknologiaan

Sotaleikeissä McKittrick esittää, että sotatilanteessa sotilaat eivät välttämättä pystyisi tai ehtisi ajoissa laukaisemaan ydinaseita. Edes Yhdysvaltain presidentin, joka McKittrickin mielestä perustaa päätöksensä tietokoneiden välittämälle tiedolle, ei voida luottaa toimivan riittävän nopeasti tai luotettavasti. WOPRin on tarkoitus olla täydellinen ratkaisu tähän ongelmaan, sillä se on jo käynyt läpi kaikki mahdolliset sotatilanteet ja pystyy siten toimimaan nopeasti ja luotettavasti. McKittrick vakuuttaa, että lopullinen päätösvalta ydinaseiden laukaisemisesta pysyy kuitenkin ”täällä huipulla, jonne se kuuluukin”.⁶²

Teknologian luotettavuus ja hallinta ovat *Sotaleikeissä* hyvin keskeisiä teemoja. Tiedemiehenä McKittrick lähestyy ydinaseiden laukaisemista tieteellisestä näkökulmasta, ja hänen mielestään ongelmana on ihmisten erehtyväisyys ja hitaus. Loogisin ratkaisu on siis korvata ihminen tietokoneella, koska tietokone on hänen mielestään täysin luotettava. Myöhemmissä kohtauksissa nähdään, kuinka NORADin päätöksentekoa ohjaavat hyvin pitkälti WOPRin antamat tiedot. WOPR osoittautuu kuitenkin epäluotettavaksi koneeksi, joten *Sotaleikit* kyseenalaistaa tiedemiesten itsevarman uskon teknologian hyötyihin.

Bourke siteeraa teoksessaan filosofi Michel Foucaultia, joka kirjoitti 1970-luvulla modernin yhteiskunnan saavuttaneen teknologisen kehityksen myötä pisteen, jossa se kykenee tuhoamaan itsensä. Foucault'n väitteen voidaan tulkita viittaavan erityisesti ydinaseisiin, mutta tieteeseen ja teknologiaan on usein suhtauduttu epäluuloisesti myös yleisesti. Syynä tähän on usein se, että tutkijoiden on tulkittu suhtautuvan teknologiseen kehitykseen kriittikömmästi, sillä heidän mielestään se mahdollistaa ”paremman elämän”.

⁶¹ Kracauer (1947) 1987, 98.

⁶² *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 10–13 min.

1900-luvun loppupuolella teknologiaan liittyi useita pelkoja ja haittoja niin Yhdysvalloissa kuin muualla maailmassa, joten tällaiset väitteet ovat usein herättäneet epäluuloa tiedettä, tutkijoita ja teknologiaa kohtaan.⁶³

Bourken ja Urbanskin mukaan tiedemiehillä ja tutkijoilla on tieteisfiktiossa usein keskeinen rooli. Tieteisfiktio käsittelee usein teknologisia pelkoja, uhkakuvia ja kehityksen varjopuolia. Tiedettä ja ydinaseita kuvaavassa fiktiossa tutkijat, puolustusvoimat ja hallinto käsitetään usein yhtenäisenä kokonaisuutena, joka luo ydinaseet, hallitsee niitä ja päättää niistä.⁶⁴ *Sotaleikit* ei kritisoi tiedettä sinänsä, koska David soveltaa teknologista osaamistaan myös hyviin tarkoituksiin, mutta elokuvan alku pohjustaa sen myöhempiä kohtauksia, jotka osoittavat, että tiedemiesten ehdottomalla luottamuksella moderniin huipputeknologiaan voi olla vakavia seurauksia.

Tiedemiehillä on keskeinen rooli myös *Vaarallisessa projektissa*, jossa heitä edustaa ensisijaisesti Mathewson. Tiedemiehiä kuvataan usein omalaatuisina. Kun Mathewson esittelee viranomaisille tutkimustuloksiaan, hän esittelee asiansa vaikeaselkoisesti. Hän ja hänen työtoverinsa syövät jogurttia, sytyttävät sikareita lasereilla ja käyttävät laitteitaan kuohuviinin kylmentämiseen viranomaisten ollessa paikalla. Mathewson kuvataan omalaatuisena, mutta huumorintajuisena. Kun hän ostaa asunnonvälittäjänä työskentelevältä Elizabethilta asuntoa, hän hyväksyy ensimmäisen saamansa tarjouksen katsomatta sen sisältöä, ja saa Elizabethin treffeille vetoamalla omaan yksinäisyyteensä.⁶⁵

Mielestäni *Vaarallinen projekti* kuvaa tiedemiesten vieraantuneisuutta yhteiskunnasta. Kuvaamissani kohtauksissa aihetta käsitellään humoristisesti: tiedemiesten oudot tavat ja käytös erottavat heidät muista ihmisistä, ja he hyödyntävät modernia teknologiaa arkisiin tarkoituksiin. Tiedemiehet ikään kuin elävät omassa maailmassaan eivätkä ymmärrä, mitä varten he tekevät tutkimusta. Mathewsonin tutkimuskeskus sijaitsee aivan kaupungin laidalla, mutta he eivät pohdi plutoniumin käyttötarkoituksia tai huomaa sen ympäristövaikutuksia. Tiedemiehet ja ydinteknologia toimivat molemmissa elokuvissa korostetusti puolustusvoimien ja sotateollisuuden alaisuudessa, mutta erityisesti *Vaarallinen projekti* kyseenalaistaa ydintutkimuksen eettisyyden.

⁶³ Bourke 2005, 262–263, 284–285; Urbanski 2007, 27, 44.

⁶⁴ Bourke 2005, 262–263, 284–285; Urbanski 2007, 27, 44.

⁶⁵ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 0–3, 11–15 min.

Nostan tämän teeman esiin myös siksi, koska Brickman on itse kertonut useissa haastatteluissa, kuinka Yhdysvallat on hänen mielestään ollut kahtiajakautunut maa. Tavallisten ihmisten maailma tavallisine huolineen ja sotateollisuuden maailma ydinasesuunnittelijoihin ovat kuin kaksi eri maailmaa. Tutkijat eivät pohdi työnsä seuraamuksia tai moraalisia kysymyksiä, eikä kukaan tunnu ottavan vastuuta mistään, minkä vuoksi tämä jakautuneisuus on vaarallista. Brickman suhtautuu itse teknologiaan ristiriitaisesti. Häntä kiinnostavat niin arkinen teknologia kuin suuret ja monimutkaiset laitteet, mutta niiden mahdolliset seuraukset huolestuttavat häntä.⁶⁶

Brickman ei elokuva-alan ammattilaisena itse edusta niin kutsuttua tavallista kansalaista, jos sellaisesta voidaan edes puhua. Merkityksellistä on se, että Brickmanin mielestä 1980-luvun Yhdysvalloissa on ollut selkeitä jännitteitä siviilien ja tiedemiesten välillä. Tämä mielipide muistuttaa Bourken ja Urbanskin kuvaamia epäluuloja tiedettä ja teknologiaa kohtaan. *Vaarallista projektia* voidaan siis perustellusti tulkita teknologiakriittisenä. Mathewson ei ole paha, mutta hänet kuvataan tosielämän realiteeteista irtautuneena. Kuten *Sotaleikeissä*, tällaisia kysymyksiä pohjustetaan ensin implisiittisesti, ja elokuvan loppua kohden niitä käsitellään yhä selkeämmin dialogin tasolla.⁶⁷

Jännite siviilien ja tiedemiesten välillä tulee konkreettisesti ilmi Paulin ja Mathewsonin kautta. Mathewson huomaa Paulin olevan kiinnostunut teknologiasta, mutta hän ei ensin ymmärrä, kuinka älykäs Paul on. Hän yrittää peitellä, mitä tutkimuslaitoksessa tehdään, mutta Paul ymmärtää välittömästi laitoksen todellisen tarkoituksen. Paul epäilee Mathewsonin motiiveja, vaikka Jenny vitsailee, että Paul on vain ”oidipaalisen” kateellinen siitä, että Mathewson asettuu Paulin ja tämän äidin väliin.⁶⁸ Paulin epäluulon voidaan tulkita heijastavan tiedemiehiin kohdistuvia pelkoja ja epäluuloja, mutta Paulin ja Mathewsonin suhdetta voidaan analysoida myös nuorisoeelokuvien konventioiden kautta: nuori ei löydä hyviä roolimalleja, mikä aiheuttaa negatiivisia reaktioita.⁶⁹

⁶⁶ Rea, Steven: The New Marshall Brickman: Humor Amid the Tension. *Chicago Tribune* 3.1.1986, 32; Gerald, Jonas: Marshall Brickman Humanizes the Nuclear Arms Race. *The New York Times Arts and Leisure* (135) 15.6.1986; Sterritt, David: A Literate Filmmaker Tries His Hand at Suspense. *Christian Science Monitor* 1.8.1986; Gordon, Elizabeth: Brickman’s ”Manhattan Project” Blends Adventure, Technology. *The Film Journal* (89) 6/1986, 6.

⁶⁷ Ks. esim. *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 82–83 min.

⁶⁸ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 11–15, 22–24, 79–80 min. Oidipaalisuus viittaa Sigmund Freudin psykoanalyttiseen teoriaan, jonka mukaan lapsi tuntee tietystä elämänvaiheesta alitajuisia halua toista sukupuolta olevaa vanhempaansa kohtaan ja kilpailuviettä samasukupuolista vanhempaansa kohtaan. Ks. *Encyclopædia Britannica* (ed.): Oedipus complex. <https://www.britannica.com/science/Oedipus-complex> [haettu 27.4.2020].

⁶⁹ Lewis 1992, 34.

Vaarallisessa projektissa on tärkeä ja kiinnostava viittaus aiempaan ydinasefiktioon. Kun Mathewson on viettämässä iltaa Elizabethin luona, Paul etsii Mathewsonin autosta kulkukortteja, joilla päästä laboratorioon. Hän vilkaisee talon sisälle, ja nähdessään Mathewsonin seurustelevan Elizabethin kanssa hän sanoo: ”Tohtori Outolempi on tuolla iskemässä äitiäni ja katsomassa kasettejani.”⁷⁰ Repliikki on viittaus Stanley Kubrickin komediaelokuvaan *Tohtori Outolempi eli: kuinka lakkasin olemasta huolissani ja opin rakastamaan pommia* (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Yhdysvallat 1964).

Viittaus on mielestäni oleellinen, koska *Tohtori Outolempeen* viittaaminen sisältää usein vakiintuneita konnotaatioita. Elokuva käsittelee kylmää sotaa ja päättyy maailmanlaajuiseen ydinsotaan, joka muuttaa lähes koko maapallon elinkelvottomaksi. Elokuvan nimikkohahmo on koominen, mielisairas professori, joka nauttii maailman tuhoutumisesta. Urbanskin mukaan ”Tohtori Outolemmestä” on sittemmin tullut yleinen pilkkanimitys tiedemiehille.⁷¹ Elokuvan suosioista kertoo esimerkiksi se, että osa *Vaarallisen projektin* arvostelluista kriitikoista on tunnistanut viittauksen ja maininnut sen arvostelussaan.⁷²

Mielestäni elokuva kyseenalaistaa viittauksen avulla tiedemiesten toimintaa ja ajattelua, vaikka viittaus on humoristinen ja lyhyt. Mathewson tai muut tiedemiehet eivät ole hulluja sodanlietsojia, mutta he eivät pohdi tutkimustensa moraalisuutta tai koe olevansa vastuussa teoistaan. Vaikka Paulin epäluulo Mathewsonia kohtaan saattaa johtua myös kateudesta, hänen epäilyksensä on perusteltua, koska Mathewson valehtelee Paulille laitoksen tarkoituksesta. Tulkitsemme viittauksen heijastavan huolia ydinaseiden kehittäjien ja hallitsijoiden epäluotettavuudesta sekä ydinaseiden luomasta ”lähes rajattomalta tuntuvasta tuhoamisen kyvystä”.⁷³

Tällaisia suoria viittauksia on tutkimissani elokuvissa vähän, mutta kiinnostavasti *Tohtori Outolempi* on vaikuttanut myös *Sotaleikkeihin*. Kun tiedemies Paul Richter (Irving Metzman) yrittää hädissään kertoa, että WOPRin ydinsota on vain simulaatiota, Beringer kieltää häntä juoksemasta sotahuoneessa. Tämä on käsikirjoittajien mukaan viittaus

⁷⁰ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 29 min.

⁷¹ Urbanski 2007, 76–77.

⁷² Ks. esim. Carr, Jay: A Teen Thriller With Brains. *Boston Globe* 13.6.1986, 37.

⁷³ Salmi 1996, 184.

tunnettuun *Tohtori Outolemmen* kohtaukseen, jossa yhdysvaltalaisista kenraalia ja Neuvostoliiton suurlähettilästä kielletään tappelemasta sotahuoneessa.⁷⁴ Alkuperäisen elokuvan tavoin sanat ja teot ovat ristiriidassa keskenään: sotaa käyvät ihmiset eivät saa käyttäytyä väkivaltaisesti tai muutoin sopimattomasti.

Tohtori Outolempi on usein määritelty mustaksi huumoriksi, eli huumoriksi, joka käsittelee usein vakavia aiheita ja pilailee elämän järjettömyydellä ja toivottomuudella.⁷⁵ Myös *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* on useita kohtauksia, joissa vakavia aiheita käsitellään humoristisilla tavoilla. Tutkielmani ei ole varsinaista huumorin tutkimusta, mutta mustan huumorin käsite auttaa ymmärtämään joitakin tutkielmassa kuvattuja kohtauksia. Ilmeisestä ristiriitaisuudestaan huolimatta vakavat aiheet ja huumori eivät sulje toisiaan pois.

Sotaleikeissä on McKittrickin ja Richterin lisäksi kolmas tiedemies, professori Falken, joka aikoinaan loi WOPRin. Toisin kuin McKittrick, Falken ei ole enää töissä NORADilla. Poikansa Joshuan kuoleman jälkeen Falken eläköityi ja muutti asumaan yksin etäiselle saarelle. Vaikka Falkenin kuolema lavastettiin, WOPRin tietojen perusteella David uskoo Falkenin olevan yhä elossa ja siten voivan auttaa häntä. Falken vaikuttaa olevan paitsi tietoinen siitä, mihin hänen työnsä on tarkoitettu, myös hyvin pessimistinen; hän pitää ydinsotaa vääjäämättömänä, ennen kuin David onnistuu vakuuttamaan hänet sen estämisen tärkeydestä.⁷⁶

Falken on hyvin erityislaatuinen tiedemies, koska hän on McKittrickin tavoin tietoinen työnsä sovelluksista, mutta hyvin pessimistinen yhteiskuntaa, sotaa ja teknologiaa kohtaan. Falkenin näkemykset heijastavat mielestäni 1980-luvun Yhdysvaltain yleisiä epäluuloja, mutta hänen pessimisminsä näyttäisi johtuvan ensisijaisesti henkilökohtaisista menetyksistä ja erakoitumisesta. McKittrick kertoo Davidille, että Falken oli älykäs, mutta outo mies, joka ei ymmärtänyt työnsä käytännön sovelluksia.⁷⁷ Voidaan tulkita, että *Sotaleikkien* mukaan sodan turhuuden ymmärtäminen edellyttää

⁷⁴ Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 44 min.

⁷⁵ Encyclopædia Britannica (ed.): Black humour. <https://www.britannica.com/topic/black-humor> [haettu 16.4.2020]. Myös Kracauer kirjoittaa saksalaisille ominaisesta, ”tunneperäisestä huumorista”, joka käsittelee elämän omituisuutta ja ihmisen kohtaloa. Ks. Kracauer (1947) 1987, 23–24.

⁷⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 46–49, 78–81 min.

⁷⁷ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 46–49, 54–55, 78–81 min.

ulkopuolista näkökulmaa: Falken on kyseenalaistanut työnsä mielekkyyden vasta jälkeinpäin, kun taas McKittrick kyseenalaistaa sen vasta elokuvan lopussa.

Tutkimani elokuvat heijastavat 1980-luvun Yhdysvalloissa yleistä ajatusta nopean teknologisen kehityksen vaaroista, jotka tutkijoiden odotettiin tiedostavan.⁷⁸ Falkenin henkilöhahmo muistuttaa, että tiedemiehiä ei pidä tulkita vain yhteiskunnan ulkopuolisina ydinasefanaatikkoina. Tosielämässä tutkijat ovat usein olleet teknologisen kehityksen kärkkäimpiä kriitikoita, erityisesti ydinaseiden kohdalla. Jo ennen toista maailmansotaa julkaistiin kaksi varoituskirjettä, joissa Yhdysvaltoja varoitettiin käyttämästä ydinenergiaa sotilaallisiin tarkoituksiin. Kirjeitä olivat allekirjoittamassa monet tunnetut tutkijat, kuten fyysikko Albert Einstein.⁷⁹

Myös fyysikko J. Robert Oppenheimer julkaisi toisen maailmansodan jälkeen useita kirjoituksia ydinsodasta ja sen estämisestä.⁸⁰ Oppenheimer johti ennen sotaa Yhdysvaltain ensimmäistä ydinaseohjelmaa, Manhattan-projektia, johon *Vaarallisen projektin* alkuperäinen nimi viittaa. Brickmanin mielestä ydinaseohjelma oli ihmiskunnan viimeinen ”viattomuuden hetki”. Brickman aikoi tehdä elokuvan kyseisestä projektista, mutta *Vaarallinen projekti* kysyy sen sijaan vertauskuvallisesti, millaisia ydinteknologian kanssa työskentelevät ihmiset ovat. Brickmanin mielestä he ovat älykkäitä ihmisiä, mutta he eivät osaa arvioida työnsä eettisiä tai moraalisia ulottuvuuksia.⁸¹

Niin Mathewson kuin McKittrick kuitenkin ymmärtävät elokuvien lopussa ydinteknologian haitat. Tiedemiehet ovat vioistaan ja virheistään huolimatta moniulotteisia ja inhimillisiä hahmoja. He kykenevät pohtimaan työtään eettisesti, vaikkakin vasta silloin, kun massakuolema uhkaa. Elokuvien esitykset tiedemiehistä saattavat olla poikkeuksellisia, koska tutkijoiden ydinasekritiikki ei välttämättä ole ollut tosielämässä erityisen näkyvää. Mueller ja Ahonen ovat esittäneet, että ydinaseiden

⁷⁸ Seed 2012, 132.

⁷⁹ Salmi 1996, 178. Toisaalta kirjeissä kannustettiin ”Yhdysvaltain sotateollisuutta itse aloittamaan pommin aktiivinen tutkimus” kansallissosialistisen Saksan uhan vuoksi.

⁸⁰ Mueller 2004, 29–30; Weart 2012, 49.

⁸¹ Rea, Steven: The New Marshall Brickman: Humor Amid the Tension. *Chicago Tribune* 3.1.1986, 32; Gordon, Elizabeth: Brickman’s ”Manhattan Project” Blends Adventure, Technology. *The Film Journal* (89) 6/1986, 6, 10. Brickmanin mukaan alkuperäisestä Manhattan-projektista ei olisi voinut tehdä hänelle itselleen mieluista elokuvaa alle 60 miljoonalla Yhdysvaltain dollarilla, mikä on yli kolme kertaa enemmän kuin *Vaarallisen projektin* budjetti.

vaaroista puhuneet tutkijat ovat rauhan edistämisen sijaan jopa lietsoneet sotaa ja ylläpitäneet pelon ilmapiiriä.⁸²

Erilaiset ajattelutavat eivät sulje toisiaan pois, kuten historioitsija Steven L. Goldman on kirjoittanut. Hänen mielestään yhdysvaltalaiselle kulttuurille on ominaista sekä usko teknologiseen kehitykseen että pelko tämän kehityksen seurauksista. Tämä näkyy Goldmanin mukaan myös siinä, miten teknologiaa on kuvattu yhdysvaltalaisessa fiktiossa. Tiedemiehet ja insinöörit ovat usein harhaan johdettuja armeijan ja hallinnon palvelijoita, joiden luomalla teknologialla voi olla tuhoisia seurauksia, mutta tiedemiehet ja teknologia eivät ole lähtökohtaisesti pahoja. Teknofobiasta eli teknologian pelosta kirjoittanut elokuvatutkija Anton Karl Kozlovic on niin ikään kirjoittanut, että tieteiselokuvat ovat usein opettavaisia tarinoita, jotka varoittavat ihmistä teknologian mahdollisista haitoista, mutta teknologiaa voidaan kuvata myös positiivisesti.⁸³

Tutkimissani elokuvissa kuvataan teknologian vaaroja ja tiedemiesten haitallisia ajattelumalleja, mutta teknologiaa ei itsessään tuomita. Tiedemiehet näyttäytyvät kyseenalaisina henkilöinä, koska he palvelevat sotateollisuutta ja hallintoa. He käyttävät kykyjään luodakseen vaarallista plutoniumia tai tietokoneohjattuja puolustusjärjestelmiä, minkä vuoksi he ovat yhtä syyllisiä ydinuhkaan kuin muutkin. Kumpikin elokuva kuitenkin tuo esiin myös hyödyllisiä tieteen sovelluksia: vaikka David ja Paul käyttävät kykyjään kyseenalaisiin tarkoituksiin, he onnistuvat käyttämään kykyjään ja älykkyyttään pelastaakseen maailman ydintuholta. Tiedemiehet eivät aina ymmärrä nuoria, mutta he tunnistavat heidän osaamisensa ja joskus jopa kannustavat nuoria käyttämään kykyjään.

Upseereiden ja tiedemiesten tavoitteet ovat samat, mutta he ovat usein hyvin erilaisia hahmoja, joten heidän välillään on usein konflikteja. Esimerkiksi *Sotaleikeissä* käytännönläheinen, tietokonekriittinen Beringer ja teoreettinen, tietokoneisiin luottava McKittrick ovat eri mieltä WOPRin hyödyistä. Lopussa tämä erimielisyys puhkeaa koruttomana sananvaihtona: ”McKittrick? Erittäin huolellisen harkinnan jälkeen olen tehnyt johtopäätöksen, että uusi puolustusjärjestelmämme on perseestä.” -- ”Minun ei tarvitse kuunnella tuota, senkin siansilmäinen paskaläjä.”⁸⁴

⁸² Mueller 2004, 29–30; Ahonen 2013, 179, 242–243.

⁸³ Goldman 1989, 275–279, 286; Kozlovic 2003, 341–344, 354.

⁸⁴ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 97 min. Alkuperäisellä ääniraidalla Beringer sanoo ”your defense system sucks”, mikä voidaan tulkita suomennosta lievemmäksi ilmaisuksi. McKittrickin repliikki sen sijaan on suomennettu alkuperäiselle hyvin uskollisesti.

Lainaamani kohtaaminen on hyvin humoristinen, mutta upseerien ja tiedemiesten kohtaamiset ovat usein vakavia. Esimerkiksi *Vaarallisessa projektissa* Mathewson ja Conroy kiistelevät jatkuvasti, tulisiko Paulin ydinase ottaa haltuun sovittelemalla vai pakottamalla. Eräässä kohtauksessa he toteavat toisilleen vakavasti, että he edustavat kumpikin omia maailmojaan – tiedemiesten maailmaa ja upseerien maailmaa – eivätkä siten ymmärrä toisiaan.⁸⁵ *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* pohtivat mielestäni tiedemiesten ja upseerien vastuuta ja käsityksiä toisistaan samalla tavalla kuin nuorten ja tiedemiesten käsityksiä toisistaan.

Mielestäni *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* kuvaavat ihmisten toimintaa ja ajattelua monipuolisesti ja hienovaraisesti. Tämä ei vaikuta elokuvien todistusarvoon historiallisina lähteinä, mutta niitä voidaan tulkita monista näkökulmista. Kaikista näkökulmista katsottuna elokuvat eivät kuitenkaan ole monipuolisia, koska tiedemiehet ja upseerit ovat molemmissa elokuvissa kaikki valkoihoisia miehiä. Vaikka elokuvat kritisoivat näitä tiedemiehiä ja upseereita, elokuvat voivat silti toistaa ja tuottaa ajatusta siitä, ketkä hallitsevat ydinaseita. Ainoa naispuolinen asiantuntija on *Sotaleikkien* Pat Healy (Juanin Clay), Beringerin ja McKittrickin neuvonantaja. Hänen ei itse esitetä tekevän tärkeitä päätöksiä.⁸⁶

1980-luvun ydinase-elokuvat saattavat siis olla hyvin maskuliinisia, mutta niitä on tulkittu muilla tavoin edistyksellisinä. Weartin mukaan 1980-luvun Yhdysvalloissa ydinsodan pelkoa ja sen vaikutuksia ymmärrettiin aiempia vuosikymmeniä paremmin, ja ihmisten alitajuista ajattelua ja toimintaa käsiteltiin ydinasefiktiossa usein. Weart mainitsee *Sotaleikit* esimerkkinä elokuvasta, jossa sodan aloittajia ei kuvata mielipuolina, vaan tavallisina ihmisinä, jotka tekevät virheitä.⁸⁷ Weartin väite tukee omia havaintojani 1980-luvun Yhdysvalloista ja tutkimistani elokuvista, mutta se herättää myös kysymyksiä.

Tutkimani mentaliteetit ja kontekstit perustuvat tutkimuskirjallisuuteen ja aikalaisaineistoon, mutta koska olen luonut ne itse, niitä on analysoitava erityisen kriittisesti. Korhosen mukaan mentaliteettihistoria edellyttää ”kokonaisvaltaista

⁸⁵ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 82–83 min.

⁸⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 96–97 min.

⁸⁷ Weart 2012, 212–213, 234.

näkökulmaa sekä lähteiden lukemiseen että tutkittavan kulttuurin ymmärtämiseen”. Vaikka tutkimuksen aihe on aina rajattu, kokonaisvaltaisuus mahdollistaa sen, että mentaliteetista ja kulttuurista voidaan sanoa jotain yleisemmällä tasolla. Kaikki mentaliteetit ovat kuitenkin tutkijan luomia tulkintoja menneisyydestä, eivät lähteistä itsestään nousevia valmiita kokonaisuuksia.⁸⁸

Kokonaisvaltaisuuden ihanne ohjaa tutkimustani. Tutkielma ei voi olla täydellinen kuva 1980-luvun Yhdysvalloista, joten tutkimuskontekstia ei voida pitää itsestäänselvyytenä. Kuten kulttuurihistorioitsija Juhana Saarelainen kirjoittaa, lähde saa merkityksensä kontekstissa, ja tämä uusi tieto muuttaa kontekstia. Konteksti on tärkeä työkalu tutkittavan ilmiön selittämiseksi, mutta jos tutkija etsii vain tietoa, joka vahvistaa hänen luomaansa kontekstia, uutta tietoa ei synny.⁸⁹ Tutkimustulokset eivät ole aina yllättäviä, mutta tutkija ei kuitenkaan voi pitäytyä tuloksissa, jotka vain vahvistavat hänen ennakkoletuksiaan. Mentaliteetin rakentamiseen ja käyttämiseen sisältyy siis haasteita, mutta kokonaisvaltaisuus ja avoimuus mahdollistavat sen, että 1980-luvun Yhdysvaltain mentaliteetteja voidaan selittää *Sotaleikkien* ja *Vaarallisen projektin* kautta.

Myös arvosteluissa tiedemiesten esityksiä analysoidaan monista näkökulmista. *Time*-lehden Richard Schickel kirjoittaa, kuinka tiedemiehet uskovat teknologian ja Pentagonin⁹⁰ erehtymättömyyteen. *Boston Globen* Jay Carrin mielestä *Sotaleikit* korostaa teknologian epäluotettavuutta, joten elokuva todennäköisesti vetoaa ydinaseiden ja tietokoneiden vastustajiin. *Vaarallisen projektin* tiedemiehistä on kirjoittanut esimerkiksi *Chicago Tribunen* Gene Siskel, joka kuvaa Mathewsonia kovana, mutta monipuolisena tiedemiehenä. Myös Desmond Ryan kirjoittaa tiedemiesten monipuolisista kuvauksista. Hänen mielestään *Vaarallinen projekti* muistuttaa ihmisiä ”ankarasta totuudesta”, eli teknologian vaaroista.⁹¹

⁸⁸ Korhonen 2001, 48–51.

⁸⁹ Saarelainen 2012, 253, 263. Esimerkiksi elokuvakriitikon näkökulmasta kirjoittava Kracauer sivuuttaa usein sen, mikä ei hänen mielestään vahvista väitettä, jonka mukaan Weimarin tasavallan ajan elokuvat ennakoivat Hitlerin valtaannousua. Ks. Kracauer (1947) 1987, 264–265.

⁹⁰ Virginian osavaltiossa sijaitseva Yhdysvaltain puolustusministeriön hallintorakennus on usein arkikielessä synonyymi puolustusministeriölle.

⁹¹ Carr, Jay: Movie Review: 'WarGames' Has the Software. *Boston Globe* 3.6.1983; Schickel, Richard: Bigger Bangs for the Bucks. *Time* (121) 22/1983, 84; Siskel, Gene: Finally, A Winner in the Teenage Science Contest. *Chicago Tribune* 13.6.1986; Desmond, Ryan: Viewing the Nuclear Age on Film. *Philadelphia Inquirer* 22.6.1986, K1. Siskelin mukaan vuonna 1986 julkaistiin paljon nuorisolle suunnattuja tieteiselokuvia, ja *Vaarallinen projekti* erottuu hänen mielestään laadullisesti edukseen.

Monet kriitikot ovat tulkinneet elokuvien kritisoivan tiedemiehiä, jotka ovat vastuussa ydinuhasta. Harva arvostelu käsittelee aihetta yksityiskohtaisesti, mutta toisinaan tiedemiesten kuvauksia arvioidaan myös ajankohtaisten mentaliteettien kautta. Esimerkiksi Carrin väite siitä, että *Sotaleikit* miellyttäisi erityisesti teknologian vastustajia, kertoo, että teknologian peloista ja uhkakuvista käytiin 1980-luvun Yhdysvalloissa keskustelua. Osa kriitikoista arvioi tiedemiesten kuvausten monipuolisuutta: tulkinnat voivat olla hyvin erilaisia omiini verrattuna, mutta toisin kuin upseerit ja viranomaiset, tiedemiehet nähdään usein hyvin monipuolisina hahmoina.

Sotaleikkejä ja Vaarallista projektia on verrattu myös muihin elokuviin. Tämä vertailu keskittyy usein elokuvien laatuun – koska elokuvien vastaanotto on pääosin myönteistä, usein vertailulla korostetaan elokuvien laadullista paremmuutta. Poikkeuksia kuitenkin on. Desmond Ryan vertaa *Vaarallista projektia* patrioottisiin ja sotaisiin yhdysvaltalaiselokuviin, kuten *Rambo*-elokuvasarjaan. *Vaarallinen projekti* ei ole vain laadullisesti parempi, vaan se käsittelee pasifistisen näkökulmansa vuoksi todellisempia aiheita kuin isänmaalliset elokuvat.⁹²

Tällainen vertailu herättää kysymyksiä arvostelujen mahdollisesta puolueellisuudesta. Kriitikot eivät yleensä ilmaise henkilökohtaisia mielipiteitään suoraan, mutta monet kriitikot kirjoittavat myönteisesti elokuvien ydinasekriittisistä näkökulmista ja rauhanomaisista ratkaisuista. Kellnerin mukaan Reaganin edustamat konservatiiviset näkökulmat ovat harvoin ulottuneet yhdysvaltalaiseen populaarikulttuuriin, vaan elokuvat ja niiden tekijät ovat usein olleet liberaaleja.⁹³ Kriitikkojen kirjoituksia ei pidä siis tulkita neutraaleina, vaan heidän mielipiteensä vaikuttavat arvosteluihin. Tutkimieni arvostelujen perusteella elokuvien vastaanotosta syntyy hyvin myötämielinen yleiskuva.

Olen analysoinut tässä käsittelyluvussa ensisijaisesti elokuvien juoniasetelmia ja kohtauksia, joissa esitellään tiedemiehiä, upseereita ja viranomaisia. Olen pohtinut, miten he ajattelevat ja toimivat, ja miksi tämä ajattelu ja toiminta tekee ydinaseista ylipäätään asian, johon reagoidaan pelolla ja huolella. Seuraavassa käsittelyluvussa siirryn kohtauksiin, joissa ydinaseiden potentiaalinen uhka on realisoitumassa.

⁹² Desmond, Ryan: Viewing the Nuclear Age on Film. *Philadelphia Inquirer* 22.6.1986, K1.

⁹³ Kellner (1995) 1998, 27.

3. Ydinuhan seuraukset

3.1. Hallitsemattomat koneet ja häikäilemättömät auktoriteetit

Kun WOPR aloittaa ydinsotasimulaationsa, kukaan NORADissa ei kykene käsittämään tai hallitsemaan tilannetta. Beringer seuraa komentokeskuksen suurilta näytöiltä, kuinka Neuvostoliitto aikoo tunkeutua Yhdysvaltoihin, mutta asiasta ei ole vahvistettuja havaintoja. Katsoja tietää, että Neuvostoliiton hyökkäys on vain WOPRin simulaatio, mutta Beringer hämmentyy ja hermostuu ristiriitaisista tiedoista, joiden pohjalta on vaikeaa tehdä päätöksiä. Kestää kauan tajuta, että kyseessä ei ole Neuvostoliiton hyökkäys, vaan inhimillinen virhe. NORADin tiedustelijat esimerkiksi päättelivät, että Neuvostoliitto yrittää hämätä heitä sekoittamalla heidän tutkansa. ”Kristus! Nyt me jahtaamme varjoja”, Beringer päivittelee.⁹⁴

Kohtaus on hyvä esimerkki siitä, miten ydinaseiden uhka vaikuttaa ihmisten toimintaan ja ajatteluun. Kuten Bourke kirjoittaa, ydinonnettomuus koetaan yllättävyytensä vuoksi pelottavana. Huolellinen valmistautuminen ja ennakointi eivät takaa siltä välttymistä.⁹⁵ *Sotaleikit* ottaa kantaa ydinaseita koskevaan hallinnan tunteeseen ja teknologisen kehityksen vaaroihin esittämällä modernia teknologiaa epäluotettavana. WOPR ei auta Beringeriä tekemään päätöksiä, vaan haittaa tätä. Beringer joutuu toimimaan ristiriitaisen ja vaillinaisen tiedon varassa, mikä saa hänet turhautuneeksi. Tilanne on riistäytynyt hyvin nopeasti NORADin hallinnasta kaikista sotaharjoituksista ja päätöksentekoa nopeuttavista laitteista huolimatta.

NORADissa ei kyseenalaisteta, miksi Neuvostoliitto hyökkäisi Yhdysvaltoihin ilman selkeää syytä. Neuvostoliitto ei kuitenkaan vaikuta elokuvan tapahtumiin. Sen sijaan *Sotaleikit* etsii selityksiä Yhdysvaltain sisäisistä tekijöistä, mikä ei ole välttämättä tyypillistä kylmän sodan elokuville. Useiden tutkijoiden mukaan Neuvostoliiton hyökkäyksen pelko oli kylmän sodan Yhdysvalloissa hyvin yleinen, ja tätä pelkoa hyödynnettiin useissa elokuvissa. Kun suurvaltojen suhteet lieventyivät 1980-luvulla, ydinsotaa pidettiin yhä mahdollisena. Neuvostoliittoa ei kuitenkaan koettu samanlaisena uhkana kuin ennen, mikä niin ikään näkyi myös Yhdysvaltain elokuvatuotannossa.⁹⁶

⁹⁴ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 74–78, 82–86 min.

⁹⁵ Bourke 2005, 189, 257.

⁹⁶ Powaski 2000, 17–18, 40; Upton 2014, 19–20. Powaski muistuttaa, että myös neuvostoliittolaiset pelkäsivät ydinsotaa.

Neuvostoliitto on tutkimassani aineistossa hyvin vähäisessä roolissa. *Sotaleikeissä* maata kuvataan vain epäsuorasti, ja *Vaarallisessa projektissa* sitä ei edes mainita nimeltä. Haastatteluissa tai *Sotaleikkien* kommenttiraidalla tekijät eivät kerro mielipiteitään Neuvostoliitosta, vaan ydinaseet ja sota tuomitaan yleisellä tasolla. Elokuvat eivät selitä ydinuhkaa ulkoisten vihollisten kautta, mikä heijastelee paitsi Uptonin kuvaamaa muutosta Yhdysvaltain mentaliteeteissa, myös Bourken kuvaamaa muutosta siinä, miten pelkoja käsitellään. Ihmisille on luontaista etsiä syyllisiä, joiden harteille he voivat vierittää vastuun peloistaan. Monet modernit pelot ovat kuitenkin niin monimutkaisia, ettei niille ole voitu löytää yksinkertaisia selityksiä.⁹⁷

Neuvostoliiton kuvausten vähäisyys ei tarkoita, että elokuvat tai niiden tekijät suhtautuisivat neutraalisti kuvaamiinsa aiheisiin. Ydinaseiden vastustaminen on jo itsessään kannanotto siitä huolimatta, kenen syy ydinuhka on. Selkeän suurvaltojen välisen vastakkainasettelun sijaan elokuvat pyrkivät kuitenkin mielestäni selittämään ydinuhkaa muiden ilmiöiden kautta. Nämä ilmiöt eivät ole vain aatteellisia ja tietoisia, vaan usein tunnevaltaisia ja tiedostamattomia. Kuten Peltonen kirjoittaa, mentaliteettitutkimus auttaa ylittämään tämän julkilausutun ja -lausumattoman rajan.⁹⁸

Ydinaseiden uhka on *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* moninaisista syistä johtuva ilmiö, joten on aiheellista analysoida, miten elokuvien henkilöhahmot käsittävät ydinuhan ja toimivat sen kohdatessaan. Molemmissa elokuvissa konflikti syntyy usein nuorten ja aikuisten erilaisista toiminta- ja ajattelutavoista. Nuorisoelokuvissa nuoret ovat usein hyveellisiä henkilöitä, aikuisten auktoriteettien selkeitä vastakohtia. Sharyn ja Lewisin mukaan tällainen polarisaatio on nuorisoelokuville tyypillistä, koska hyvin dramaattisten elokuvien ja samastuttavien nuorten on yleensä ajateltu houkuttelevan nuorisoelokuvien kohdeyleisöä.⁹⁹

Sotaleikeissä David ja NORADin upseerit sekä tiedemiehet yrittävät ratkaista ydinuhkaa hyvin eri tavoilla. Kun David pidätetään ja tuodaan WOPRIin, hän jää hetkeksi yksin McKittrickin toimistoon. Hän huomaa, että toimiston tietokone on yhteydessä WOPRIin. Koneen laskelmat jättävät Davidin sanattomaksi: ydinsodan seurauksena 72 miljoonaa

⁹⁷ Bourke 2005, 293. Bourke mainitsee esimerkkeinä moderneista, abstrakteista peloista muun muassa syövän, AIDSin ja ympäristöongelmat.

⁹⁸ Peltonen 1992, 58, 60–61.

⁹⁹ Lewis 1992, 3; Shary 2003, 495–502.

yhdysvaltalaisista kuolee, 49 miljoonaa haavoittuu ja maan infrastruktuuri tuhoutuu täysin. Kun Davidin huomataan käyttävän tietokonetta, hänet viedään takaisin säilöön. Hänen varoituksensa siitä, että WOPR ”pelaa” edelleen, jäävät täysin huomiotta. Viranomaiset arvioivat hänen olevan ”klassinen esimerkki” Neuvostoliiton rekrytoimasta agentista ja NORAD jatkaa ydinsotaan valmistautumista.¹⁰⁰

Myös McKittrick esitetään uhkaavana henkilönä, vaikka hän kohtelee Davidia hieman muita ystävällisemmin. Kun McKittrick tulee puhumaan Davidin kanssa, hän pyytää vartijaa ottamaan tältä käsiraudat pois. Hän esittelee Davidille komentokeskuksen tietokoneita, mutta lopulta hän kuitenkin yrittää tivata Davidilta tämän motiiveja. McKittrick ei usko, että David on niin viaton kuin mitä hän väittää olevansa; kun David vaatii saada puhua lakimiehelle, McKittrick kehottaa Davidia unohtamaan sellaiset puheet siihen asti, kunnes tapaus on ratkaistu. Hän olettaa, että David työskentelee jonkun ulkopuolisen kanssa.¹⁰¹ Hän myöntää vasta elokuvan lopussa, että WOPR on tehnyt virheen, ja tällöinkin hyvin vastahakoisesti.

Nuorten ja aikuisten välinen asetelma on *Sotaleikeissä* selkeä. David yrittää ratkaista tilanteen rauhanomaisesti ja harkiten, mutta häntä ei oteta vakavasti tai kohdella kunnioittavasti. Upseerit ja tiedemiehet eivät näe WOPRin tehneen virhettä, vaan pitävät Neuvostoliiton hyökkäystä todennäköisenä. Vain professori Falken kohtelee nuoria kunnioittavasti ja ennakkoluulottomasti, vaikka hän on ensin haluton auttamaan Davidia. *Sotaleikkien* auktoriteettien kuvaukset voivat heijastella sekä yhdysvaltalaisista epäluottamusta ydinaseita hallitseviin tahoihin että vakiintuneita tapoja kuvata nuoria ja auktoriteetteja. Badhamin mukaan David haluttiin kuvata hyveellisenä, sosiaalisena henkilönä, jotta nuoriso olisi voinut samastua häneen paremmin.¹⁰²

Eri alojen tutkijoilla on erilaisia näkemyksiä siitä, kuinka ihminen reagoi uhkaaviin tilanteisiin. Bourke on tutkinut tapauksia 1900-luvun Yhdysvalloista ja Iso-Britanniasta, joissa ihmiset ovat ajautuneet kollektiivisesti paniikin valtaan. Bourken mukaan kuka tahansa voi joutua yhtäkkiä nopean pelon valtaan. Muellerin mielestä paniikki ei kuitenkaan ole yleinen psykologinen reaktio. Mueller väittää, että ydinaseista puhutaan usein liioittelevaan sävyyn julkisessa keskustelussa. Hän uskoo, että vahingollisen

¹⁰⁰ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 49–60 min.

¹⁰¹ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 55–58 min.

¹⁰² Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 19–20 min.

ydinonnettomuuden riski on lähes olematon, ja vaikka ydinonnettomuus sattuisikin, ihmiset tuskin ajautuisivat paniikin valtaan.¹⁰³

Ydinaseiden uhkaan voidaan siis reagoida monin tavoin. *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* upseerien ja tiedemiesten reaktiot ilmenevät usein liioittelevana, virheelliseen tietoon perustuvana toimintana, mutta kaikki henkilöahmot haluavat estää ydinonnettomuuden ja toimivat aktiivisesti sen eteen. Kukaan ei panikoi, vaikka ihmiset eivät pysty hallitsemaan tilannetta niin kuin he haluaisivat, mikä aiheuttaa turhautuneisuutta. Tämä hallinnan puute on Salmen mukaan eräs yleisimmistä ydinaseisiin liittyvistä huolista. Salmi lainaa sosiologi Ulrich Beckin käsitettä ”riskiyhteiskunnasta”, eli modernista yhteiskunnasta, joka tuottaa itseään vastaan sellaisia uhkia, joita se ei voi hallita täydellisesti.¹⁰⁴

Hallinnan puute on keskeinen teema myös *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa*. Upseerit ja tiedemiehet eivät kykene tekemään niin kuin haluavat. Vaikka teknologia osoittautuu hallitsemattomaksi, tiedemiehet haluavat yhä uskoa teknologian hyötyihin. Ahosen mukaan tekniset viat ja inhimilliset erehdykset ovat olleet pitkään keskeinen tieteiselokuvien aihe.¹⁰⁵ *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* teknologiaa esitetään mahdollisesti vaarallisena ja erehtyväisenä, mutta elokuvat kritisoivat myös upseerien, hallinnon ja tiedemiesten mahdollisia ylilyöntejä. Elokuvat eivät kuitenkaan vastusta teknologiaa tai tiettyjä instituutioita sinänsä. Jo Kracauer muistuttaa, että elokuvien yhteiskunnallista kritiikkiä ei pidä tulkita vain äärimmäisyyksien kautta.¹⁰⁶

Vaarallinen projekti kuvaa, kuinka upseerit ja viranomaiset yrittävät saada Paulin ydinaseen haltuunsa. Kun Paul ja Jenny valmistautuvat esittelemään ydinaseensa, Conroy, Mathewson ja nimettömät viranomaiset tunkeutuvat heidän hotellihuoneeseensa voimakkein. Nuoret aiotaan pidättää epäiltynä muun muassa valtion omaisuuden

¹⁰³ Mueller 2004, 26–39, 82–83; Bourke 2005, 177–188. Mueller lisää, että moderni yhteiskunta onnistuisi suurella todennäköisyydellä toipumaan ydintuhon vaikutuksista. Esimerkkinään hän käyttää toista maailmansotaa: vuonna 1945 Yhdysvallat ydinpommitti Hiroshiman ja Nagasakin kaupunkeja Japanissa. Kumpikin kaupunki on sittemmin uudelleenrakennettu ja -asutettu. On kuitenkin huomioitava, että ydinaseiden räjähdysvoima on kasvanut hyvin nopeasti toisen maailmansodan jälkeen.

¹⁰⁴ Salmi 1996, 184–187. Salmi viittaa Beckin teokseen *Riskiyhteiskunnan vastamyrryt: organisoitu vastuuttomuus*. Alkuteos: *Gegengifte: Die organisierte Unverantwortlichkeit* (1988). Suom. Heikki Lempa. Vastapaino, Tampere 1990.

¹⁰⁵ Ahonen 1999, 306.

¹⁰⁶ Kracauer esittää, että 1930-luvun saksalaiset elokuvat harvoin kritisoivat autoritaarisia asenteita ja auktoriteetteja sinänsä, vaan auktoriteettien mahdollisia väärinkäytöksiä ja liiallisuuksia. Ks. Kracauer (1947) 1987, 218–220.

varastamisesta ja vakoilusta. Nuoret vastustavat pidätystä fyysisesti ja sanallisesti, vaikka heitä uhkaillaan. Tilanne yltyy sekasortoiseksi huutamiseksi, minkä Mathewson keskeyttää huutamalla niin lujaa, että muut hiljenevät. Hän myöntää, että he murtautuivat huoneeseen yhtäkkiä, ja yrittääkseen rauhoittaa ja selventää tilannetta hän vie Paulin lyhyelle kävelyllä.¹⁰⁷

Kun Mathewson kertoo, että agentit voivat satuttaa häntä ja että Paul ”olisi voinut aloittaa sodan, herran tähden”, Paul ymmärtää tilanteen vakavuuden ja suostuu luovuttamaan ydinaseen. Ase on kuitenkin kateissa, joten Paul raahataan takaisin hotellihuoneeseen kuulusteltavaksi. Kuulusteluja jouduttaakseen häneen piikitetään rauhoittavaa lääkettä, joka ”auttaa [Paulia] muistamaan”. Paul ja Jenny onnistuvat kuitenkin pakenemaan ase mukanaan. Ithacassa Paulin koti otetaan haltuun ”tilapäisenä kriisikeskuksena”, jossa agentit kyselevät Elizabethilta, onko Paul esimerkiksi ”tyytymätön nykyiseen poliittiseen järjestelmään”. Agentit tutkivat Paulin syntymätietoja, joiden paikalle palannut Mathewson tokaisee sarkastisesti olevan varmasti hyödyksi.¹⁰⁸

Kuten *Sotaleikeissä*, *Vaarallisessa projektissa* auktoriteetit esitetään kovakouraisina henkilöinä. He eivät toimi yhteistyössä nuorten kanssa, vaan nuoria vastaan. He tekevät hataria oletuksia siitä, että nuoret toimisivat tietoisesti valtiota vastaan. He tunkeutuvat tällaisten oletusten turvin ihmisten asuntoihin ja häiritsevät siviilien elämää, mutta eivät saa mitään hyödyllistä aikaiseksi. Siviilit tekevät kuitenkin vastarintaa ja yrittävät ratkaista tilanteen itse. Vastarintaa tekevät miesten lisäksi myös naiset. Jenny on hyvin tietoinen oikeuksistaan, ja Elizabeth puolustaa poikaansa äidillisesti, mutta aggressiivisesti: hän uhkaa tekevänsä agenttien ja tiedemiesten elämästä hirveää, jos Paulin päästä taitetaan hiuskarvakin.¹⁰⁹

Tällaisissa tilanteissa Mathewson on usein eräänlainen järjen ääni ja sovittelija, vaikka hän ei aina ymmärrä Paulin motiiveja. Hahmoa näyttelevä John Lithgow on kertonut lukeneensa elokuvaa varten fyysikkojen elämäkertoja ymmärtääkseen heidän ajatuksiaan ja toimintaansa. Hän näkee Mathewsonin ja tosielämän tutkijoiden välillä yhtäläisyyksiä: he tuntevat oman tutkimusalansa hyvin, mutta heidän ymmärryksensä kaikesta muusta voi olla vajavaista.¹¹⁰ Mathewsonin yrittää toimia ilman, että kenellekään aiheutuu

¹⁰⁷ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 64–67 min.

¹⁰⁸ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 67–76 min.

¹⁰⁹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 66–67, 80–81 min.

¹¹⁰ Cook, Bruce: Lithgow Reaches Star Status With Latest 'Project'. *Sun Sentinel* 23.6.1986, 6C.

haittaa. *Time*-lehdessä kirjoitetaan, että elokuvan hahmot eivät ole pahuuden ruumiillistumia, vaan stressin alla hämmentyneitä miehiä.¹¹¹

Vaikka kumpikin elokuva kritisoi auktoriteettien puutteita ja virheitä, myös *Vaarallisessa projektissa* aihetta käsitellään monipuolisesti. Virheet ja vääryydet johtuvat usein siitä hyvin vaikeasta tilanteesta, jonka ydinaseiden uhka aiheuttaa. Mathewson myöntää Paulille toivovansa, että laitokseen ei liittyisi niin paljon monimutkaista salailua.¹¹² Vaikka aikuisten auktoriteettien ja nuorten siviilien vastakkainasettelu on usein korostettua, elokuvat ovat silti hyvin moniulotteisia. Niin Mathewson kuin *Sotaleikkien Falken* esitetään epätäydellisinä, mutta monilla tavoin positiivisina hahmoina, monimutkaistaen nuorisoelokuville tyypillistä asetelmaa hyvän nuoren ja pahan auktoriteetin välillä.¹¹³

Tästä poikkeavat tulkinnat elokuvien auktoriteeteista ovat kuitenkin mahdollisia varsinkin silloin, jos analysoidaan sivu- ja taustahahmoja, joita ei kuvata yhtä monipuolisesti. Carr esittää arvostelussaan, että *Vaarallisen projektin* agentit ovat kireähermoisia, stereotyyppisiä ja naurettavia henkilöahmoja, mikä lisää elokuvan koomisuutta.¹¹⁴ Olen samaa mieltä auktoriteettien ehdottomuudesta ja häikäilemättömyydestä. He yrittävät ratkaista ydinaseongelmaa elokuvan mielestä väärillä tavoilla: epäolennaisuuksiin keskittyminen ja voimakeinojen käyttö ei edistä ongelman ratkaisua. Paul onnistuu usein välttelemään agenteja, mikä korostaa sitä, kuinka tilanne ei ole auktoriteettien hallinnassa.

Auktoriteettien kuvauksia voidaan jälleen analysoida niin tekijöiden epäluulojen kuin nuorisoelokuvien konventioiden avulla. Nuorisoelokuvat kuvaavat usein negatiivisia auktoriteetteja, joihin nuori ei kykene luottamaan, mutta harva elokuva on auktoriteetteja vastaan sinänsä.¹¹⁵ *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* auktoriteetit eivät täysin ymmärrä, millainen uhka heihin kohdistuu, ja he yrittävät hallita tätä uhkaa tuloksetta. Upseerit ja agentit kykenevät myöhemmin oppimaan virheistään, mutta heidän toimintansa on nuorten näkökulmasta niin radikaalia, että katsojat kannattavat ja samastuvat todennäköisemmin nuoriin kuin aikuisiin.

¹¹¹ Schickel, Richard: Upticks on the Atomic Clock: The Manhattan Project. *Time* (127) 23/1986, 76.

¹¹² *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 68 min.

¹¹³ Ks. Lewis 1992, 34; Shary 2003, 502.

¹¹⁴ Carr, Jay: A Teen Thriller With Brains. *Boston Globe* 13.6.1986, 37.

¹¹⁵ Lewis 1992, 3.

Aineisto ei kerro, keille *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* suunnattiin ja ketkä elokuvia todellisuudessa katsoivat. Elokuvien niin kutsuttua kuviteltuja yleisöjä voidaan kuitenkin pohtia, koska kohdeyleisöt vaikuttavat usein elokuvien sisältöihin. Upton esimerkiksi toteaa, että koska kylmä sota vaikutti keskeisesti yhdysvaltalaisen pelkoihin, toiveisiin ja odotuksiin, elokuvateollisuudessa suosittiin kylmään sotaan liittyviä elokuvia.¹¹⁶ David ja Paul ovat nuoria, valkoisia high school -opiskelijoita. Heidän seikkailunsa ovat hyvin maskuliinisia, sillä miehet ovat elokuvien sankareita, naiset ensisijaisesti auttajia ja ihastuksen kohteita. Siten on hyvin mahdollista, että elokuva on kohdennettu nuorille yhdysvaltalaismiehille.

Elokvat kertovat kuitenkin mielestäni ensisijaisesti tekijöidensä kokemuksista. Nuoret osallistuvat harvoin nuorisoelokuvien tekemiseen muuten kuin näyttelijöinä. 1980-luvun nuoret eivät välttämättä olleet erityisen kiinnostuneita ydinase-elokuvista, sillä Weart väittää yllättäen, että gallupien ja kyselyiden perusteella lapset ja nuoret eivät olleet läheskään niin tietoisia ydinaseista kuin ikätoverinsa 1940–1960-luvuilla. Elokuvien katsojat eivät muodosta ikinä ”täydellistä” läpileikkausta yhdysvaltalaisista. Vaikka on hyvin mahdollista, että *Sotaleikkien* ja *Vaarallisen projektin* yleisöt olisivat olleet hyvin nuoria, todelliset yleisöt ovat aina hyvin heterogeenisiä, ja heidän tulkintansa voivat olla hyvin erilaisia kuin tekijöiden halutut tulkinnat.¹¹⁷

Tutkimuskohteideni kuviteltujen ja todellisten yleisöjen pohtiminen muistuttaa hyvin, että elokuvia on tulkittu ja voidaan tulkita hyvin erilaisista näkökulmista ja hyvin erilaisin johtopäätöksin. Tämä voi auttaa tekemään monipuolista tutkimusta, vaikka yleisöistä ei voitaisikaan sanoa mitään varmaa. Myös tekijöiden mielipiteet voivat olla hyvin erilaisia kuin omat tulkinnat. Brickman on kiistänyt, että *Vaarallinen projekti* tai elokuvat yleensä olisivat poliittisia. Hänen mielestään yleisö pohtii elokuvan jälkeen seuraavaa ateriaansa, ei elokuvan mahdollista sanomaa.¹¹⁸ Harva elokuva on sisällöltään ja tarkoitukseltaan korostetun poliittinen, mutta koska ne usein heijastavat, ottavat kantaa ja jopa vaikuttavat poliittisiin ilmiöihin, niitä on mielekästä tulkita myös politiikan näkökulmasta.¹¹⁹

¹¹⁶ Upton 2014, 9.

¹¹⁷ Staiger 1992, 12–13; Shary 2003, 491; Weart 2012, 232–233.

¹¹⁸ McGrady, Mike: Movies: A Thinking Man’s Comedy About the Bomb. *Newsday* 22.6.1986, 9.

¹¹⁹ Haas, Haas & Christensen 2015, 4–13.

Hallinnan tunnetta ja häikäilemättömiä auktoriteetteja käsitellään useissa lehtiarvosteluissa. Esimerkiksi *Philadelphia Daily Newsin* Joe Baltake kirjoittaa, että hallinnan puute on *Sotaleikeissä* uskottava ja tärkeä huolenaihe. David edustaa elokuvassa optimistista, humanistista ajattelua sotateollisuuden ja politiikan keskellä. Baltake on kirjoittanut myös *Vaarallisesta projektista* myönteisen arvostelun. Hänen mielestään elokuvat ovat muistuttavat toisiaan, vaikka Paul toimiikin tahallisesti, toisin kuin David. Elokuvalehti *The Film Journalissa* kumpaakin elokuvaa kehuaan niiden tiedostavasta ja mielekkästä sisällöstä, vaikka *Sotaleikkien* arvostelussa myös kritisoidaan auktoriteettien ahdasmielisyyttä ja järkähtämättömyyttä.¹²⁰

Kriitikot eivät kuitenkaan ole vain hyväksyneet elokuvien viestejä sellaisenaan. Esimerkiksi *The Washington Postin* Gary Arnold kirjoittaa, että agenttien esittäminen ”idiootteina” tekee *Sotaleikeistä* epäuskottavan, ja Davidin hakkerointi päähenkilöstä moraalisesti kyseenalaisen. Sama nuorten ja aikuisten arviointi toistuu myös *Vaarallisen projektin* arvosteluissa: *Boxofficen* Jimmy Summers kirjoittaa, että Paulin on ilmeisesti tarkoitus heijastella asetukimuksen moraalittomuutta, mutta tämä tekee Paulista moraalisesti ”harmaan”, kyseenalaisen sankarin. *Time*-lehdessä sen sijaan todetaan, että elokuvan epäuskottavuudesta ja kaikkien hahmojen kyseenalaisesta toiminnasta huolimatta kaikki henkilöahmot ovat inhimillisiä, ymmärrettäviä toimijoita.¹²¹

Kuten aiemmin, kriitikot keskittyvät usein elokuvien viihdyttävyyteen, mikä vaikuttaa usein siihen, kuinka he ovat tunnistanee ja tulkinnee elokuvien teemoja. *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* nähdään usein selkeästi ydinasevastaisina elokuvina, joissa teknologian hallinta ja auktoriteettien toiminta ovat keskeisiä kritiikin aiheita. Harva kriitikko ilmaisee henkilökohtaista kantaansa näihin teemoihin, mutta useimmat arvostelut ovat sävyllään positiivisia. Osa kriitikoista ei hyväksy päähenkilöiden toimintaa tai auktoriteettien kärjistettyjä kuvauksia, mutta moraalisesta kyseenalaisuudesta ja stereotyypeistä huolimatta negatiiviset arvostelut ovat harvinaisia.

¹²⁰ Baltake, Joe: 'WarGames'. *Philadelphia Daily News* 3.6.1983, 55; Granger, Rod: Buying & Booking: WarGames. *The Film Journal* (86) 7/1983, 17–18; Baltake, Joe: 'Manhattan Project': Science Test. *Philadelphia Daily News* 13.6.1986, 59; Lally, Kevin: Buying & Booking: The Manhattan Project. *The Film Journal* (89) 7/1986, 20.

¹²¹ Arnold, Gary: The Deadliest 'WarGames' in Town: Entertaining 'WarGames'. *The Washington Post* (106) 3.6.1983, 34; 37; Schickel, Richard: Upticks on the Atomic Clock: The Manhattan Project. *Time* (127) 23/1986, 76; Summers, Jimmy: The Manhattan Project. *Boxoffice* (122) 8/1986, 120.

Washington Postiin kirjoittaneen Rita Kempleyn arvostelu *Vaarallisesta projektista* on kuitenkin poikkeuksellinen, koska se on hyvin negatiivinen ja siinä kriitikko ilmaisee selkeästi omia näkemyksiään. Kempley on pitänyt *Sotaleikkejä* hauskana ja viihdyttävänä, mutta *Vaarallinen projekti* sen sijaan on hyvin epämiellyttävä, teollinen elokuva. Paulia hän pitää vihamielisenä ja moraalittomana ”kakarana”, mutta elokuvaa tarkoituksellisen neutraalina. Kempley päättää arvostelunsa toteamalla, että hän harvoin kannattaa sotateollisia komplekseja, mutta tätä elokuvaa katsoessaan hän asettui selkeästi agenttien puolelle.¹²²

Arvio on poikkeuksellinen, mutta mielenkiintoinen. Se muistuttaa, että katsoja ei arvioi elokuvia vain sen perusteella, mukailevatko ne hänen poliittisia mielipiteitään. Kempley ei kerro pelkäävänsä sotaa tai aseita, mutta hän kertoo, ettei kannata niitä. *Vaarallisen projektin* epämiellyttävyys sai kuitenkin hänet asettumaan auktoriteettien puolelle. Arvostelussaan Kempley liioittelee elokuvan huonoutta kirjoittamalla siitä esimerkiksi ”hajupommina”, mutta ei ole mahdotonta, etteikö elokuva olisi voinut muuttaa hänen mielipiteitään. Tämä poikkeaa oletuksista, joiden mukaan elokuvaa katsoisivat ja elokuva kohdennettaisiin ensisijaisesti yleisöille, joiden vakaumukset ovat yhteneväisiä elokuvan tarkoitettujen poliittisten viestien kanssa.¹²³

Sotaleikeistä ja *Vaarallisesta projektista* on kirjoitettu monenlaisia arvosteluja. Arvosteluissa ei esitetä, että auktoriteettien kuvaaminen häikäilemättöminä ja hallintakävyttöminä olisi itsessään väärin. On siis hyvin mahdollista, että tutkimieni arvostelujen kriitikot ovat olleet yhtä kriittisiä ydinaseiden hallitsijoita kohtaan kuin elokuvat ja niiden tekijät. Tässä luvussa olen kuvannut, kuinka elokuvat kuvaavat aikuisia auktoriteetteja häikäilemättöminä ja varmoina omiin ratkaisuihinsa, mikä estää heitä estämästä ydinuhkaa tehokkaasti ja eettisesti. Kukaan ei kuitenkaan halua sotaa, vaan päinvastoin: seuraavassa luvussa tarkastelenkin, kuinka elokuvissa kuvataan ydinaseiden aiheuttaman tuhon ja kuoleman pelkoa.

¹²² Kempley, Rita: 'The Manhattan Project' Builds a Stinkbomb. *The Washington Post Weekend* (109) 13.6.1986, 29.

¹²³ Haas, Haas & Christensen 2015, 20–21. Kriitikot saattavat joutua arvostelevaan monenlaisia näkemyksiä edustavia elokuvia ja he voivat usein pyrkiä objektiivisuuteen, mutta tämä ei tarkoita, että he olisivat täysin ennakkoluulottomia ja neutraaleja. Koska kriitikot ovat aikuisia, he eivät esimerkiksi välttämättä ole osanneet asettua nuorten päähenkilöiden ja yleisöjen näkökulmaan.

3.2. Suuri tuho ja varma kuolema

David pakenee omin neuvoin NORADin komentokeskuksesta. Hän ja Jennifer lähtevät Oregoniin, jossa David tietää Falkenin asuvan. Falken asuu syrjäisellä saarella, mutta hän ottaa nuoret vastaan. Hän uskoo nuoria ja reagoi heidän tarinaansa jopa huvittuneesti, kun hän kuulee, kuinka David ja Jennifer aikoivat ”pelatessaan” pommittaa Las Vegasin: ”Sopivan raamatullinen loppu paikalle, eikö teistäkin?”¹²⁴ Kohtauksen alussa mahdollista ydinsotaa käsitellään humoristiseen sävyyn, mutta Falkenin vakavoituessa kohtauksen sävy muuttuu. Kohtauksessa käsitellään hyvin keskeistä ja oleellista ydintuhoon ja -sotaan liittyvää pelkoa, eli kuoleman pelkoa.

Falken vertaa ihmiskuntaa dinosauruksiin, joita hän on eristyksissä tutkinut. Noin 65 miljoonaa sitten luonto luovutti ja antoi dinosaurusten kuolla sukupuuttoon, ja Falkenin mukaan nyt on ihmisten vuoro. Sukupuutto on osa luonnon kiertokulkua, eikä ihmiskuntaa voi pysäyttää omalta itseltään. Hän ”lohduttaa” nuoria kertomalla, että he kuolevat todennäköisesti välittömästi, sillä saari sijaitsee lähellä todennäköistä ydinhyökkäyksen kohdetta. Mikäli David ja Jennifer jäisivät henkiin, he sokeutuisivat tai haavoittuisivat vakavasti: jos he hankkisivat lapsen, lapsi kuolisi ennen vanhempiaan. Jennifer ei pysty vastaamaan Falkenille kuin sanomalla, ettei ole valmis kuolemaan.¹²⁵

Jenniferin vastaus on hyvin yksinkertainen pelon ilmaus; äkillinen kuolema pelottaa. David ja Jennifer tietävät ydinsodan seuraukset hyvin, mutta he ovat nuoria. Ydinsota riistäisi heiltä mahdollisuudet elää normaalin, pitkän elämän. Falken on vanha ja ehtinyt kokea suuria henkilökohtaisia menetyksiä, joten hänellä ei ole mitään syytä pelätä kuolemaa. Hän uskoo, ettei NORADissa tai muualla voida ymmärtää ydinsodan turhuutta, joten ydinsota ja sivilisaation tuho on kuin väistämätön luonnonlaki. Koska Falken on vanha ja kokenut tiedemies, hänen puheilleen ihmiskunnan tuhosta annetaan suurta painoarvoa, vaikka hänen puheensa ovat hyvin dramaattisia.

Kuoleman lisäksi Falken puhuu ydinsodasta selviytymisestä. Falken kuvaa ydinsodan jälkeistä maailmaa selviytymistaisteluna, kuolemaa pahempina kohtalona. Ydinsota raunioittaa kaupunkeja ja vammauttaa ihmisiä, jotka taistelevat hengestään tuhoon tuomittuina. Seedin mukaan tällaiset kuvaukset ovat kylmän sodan fiktiossa hyvin

¹²⁴ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 74–78 min. Nevadassa sijaitseva kaupunki on tunnettu kasinoistaan ja hotelleistaan.

¹²⁵ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 78–81 min.

tyypillisiä. Itse ydinsota on usein hyvin nopea ja odottamaton tapahtuma, mutta sen jälkeinen yhteiskunta on parhaimmillaankin hyvin alkeellinen ja hauras.¹²⁶ Falkenin odotukset tulevaisuudesta heijastelevat juuri tällaisia käsityksiä ja korostavat, ettei nuorten pelkäämälle nopealle kuolemalle ole sitä parempia vaihtoehtoja.

Tulkitsen *Sotaleikkien* heijastavan yleisiä pelkoreaktioita, jotka liittyvät ydintuhoon ja -sotaan. Kuten Lisboa kirjoittaa, ydinaseet on mielletty ennen kaikkea kuoleman välineeksi niiden luomisesta lähtien. Kuolema ei kohdistu ydinsodassa vain yksilöön, vaan koko yhteisöön. Ydinräjähdysten odotetaan tuhoavan kokonaisia yhteiskuntia niin, etteivät ne voi palata entiselleen. Bourken mukaan ydinsota kuvataan usein maailmanlaajuisena, mikä korostaa sen poikkeuksellisen suuriksi uskottuja vaikutuksia. Ydinsodan uskotaan aiheuttavan erityisen intensiivisiä pelkotiloja, koska ydinaseet aiheuttavat muita aseita laajempaa tuhoa.¹²⁷

Uhkaava tuho ja kuolema kuvataan kohtauksessa poikkeuksellisen vakavana, ja siten nuorten pelot ovat ymmärrettäviä. Vaikka ydinaseiden odotetaan *Sotaleikeissä* tuhoavan maailman lähes kokonaan, Falken muistuttaa, että jotain jää kuitenkin jäljelle. Falkenin puheissa on sävyjä apokalypsin odotuksesta ja tuntemattoman pelosta, jota esimerkiksi Shapiro ja Thompson ovat tutkineet. Ydinonnettomuus vertautuu usein apokalypsiin eli maailmanloppuun, koska se nähdään usein niin suurena ja peruuttamattomana mullistuksena, että siltä ei säästy mikään. Kuten Falken kuvaa, ydintuhon jälkeinen maailma on kuolemaa pahempi kohtalo, koska selviytyminen on työn ja tuskan takana.¹²⁸

Maailmanlopun käsite tunnetaan jossain muodossa lähes kaikissa kulttuureissa, mutta englannin kielten professorit Avril Horner ja Sue Zlosnik ovat esittäneet, että Yhdysvalloissa maailmanloppu on usein nähty poikkeuksellisena osana maan mentaliteetteja. Maailmanloppuun liittyvät hysteriat ja painajaiset ovat keskeinen osa inhimillistä ajattelua ja poliittista retoriikkaa. Esimerkiksi Thompson ja Weart ovat luetelleet kylmän sodan aikaisia uhkakuvia, jotka ovat kiihdyttäneet yhdysvaltalaisen

¹²⁶ Seed 2012, 4–5.

¹²⁷ Bourke 2005, 208, 257–260, 280–282; Lisboa 2011, 105. Lisboa havainnollistaa ydinaseiden ja tuhon assosiaatioita viittaamalla Oppenheimeriin, joka kuvaili Manhattan-projektin suorittaman Trinity-ydinkokeen aiheuttamia tuntemuksia lainaamalla hindulaisten pyhää *Bhagavad Gita* -teoksesta: ”Nyt minusta on tullut kuolema, maailmojen hävittäjä”.

¹²⁸ Shapiro 2002, 177–190; Thompson 2007, 1–22.

epävarmuutta tulevaisuutta kohtaan, kuten Yhdysvaltain sotamyönteinen päätöksenteko, 1970-luvun sotilaalliset tappiot ja sisäpoliittiset kiistat sekä kommunismin pelko.¹²⁹

Suhtaudun skeptisesti väitteisiin Yhdysvaltain poikkeuksellisuudesta. En halua väittää, että 1980-luvun Yhdysvalloissa ydinaseita ja niiden seurauksia olisi pelätty enemmän ja eri tavalla kuin jossain muualla. Vaikka pelot ovat aina aika- ja paikkasidonnaisia, monilla peloilla on myös universaaleja piirteitä. Jo Kracauer muistuttaa, että mentaliteettihistoriallinen analyysi soveltuu moniin käyttötarkoituksiin, vaikka hän korostaa usein saksalaisen mentaliteetin erityisyyksiä. Ahosen mukaan kuolema nähdään ja kohdataan nykyisin hyvin pitkälti fiktion kautta, minkä vuoksi elokuvat ovat kuolemaa käsittelevälle mentaliteettihistorialliselle tutkimukselle oivallinen lähdetyyppi.¹³⁰

Mentaliteettihistorian perustana ovat jaetut kulttuuriset merkitykset, mutta tutkittava kulttuuri voi olla hyvin heterogeeninen. Mentaliteettihistoriaa on kritisoitu siitä, että se häivyttää menneisyyden ihmisten välisiä sosiaalisia eroja ja luo siten yksinkertaistavia yleistyksiä menneisyydestä.¹³¹ 1980-luvun Yhdysvallat on ajallisesti ja paikallisesti hyvin laaja alue, eikä hyödyntämäni aineisto voi tavoittaa jokaisen yhdysvaltalaisen pelkoja ja huolia. Siten tutkimus ei voi luoda tyhjentävästi yhtä ainoaa mentaliteettia, mutta huomioimalla sosiaaliset ja muut erot voidaan luoda käsityksiä siitä, mitä ydinaseet ovat voineet tarkoittaa 1980-luvun yhdysvaltalaisille – ei kaikille, mutta useille.

Käyttämäni aineisto tukee väitettä, jonka mukaan ydinsotaan liittyvät kuoleman ja maailmanlopun pelot olivat 1980-luvun Yhdysvalloissa yleisiä. Aiempi tutkimus ei kuitenkaan usein tuo sosiaalisia eroja esiin. Tuotanto- ja vastaanottoaineisto puolestaan korostaa ensisijaisesti tekijöiden ja kriitikoiden ääntä – valkoihoisten miesten ääntä, joka ei tietenkään edusta kaikkia yhdysvaltalaisia.¹³² On siis aina kysyttävä, kenen näkökulmia esimerkiksi Falkenin pessimistiset tulevaisuudenodotukset heijastavat. Tutkimani elokuvat myötäilevät enemmän sodanvastaisten ja liberaalien kuin konservatiivisten Reaganin kannattajien, mutta tämäkään jako ei ole yksiselitteinen.

¹²⁹ Horner & Zlosnik 2004, 60; Thompson 2007, 1–22; Weart 2012, 231–232.

¹³⁰ Kracauer (1947) 1987, 5; Ahonen 1999, 289–290.

¹³¹ Peltonen 1992, 61; Korhonen 2001, 43–44.

¹³² Elokuva- ja televisiotutkija Janet Staigerin mukaan sukupuoli, seksuaalisuus ja etnisuus näkyvät arvosteluissa harvoin, koska kriitikot edustavat usein yhteiskunnallista ”normia”, eli heteroseksuaalista, angloamerikkalaista, valkoihoista miestä. Tutkimieni suurilevikkisten sanoma- ja aikakauslehtien kriitikoista suurin osa sopii tähän kuvaukseen, muutama juutalaistaustainen tai naispuolinen kriitikko pois lukien. Staiger 1992, 25–26.

David ei kuitenkaan jaa Falkenin pessimistisiä näkemyksiä, vaan hänen mielestään ydinsota voidaan välttää. Hän yrittää vedota Falkeniin kysymällä, mikä on viimeinen asia, josta hän on välittänyt. Falken ei vastaa mitään, mutta antaa nuorten jäädä yöksi. Nuoret päättävät sen sijaan uida mantereelle, mutta David joutuu myöntämään, ettei osaa uida, koska hän ajatteli aina opettelevansa uimataidon ”myöhemmin”. Yhtäkkiä nuoria valaisevat helikopterin valot. He luulevat Falkenin ilmiantaneen heidät viranomaisille, mutta Falken onkin kopterin ohjaaja. David ja Jennifer nousevat kopterin kyytiin ja lähtevät kohti NORADia.¹³³

Davidin mielestä ydinsota ei ole ihmiskunnan kohtalo, vaan turha sota, joka voidaan estää. Oltuaan vuosia yksin Falken ehti unohtaa tämän, mutta David opettaa Falkenia ajattelemaan optimistisesti ja toimimaan yhteisen hyvän puolesta. Jenniferillä on näissä kohtauksissa vähän vuorosanoja. Hänet esitetään lähinnä Davidin kiinnostuksen kohteena, joten ydinaseiden maailma näyttäytyy *Sotaleikeissä* miesten maailmana. Kuten *Vaarallisessa projektissa*, naisten taidot ja tiedot ovat erilaisia kuin miesten. Jennifer osaa uida ja harrastaa aerobista liikuntaa, mutta näillä taidoilla ei ole suurta merkitystä elokuvan tarinan etenemisen kannalta.

Jennifer kuitenkin mainitsee Davidille, että hänen oli määrä esiintyä seuraavalla viikolla televisiossa liikuntaohjelmassa.¹³⁴ Tämä ja Davidin uimataidottomuus alleviivaavat, kuinka ydinsota keskeyttäisi nuorten elämän ennen aikaisesti. Falken toteaa, että sodan jälkeisessä maailmassa perheetkin hajoaisivat ja kuolisivat. *Sotaleikit* käsittelee aihetta ohimennen, mutta Falkenin kautta lasten hankkiminen esitetään asiana, jota naiselta odotetaan. Ydinsota vaarantaisi tämän tavoitteen. Tätä ja ydinonnettomuuden muita mahdollisia seurauksia käsitellään vakavasti, mutta elokuvaan sisältyy jännitystä ja huumoria. Badhamin mukaan näitä elementtejä korostettiin, jotta ne tasapainottaisivat elokuvan kuvaamia pelkoja, ja siten elokuvassa olisi oikea sävy.¹³⁵

Pelon ja huumorin tasapaino näkyy myös muissa kohtauksissa. Kun David on matkalla Oregoniin, NORADissa Beringer aikoo hyökätä neuvostoliittolaisia sukellusveneitä – jotka ovat vain WOPRin heijastuksia – vastaan. Vaikka tilanne on painostava,

¹³³ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 81–86 min.

¹³⁴ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 84–85 min.

¹³⁵ Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 70–71 min.

sivummalla kaksi aliupseeria keskustelee neuvostohyökkäyksestä vitsikkääseen sävyyn: ”Kersantti, toivon että pidät votkasta.” – ”Kyllä. Toivon vain, etteivät ne [neuvostoliittolaiset] pakota syömään sitä kalan mätiä.”¹³⁶ Kohtaus on hyvä esimerkki *Sotaleikkien* mustasta huumorista: aliupseerit keventävät tilannetta laskemalla asiasta leikkiä, mikä keventää tilannetta myös katsojan näkökulmasta.

Vaarallinen projekti käsittelee ydinasepelkoja kansainvälisten konfliktien näkökulmasta vain harvoin. Mathewsonin toteamus Paulille, että hän olisi voinut aloittaa sodan, on kuitenkin merkittävä. Se korostaa, kuinka ydinaseet käsitetään ensisijaisesti sodan välineenä. Vaikka kohtaus on nopeatempoinen, Paul selkeästi kavahtaa ajatusta: vain hetkeä aiemmin hän vastusti agentteja ja vastasi näille sarkastisesti, mutta tämän kuultuaan Paul suostuu luovuttamaan ydinaseensa välittömästi. Sodan pelkoa käsitellään kyseisessä kohtauksessa hyvin lyhyesti, mutta Neuvostoliiton uhka ei ole mielestäni *Vaarallisessa projektissa* läsnä, koska maahan ei viitata kertaakaan nimeltä.

Myös *Vaarallisessa projektissa* ydinpelkoja käsitellään niin vakavasti kuin humoristisesti. Brickman on kertonut *Film Comment* -lehden haastattelussa pitävänsä post-apokalyptisiä elokuvia tylsinä, koska ne kuvaavat vain ydinonnettomuuden jälkeistä maailmaa. Kun mitään ei ole jäljellä, ei ole mitään, minkä puolesta taistella. Elokuville ei siten voi olla draamaa, jännitystä tai huumoria. *Vaarallisessa projektissa* on Brickmanin mukaan näitä kaikkia, mutta hän ei ole halunnut etäännyttää yleisöä aiheesta tai vähätellä ihmisten aitoja huolia. Tämän vuoksi hän karsi käsikirjoituksestaan vitsejä ja kielsi elokuvastudiota mainostamasta elokuvaansa komediana, vaikka Brickmanin edeltävät käsikirjoitukset ja ohjaustyöt olivat tyylilajiltaan lähinnä komedioita.¹³⁷

Jännitys ja pelko näkyvät esimerkiksi kohtauksessa, jossa Paul palaa ydintutkimuslaitokselle. Hän toteaa Mathewsonille tietävänsä, että hän on hengenvaarassa, mutta tilanteen vaarallisuus tekee asiasta hyvin jännittävän ja ”siistin”.¹³⁸ *Vaarallinen projekti* kuvaa ydinaseita tuhon ja kuoleman välineinä, joiden mahdolliset seuraukset ovat hyvin pelottavia. Samalla elokuva kuitenkin myöntää, että ydinaseet ovat niiden vaarallisuutensa vuoksi hyvin kiehtovia. Paul myös yrittää käsitellä

¹³⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 71–72 min.

¹³⁷ Yakir, Dan: Allen’s Alley. *Film Comment* 3/1986, 23, 24; McGrady, Mike: Movies: A Thinking Man’s Comedy About the Bomb. *Newsday* 22.6.1986, 9.

¹³⁸ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 85–86 min.

omia pelkojaan huumorin kautta puhumalla tilanteesta huolettomasti, vaikka hän on hengenvaarassa – samalla tavalla kuin aliupseerit keskusteleivat *Sotaleikeissä*.

Ihminen voi reagoida ydinaseisiin ristiriitaisin tavoin. Ahosen mukaan katastrofeja ja tuhoa kuvataan tieteisfiktiossa usein kauhistuttavina, mutta kiehtovina ilmiöinä: ihmiskunnan tulevaisuutta käsittelevät kysymykset ovat dramaattisia, katsojiin vetovia kysymyksiä. Tieteisfiktio on perinteisesti ollut teknologia- ja yhteiskuntakriittistä, mutta teknologian pelko ja edistysajattelu kulkevat Ahosen mielestä usein käsi kädessä.¹³⁹ Pelko voi olla usein näkyvä, jopa hallitseva reaktio, mutta se ei siis poissulje muita mahdollisia, samanaikaisia tunteita. Siten ei ole omituista, vaan ymmärrettävää, että niin *Sotaleikeissä* kuin *Vaarallisessa projektissa* ydinaseet ovat pelottavia, mutta kiehtovia.

Mathewson mainitsee maailmanlaajuisen ydinsodan, mutta *Vaarallinen projekti* käsittelee myös rajoitettua ydintuhoa. Elokuvan lopussa Paul ehdottaa, että pommi räjäytettäisiin turvallisesti lähistöllä olevassa louhoksessa. Mathewsonin mukaan ydinaseen plutonium on kuitenkin niin voimakasta ja epävakaa, että turvallinen räjäyttäminen ei ole mahdollista: ”On ihme, ettet tapattanut itseäsi kuljettaessasi sitä kotiin.” Mathewson kertoo mykistyneelle Paulille, että ydinaseen tuhovoima on noin 50–70 kilotonnia, mikä vastaa ainakin neljää toisen maailmansodan aikaista ydinasetta. Siksi ydinase on purettava heti. Kun sotilas kysyy Conroyltä, pitäisikö heidän aloittaa väestön evakuointi, Conroy vastaa ivallisesti: ”Keiden evakuointi? Tarkoitatko New Yorkia, Pennsylvaniaa, Vermontia, Kanadaa? Niitäkö ihmisiä?”¹⁴⁰

Ydinaseen aiheuttama tuho ei ole välttämättä maailmanlaajuista kuten *Sotaleikeissä*, mutta kohtaaus kertoo katsojalle, kuinka vaarallinen ydinase on. Kotikutoinen räjähdde voi aiheuttaa suurta tuhoa satojen tuhansien neliökilometrien suuruisella alueella, jolla asuu kymmeniä miljoonia ihmisiä.¹⁴¹ Arvio on lakea, eikä välttämättä realistinen, mutta mielikuva on hyvin uhkaava.¹⁴² Mathewson ja Conroy ovat ydinteknologian ja sodankäynnin asiantuntijoita, joten heidän väitteensä vaikuttavat uskottavilta, ja ne luovat

¹³⁹ Ahonen 1999, 289–290.

¹⁴⁰ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 101, 104 min.

¹⁴¹ Mainitut osavaltiot ja Kaakkois-Kanada ovat laajoja, tiheään asuttuja ja kaupungistuneita alueita. Elokuva ei mainitse tarkkoja lukuja, mutta Conroyn repliikki luo silti mielikuvan hyvin laajasta tuhosta.

¹⁴² Ydinaseiden tuhovoima esitetään usein hyvin mittavana, mutta asiasta on myös poikkeavia näkemyksiä. Mueller väittää, että maailman ja yhteiskuntajärjestyksen täydellinen tuhoutuminen vaatisi satoja, ellei tuhansia ydinaseita. Mueller käsittelee ensisijaisesti vetypommeja eli lämpöydinaseita (engl. thermonuclear bomb), joiden räjähdysvoima perustuu alkuaineiden fuusioon. *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* ei kerrota, millaisia ydinaseita niissä kuvataan. Ks. Mueller 2009, 14–17.

WOPRin kuolleisuuslukujen tavoin dramaattisia mielikuvia ydintuhosta. Kuten keskiajan rutto tai uuden ajan katastrofit, ydinräjähdys on äkkinäinen ja hallitsematon onnettomuus, jolta kukaan ei voi olettaa säästyvänsä.¹⁴³

Sotaleikeissä ja *Vaarallisessa projektissa* ydinonnettomuus esitetään hyvin suurena ja selkeänä uhkana, joten henkilöhahmojen pelko on oikeutettua. Shaw ja Youngblood ovat kirjoittaneet, että elokuvat ovat usein tehneet kylmän sodan abstrakteista ja monimutkaisista ilmiöistä konkreettisia ja helposti ymmärrettäviä. Mielestäni esimerkiksi Falkenin ja Conroyn arviot ovat hyvin selkeitä esityksiä ydintuhosta. Kuten apokalyptiset mediaesitykset yleensä, ne korostavat ydinaseiden suurta tuhovoimaa.¹⁴⁴ Kumpikaan elokuva ei kuitenkaan näytä itse ydintuhoa, vaan asiaa kuvataan epäsuorasti.

Elokuvatutkija Fred Glass on esittänyt, että epäsuorat ”ydinholokaustin” esitykset on koettu usein pehmeämpinä, suurille yleisölle houkuttelevampina tapoina kuvata ydintuhoa kuin suorat esitykset.¹⁴⁵ Kuten olen maininnut, niin Badham, Brickman kuin muut tekijät ovat korostaneet, että heidän elokuviensa on tarkoitus viihdyttää. Näihin valintoihin ja painotuksiin ovat saattaneet vaikuttaa niin kohdeyleisöjen huomiointi, tekijöiden henkilökohtaiset mieltymykset kuin muut tavoitteet. Näistä näkökulmista on hyvin ymmärrettävää, että elokuvat päättyvät onnellisesti. Koska Brickman ei esimerkiksi pitänyt post-apokalyptisista elokuvista, hän ei ole välttämättä halunnut kuvata Paulin ydinaseen räjähtävän.

Badhamin mielestä ydinaseet ovat *Sotaleikeissä* kuitenkin vain tarinankerronnan väline. Hänelle elokuvan tärkein teema on ihmisen suhde teknologiaan.¹⁴⁶ Ydinaseet ovat kuitenkin jo itsessään teknologisen osaamisen tuote. Badhamin mielipide ei tarkoita, että *Sotaleikkejä* analysoitaessa ei voisi keskittyä ydinaseisiin. Ydinaseet ovat elokuvassa puolustusvoimien sotilaallisen järjestelmän huippu, mutta on myönnettävä, että WOPR vaikuttaa oleellisesti siihen, miksi ydinaseet ovat uhkaavia. Itse ydinaseita kuvataan

¹⁴³ Bourke 2005, 52–53.

¹⁴⁴ Hart & Holba 2009, ix–x; Shaw & Youngblood 2010, 3–4.

¹⁴⁵ Glass 1984, 16–17. ”Ydinholokausti” (nuclear holocaust) tarkoittaa ydintuhoa, jonka seurauksena kokonaisia sivilisaatioita tai kulttuureita voisi tuhoutua lähes täysin.

¹⁴⁶ Dialogue on Film: John Badham. *American Film* (8) 7/1983, 28. Badham on vaikuttanut omien sanojensa mukaan elokuvan sävyyn oleellisesti, mutta hänet valittiin ohjaajaksi vasta sen jälkeen, kun edellinen ohjaaja, Martin Brest, erotettiin elokuvan kuvausten alussa. Kommenttiraidalla Badham on käsikirjoittajien kanssa samaa mieltä siitä, että ydinaseet ovat elokuvassa tärkeässä roolissa, sillä ne tuodaan näkyviin jo elokuvan ensimmäisillä minuuteilla. Ks. kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 5–6 min.

harvoin, mutta negatiiviseen sävyyn: elokuvassa nähdään lyhyitä, mutta pahaenteisiä otoksia suurista ydinkärjistä, jotka odottavat laukaisuaan ohjussiiloissa.¹⁴⁷

Sotaleikeissä ydinaseet ovat pelottavia jo itsessään, kuten elokuvan ensimmäinen kohtaus osoittaa, mutta WOPR vaikuttaa elokuvassa oleellisesti ydinpelkoihin. WOPR on inhimillistetty, mutta arvaamaton ja tunteeton kone, joka ei ymmärrä ydinsodan traagisuutta. Kun David näkee WOPRin arvioimat kuolleisuus- ja tuhoisuusluvut, hän kysyy: ”Onko tämä peliä vai onko se todellista?” WOPR vastaa retorisella kysymyksellä: ”Mitä eroa niillä on?” Koneella voi siis olla omia, petollisia motiivejaan, joita ihmiset eivät käsitä. Koneen epäilyttävyyttä korostetaan pahaenteisillä lähikuvilla itse tietokoneesta, ja inhimillisyyttä siten, että Falken kutsuu konetta kuolleen poikansa nimellä ”Joshuaksi”.¹⁴⁸

Niin ydinaseet kuin tietokoneet ovat mielestäni *Sotaleikeissä* tärkeitä teemoja. Ne eivät sulje toisiaan pois, vaan pikemminkin vahvistavat toisiaan. Tietokone on erityisen vaarallinen, koska se hallitsee ydinaseita, ja ydinaseet ovat erityisen vaarallisia, koska tietokone hallitsee niitä. WOPR on välinpitämätön ja kykenemätön analysoimaan sotia inhimillisen kärsimyksen näkökulmasta. Sitä voidaan pitää inhimillisenä toimijana, mutta se on myös kykeneväinen oppimaan. *Sotaleikkien* voidaan nähdä kuvaavan yleisiä teknologisia pelkoja, jotka ovat Urbanskin mukaan yleisiä tieteisfiktiossa. Inhimillistetty teknologia toimii rationaalisesti, mutta usein tunteettomasti, mikä vaarantaa ihmiskunnan ja ihmisen perinteisen valta-aseman koneisiin nähden.

Vaarallinen projekti keskittyy selkeämmin itse ydinaseeseen. Omien sanojensa mukaan Brickman on halunnut purkaa ydinaseeseen liittyvää mystiikkaa ja myyttisiä assosiaatioita. Hän pitää ydinasetta yksinkertaisesti teknisenä laitteena, täydellisenä ”kuluttajatuotteena”.¹⁴⁹ On vaikea sanoa, mitä Brickman tarkoittaa kuluttajatuotteella, mutta pyrkimys esittää ydinase hyvin konkreettisenä on mielestäni selkeä. Ydinaseet tuodaan pois laitoksista ja siiloista keskelle arkiympäristöä. Elokuvassa on montaasi,

¹⁴⁷ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 3 min.

¹⁴⁸ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 59, 67–68, 79–80 min.

¹⁴⁹ Yakir, Dan: Allen’s Alley. *Film Comment* (22) 3/1986, 22–27; Gordon, Elizabeth: Brickman’s ”Manhattan Project” Blends Adventure, Technology. *The Film Journal* (89) 6/1986, 6. Brickmanin käyttämä termi ”gadget” voidaan kääntää neutraalisti ”laitteeksi”, mutta sana sisältää myös leikillisiä assosiaatioita, vrt. suomen kielen ”värkki” tai ”vehje”.

jossa Paulin kuvataan rakentavan ydinase askel askeleelta. Paul saa inspiraatiota aseeseensa muun muassa jalkapallosta ja vesimelonista.¹⁵⁰

Vaarallinen projekti kuvaa siis ydinaseisiin liittyviä pelkoja ja auktoriteetteja, jotka hallitsevat ydinaseita, mutta ydinase esitetään myös laitteena muiden joukossa. Tämä saa ydinaseen vaikuttamaan jopa koomiselta. Kun Paul palaa tutkimuslaitokselle, Mathewson kiinnittää ensimmäisenä huomionsa siihen, kuinka Paul säilyttää ydinasettaan lemmikinkuljetuslaatikossa – ei siihen, kuinka tarkka-ampujat varjostavat häntä ja Paulia. Tästä huolimatta Brickman on korostanut elokuvansa realistisuutta. Hän on vitsailut tehneensä elokuvaa varten niin paljon taustatyötä, että hän osaisi itsekkin kasata oman atomipommin.¹⁵¹

Salmen mukaan teknologia voidaan kokea monin tavoin. Teknologian itsensä lisäksi ihmiset reagoivat teknologian todellisiin ja kuviteltuihin vaikutuksiin.¹⁵² *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* kuvaavat ydinaseita eri tavoilla, mutta kummassakin korostetaan ydinaseiden vaikutuksia. Elokuvien todellisuudessa todellisia vaikutuksia ovat esimerkiksi WOPRin laskelmat, kuviteltuja vaikutuksia henkilöhahmojen ilmaiset kuoleman ja sodan pelot. Vaikka tekijät ovat saattaneet pitää elokuviaan hyvin realistisina, elokuvien todenmukaisuuden arvioinnin sijaan tutkijalle on mielekkäämpää pohtia ydinasekuvausten mahdollisia syitä, tavoitteita ja seurauksia.

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* eivät ole suinkaan ainoita 1980-luvun yhdysvaltalaiselokuvia, joissa ydinaseita on käsitelty kriittiseen sävyyn, mutta tutkimani elokuvat käsittelevät ydinaseita huomionarvoisella tavalla. Weartin mukaan ydinonnettomuudet koettiin usein niin ahdistavana asiana, että niitä ei haluttu edes käsitellä julkisuudessa. Jos ydinonnettomuuksia kuvattiin, kuvaukset olivat yleensä pessimistisiä.¹⁵³ *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* sisältävät kuitenkin huumoria ja jännitystä ja ne päättyvät onnellisesti, eli ydinaseiden pelko ei siis aja ihmisiä epätoivoon.

Poikkeavuuksiensa vuoksi elokuvista tehtyjä havaintoja ei välttämättä voi yleistää, mutta tämä ei ole tutkielmani itseisarvo. Lähdeaineisto ei kerro tyhjentävästi 1980-luvun

¹⁵⁰ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 50–55 min.

¹⁵¹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 83–88 min; Gordon, Elizabeth: Brickman's "Manhattan Project" Blends Adventure, Technology. *The Film Journal* (89) 6/1986, 6.

¹⁵² Salmi 1996, 191–192.

¹⁵³ Weart 2012, 288, 293.

Yhdysvalloista, mutta se voi kertoa menneisyyden ihmisten tiedostamattomista kokemuksista, jotka mentaliteettihistorioitsija haluaa usein tavoittaa. Elokuvat ovat kuitenkin myös tietoisten valintojen seurausta, joten tietoista ajattelua ei voida sivuuttaa noin vain. Korhonen kirjoittaa, että rationaalisen ajattelun vähättely voi johtaa tulkintoihin, joissa menneisyyden ihmiset ovat pelkkiä aikansa ja paikkansa ajattelutapojen vankeja.¹⁵⁴

Kracauerin sanoin on kuitenkin mahdollista erottaa tietyn ajan ja paikan ”psykkiset rakenteet” tekijöiden tietoisista mielipiteistä ja aatteista.¹⁵⁵ Kracauer käsittelee usein ristiriitoja tietoisesta ja tiedostamattomasta ajattelusta välillä, mutta näitä kahta ei tarvitse mielestäni asetella aina vastakkain, koska kumpikin on merkityksellistä menneisyyden ihmisten ymmärtämisen kannalta. Lisäksi on huomioitava, että elokuvien tekijät eivät välttämättä edusta niin kutsuttua tavallista, arkista ja perinteisen historian tutkimuksen marginalisoimaa kansaa, josta mentaliteettitutkimus on usein ollut kiinnostunut, mutta he eivät myöskään ole pelkkiä ”ulkopuolisia” 1980-luvun Yhdysvalloissa.¹⁵⁶

Sotaleikit herätti ilmestyessään julkista keskustelua. *The New York Timesin* arvostelussa korostetaan, kuinka elokuva kuvaa ajankohtaisia teknologisia pelkoja. Arvostelun liite kertoo, että Yhdysvaltain hallitus ja NORAD ovat yrittäneet tyynnyttää kansalaisia väittämällä, että elokuvan tapahtumat eivät voisi tapahtua eikä syytä pelkoon ole. Samassa liitteessä tuottaja Leonard Goldberg vastaa, että elokuva ei ole harhaanjohtava, koska inhimillisen virheen mahdollisuus on aina olemassa. Tekijät ovat ilmeisesti pysyneet kannassaan, sillä kommenttiraidalla väitetään, että elokuvassa kuvatut pelot olivat 1980-luvulla hyvin todellisia.¹⁵⁷

Tällaisten tekstien olemassaolo kertoo mielestäni siitä, että elokuvilla oli merkittävä rooli yhdysvaltalaisessa ydinasediskurssissa. *Sotaleikit* saattoi muokata monien yhdysvaltalaisien käsityksiä ydinaseista: aineisto ei kerro elokuvan merkityksestä katsojille, mutta *Sotaleikit* on ollut ainakin niin kuuluisa, että siitä on ollut maan suurimmissa päivälehdissä keskusteluja, joihin ovat osallistuneet jopa elokuvassa kuvatut

¹⁵⁴ Korhonen 2001, 46.

¹⁵⁵ Kracauer (1947) 1987, 198.

¹⁵⁶ Korhonen 2001, 44–45.

¹⁵⁷ Canby, Vincent: Screen: 'WarGames', A Computer Fantasy. *The New York Times Weekend* (32) 3.6.1983, 17; Halloran, Richard: Could It Ever Happen? *The New York Times Weekend* (32) 3.6.1983, 17; DeWolf, Rose: 'WarGames' Hysteria – Only in the Movies. *Philadelphia Daily News* 1.8.1983, 34; kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 41–48, 53 min.

viranomaiset. *Vaarallisesta projektista* ei tietääkseni syntynyt samanlaista julkista keskustelua, mihin ei ole yksiselitteistä syytä: oliko yleisö kyllästynyt ydinaseisiin, olivatko ydinpelot yleisesti lieventyneet, vai epäonnistuivatko elokuvan levitys ja markkinointi?

Brickman itse on väheksynyt ajankohtaisten tapahtumien merkitystä. Ydinteknologia on yleinen uutisaihe, joten elokuvan teemat ovat jatkuvasti läsnä, mutta Brickmanin mielestä yleisö unohtaa useimmat uutisaiheet lyhyessä ajassa. Elokuvien suosiosta huolimatta tutkimani elokuvat käsittelevät julkaisuaikoinaan hyvin ajankohtaisia pelkoja – tai kuten Desmond Ryan kirjoittaa, hyvin syviä ja merkittäviä pelkoja.¹⁵⁸ Niin arvostelut kuin itse elokuvat eivät usein yksilöi näitä pelkoja, mutta kuten olen edellä tuonut ilmi, ydinaseet pelottavat niiden kauhistuttavien vaikutustensa takia. Elokuville ydintuho onnistutaan kuitenkin estämään, ja seuraavassa luvussa tarkastelenkin, miten ydinuhka voidaan elokuvien mukaan välttää.

¹⁵⁸ Desmond, Ryan: Viewing the Nuclear Age on Film. *Philadelphia Inquirer* 22.6.1986, K1; Desmond, Ryan: When Life Mimics Art on Screen. *Philadelphia Inquirer* 27.6.1986, D1. Haastattelussa Brickmanilta kysytään, uskooko hän Tšernobylin ydinonnettomuuden vaikuttavan elokuvan menestykseen.

4. Ydinuhan ratkaisut

4.1. Pelotteen ja salailun turhuus

Paul suostuu luovuttamaan ydinaseensa, jos laitoksen salaisuus paljastetaan julkisesti. Ase yritetään kuitenkin ottaa häneltä pois voimakeinoin, jolloin Paul pakenee laitokseen ja kasaa aseensa, jotta tarkka-ampujat eivät ampuisi häntä. Conroy lähettää Mathewsonin ratkaisemaan tilanteen rauhanomaisesti. Mathewson toteaa Paulille, että ase pitäisi purkaa, ennen kuin kaikki sekoavat. Kun hän kysyy Paulin motiiveja, Paul pohtii pelotteen käsitettä. Kylmän sodan osapuolet tietävät, että he voivat tuhota toisensa täysin, mikä estää heitä tuhoamasta toisiaan. Paulin ydinase toimii samalla periaatteella, sillä sen vuoksi hän on yhä elossa. Paul sanoo, ettei ole kuitenkaan tarpeeksi hullu kääntääkseen avainta. Mathewson nyökkää ja toteaa, että juuri se on pelotteen ongelma.¹⁵⁹

Kyseinen kohta käsittelee tärkeää ydinaseisiin liittyvää käsitettä. Pekka Sivonen on määritellyt pelotteen strategiseksi teoriaksi ja tiedonvälitysprosessiksi. Pelotteen asettaja tiedottaa pelotettavalle osapuolelle, että asettajaan kohdistetusta hyökkäyksestä seuraisi niin voimakas kostoisku, että hyökkäys ei olisi kannattavaa. Kylmässä sodassa Yhdysvallat ja Neuvostoliitto olivat sotilaallisesti hyvin tasavertaisia, joten kummallakin oli yhtä suuri pelote. Tämän ”kauhun tasapainon” uskottiin ehkäisevän ydinsodan. Pelote oli siis tärkeä ja tunnettu kylmän sodan ulko- ja puolustuspoliittinen teoria, jota sekä kannatettiin että vastustiin usein hyvin jyrkästi.¹⁶⁰

Vaarallinen projekti vertaa pelotestrategiaa inhimilliseen kanssakäymiseen ja siten esittää ilmiön hyvin konkreettisesti. Paul ei halua joutua puolustusvoimien ja agenttien kynsiin, joten hän uhkaa näitä ydinaseellaan. Pelote on siis tavallaan toimiva, mutta Paul tietää, mitä ydinaseen avaimen kääntämisestä seuraa, ja siksi hän ei halua kääntää avainta. Pelote uhmaa Paulin ja Mathewsonin mukaan tervettä järkeä. Elokuvasa käsitellään siis samanlaisia teemoja kuin *Sotaleikkien* alussa. Molemminpuolinen tuho on teoriassa toimiva strategia, mutta ihmiset eivät usein halua tai uskalla toteuttaa sitä. *Vaarallisen projektin* mukaan on oikein olla hyökkäämättä, koska hyökkääminen olisi ”hullua”.¹⁶¹

¹⁵⁹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 92–96 min.

¹⁶⁰ Sivonen 1992, 20–22, 57–58, 104–105, 164–167.

¹⁶¹ Pelotestrategiasta käytetään usein vakiintunutta termiä ”mutually assured destruction” eli ”M.A.D.”. Lyhenne muistuttaa englannin kielen sanaa ”mad” eli ”hullu”. Kohtauksessa puhutaan avaimen kääntämisen hulluudesta, mutta ei ole varmaa, onko viittaus tietoinen vai ei. Ks. Lisboa 2011, 23.

Kuten ilmaisu ”kauhun tasapaino” kertoo, pelko liittyy oleellisesti pelotteeseen. Bourken mukaan pelotestrategian kriitikoiden mielestä pelote luo ydinaseista jatkuvan, ihmisiä lamauttavan uhan. Kannattajien mielestä terve pelko sen sijaan ylläpitää maanpuolustushenkeä. Bourke kuitenkin väittää, että ihmisten ydinpelkoja ovat hillinneet eniten kansainväliset sopimukset ja muut toimet, joilla on hillitty asevarustelua ja siten myös pelotteen merkitystä.¹⁶² Paul ja Mathewson toimivat pelotteen uhasta huolimatta, mutta he pitivät pelotetta hyödyttömänä strategiana. Brickmanin tai muiden tekijöiden kanta pelotteeseen ei ole tiedossa, mutta on todennäköistä, että he eivät ole suhtautuneet strategiaan sen positiivisemmin kuin ydinaseisiin yleensä.

Analysoin tutkielman viimeisessä käsittelyluvussa *Sotaleikkien ja Vaarallisen projektin* viimeisiä kohtauksia. Ne käsittelevät teemoja, joita ei välttämättä käsitellä aiemmin, ja niissä elokuvien voidaan tulkita esittävän ratkaisuja kuvaamiinsa ongelmiin. Kuten Seed kirjoittaa, fiktio ei vain kuvaa, vaan usein myös auttaa käsittelemään pelkoja. Ydinsodan mahdollisuus on jatkuva uhka, mutta useat kirjat ja elokuvat yrittävät esittää tähän uhkaan myös ratkaisuja.¹⁶³ Nämä ratkaisut avautuvat usein tulkinnan kautta. Esimerkiksi Kracauer tulkitsee, että monissa Weimarin tasavallan ajan elokuvissa erityisesti loppuratkaisut osoittavat, kuinka ihmisten tulisi toimia ja ajatella.¹⁶⁴

Elokuviissa kuvatut ratkaisut ydinuhkaan eivät siis ole välttämättä tietoisia, tosielämässä sellaisenaan sovellettavia ohjeita, mutta elokuvat yrittävät lievittää ja käsitellä ydinaseisiin liittyviä pelkoja. *Vaarallisessa projektissa* pelotestrategiaa hyödynnetään vain pakon edessä, jotta Paul onnistuisi selviämään uhkaavasta tilanteesta hengissä, mutta elokuva esittää, että pelote ei lievitä ihmisten pelkoja tai lisää turvallisuutta. Elokuva ei suoraan kerro, että pelotestrategiasta olisi luovuttava, mutta siitä puhutaan järjettömänä ja vaarallisena, ja siksi turhana.

Sotaleikeissä pelotetta ei mainita suoraan, mutta se vaikuttaa NORADin toimintaan. Kun WOPR näyttää NORADin komentokeskuksen näytöllä omia illuusioitaan Neuvostoliiton hyökkäyksestä, Beringer aikoo toteuttaa täysimittaisen kostoiskun Neuvostoliittoa vastaan. Tilanne on hyvin kaoottinen, mitä korostetaan kiihtyvällä

¹⁶² Bourke 2005, 261.

¹⁶³ Seed 2012, 7–8. Seed tarkoittaa ensisijaisesti fiktiota, jossa kuvataan ydintuhon jälkeisen maailman ongelmia, selviytymistä ja uudelleenrakennusta, mutta mielestäni ajatus soveltuu myös muihin elokuviin.

¹⁶⁴ Kracauer (1947) 1987, 104–118.

musiikilla ja nopeilla otoksilla NORADista.¹⁶⁵ Koska Neuvostoliitto on WOPRin mukaan hyökkäämässä Yhdysvaltoihin yli kolmella sadalla ohjuksella, kostoisku on odotettu reaktio. Beringer on hyvin hermostunut ja silminnähden haluton tekemään vastahyökkäyksen, erityisesti puutteellisen ja virheellisen tiedon varassa.

Pelotteeseen viitataan myös elokuvan loppuratkaisussa. Kun WOPR on aloittamassa hyökkäyksensä Neuvostoliittoa vastaan, komentokeskus pimenee ja hiljenee. Kukaan ei tiedä, onko maailma ajautunut ydinsotaan. WOPR kuitenkin ilmoittaa peruneensa hyökkäyksen: ”Outo peli. Ainoa voittava liike on olla pelaamatta.”¹⁶⁶ Tietokone oppii siis pelotteen ongelman. Pelote toimii niin kauan, kun kukaan ei tee mitään, mutta se mahdollistaa sen, että kumpikin osapuoli voi tuhota toisensa täysin. WOPR laskee nopeaan tahtiin mahdollisia ydinsotaskenaarioita, mutta kaikki vaihtoehdot päättyvät koko maailman tuhoutumiseen. Ydinsotaa ei siis voida voittaa, joten pelote – ja ydinaseet ylipäätään – ovat siis kannattamattomia.

Lisboan mukaan pelote perustuu oletukselle, että kumpikin osapuoli ymmärtää kaikkien häviävän. Siten ydinaseet turvaavat rauhan. *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* ydinaseet ovat kuitenkin niin vaarallisia ja alttiita virheille, että tähän oletukseen ei voida luottaa. Strategia on epäluotettava ainakin niin kauan, kun ydinaseita hallitsevat ihmiset, jotka eivät pohdi työnsä moraalisia ongelmia – ja jos he pohtisivat, luopuisivatko he strategiasta Mathewsonin tavoin? Kuten monissa ydinase-elokuvissa, pelote on tutkimissani elokuvissa vaarallinen myös siksi, koska kauhun tasapaino murretaan vahingossa, ei tietoisesti.¹⁶⁷

Vaarallisessa projektissa nuoret toimivat kuitenkin tietoisesti. Paul varastaa plutoniumia ja suojelee itseään ydinpelotteella. Paul onnistuu välttämään ydinonnettomuuden, ja kun Mathewson ymmärtää hänen motiivejaan ja ajatuksiaan, hän siirtyy Paulin puolelle. Katsojat voivat luoda elokuvasta erilaisia tulkintoja, mutta mielestäni Paulin teot esitetään oikeutettuina. Molemmissa elokuvissa nuoret yrittävät ratkaista tilanteen rauhanomaisesti, ilman kuolonuhreja. Tämä mukaillee Uptonin kuvaamaa elokuvatrendiä, joka on hänen mukaansa yleistynyt vasta kylmän sodan jälkeen: katastrofi ei ole välttämätön, vaan se voidaan välttää. Tutkimuskohteeni käsittelevät ydinaseita toisinaan

¹⁶⁵ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 86–87 min.

¹⁶⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 102–105 min.

¹⁶⁷ Lisboa 2011, 23, 58. Monet tutkijat J. Robert Oppenheimeristä alkaen ovat kritisoineet oletusta, että ydinaseet turvaisivat rauhan, hyvin vaarallisena.

hyvin eri tavoilla kuin muut 1980-luvun ydinase-elokuvat, mutta ydinasekriittisyydessään ne eivät ole varsinaisia edelläkävijöitä tai poikkeuksia.¹⁶⁸

Kun Paul ja Mathewson ymmärtävät toisiaan, he kävelevät ulos yhdessä. Mathewson pitää kättään ydinaseen avaimella. Hänen kätensä tärisee, mutta hän huutaa sotilaille ja agenteille – ”arvon paskiaisille” – itsevarmasti, että on hänen velvollisuutensa saattaa Paul ulos vahingoittumattomana. Hän esittää muille ”skenaarion” ja arvelee, että hän pystyy kääntämään avainta juuri ennen kuin häntä ammuttaisiin. Tällöin hän voisi räjäyttää kaikki ”helvettiin” ja ratkaista ongelmat kertaheitolla. Juuri kun tarkka-ampujat aikovat ampua heitä, ydinase käynnistyy itsestään. Kaikki palaavat laitokseen, jossa se puretaan. Aseen laskuri näyttää 999 tuntia, mutta radioaktiivisen säteilyn vuoksi laskuri laskee eksponentiaalisesti yhä nopeammin ja nopeammin.¹⁶⁹

Kohtauksen dialogi on monitulkintaista, mutta ymmärrän Mathewsonin viittaavan ”skenaarioilla” ydinaseteorioihin ja -oletuksiin. Mathewson haluaa osoittaa, että käytännössä tiedemiesten, upseerien ja viranomaisten laskelmat ja ideat eivät välttämättä toteudu, niin kuin *Sotaleikeissä* käsitellyt psykologiset uudelleenarvioinnit ja ydinsodan todennäköisyydet. Hän hyödyntää pelotetta saattaakseen Paulin pois tapahtumapaikalta ja samalla osoittaa sen turhuuden hyvin äärimmäisellä tavalla: ydinase on luonut tilanteen, jossa kukaan ei halua olla ja jossa osapuolet tekevät asioita, joita he eivät selkeästi halua tehdä.

Kohtaus kuvaa pelotteen uhkaa ja osoittaa, kuinka Mathewson on ymmärtänyt oman roolinsa ydinaseen kehittämisessä. Plutoniumin tutkimus on sotateollisuuden tukemista, ja sen vuoksi hän on yhtä syyllinen vallitsevaan tilanteeseen kuin muutkin. Paul ei ole syyllinen tilanteeseen, vaan ydinaseiden ongelmat ulottuvat syvemmälle. Mathewson ottaa vihdoinkin vastuun tilanteesta ja yrittää pelastaa Paulin. Jännittyneestä tilanteesta huolimatta Mathewson keventää tilannetta toteamalla, että ammatinvaihto on tämän jälkeen paikallaan: ”Jossain on oltava paikka työttömälle ydinaseiden suunnittelijalle, eikö vain?”¹⁷⁰

¹⁶⁸ Upton 2014, 165–166; Haas, Haas & Christensen 2015, 198–204.

¹⁶⁹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 96–100 min. Laskurin eksponentiaalinen lasku voi kuvata säteilyn todellisia, mahdollisia vaikutuksia, mutta se on todennäköisesti myös tapa lisätä jännitystä elokuvan loppuhuipennusta varten.

¹⁷⁰ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 98 min.

Samassa kohtauksessa Mathewson toteaa, että hän voi vihdoin julkaista tutkimustuloksensa, koska hän on rikkonut hänelle asetettuja turvallisuusmääräyksiä tuomalla asian julki. Tämä muistuttaa toisesta tärkeästä teemasta, jota *Vaarallisessa projektissa* käsitellään, eli salailusta. Ydinteknologia ja sen vaikutukset huolettavat Paulia ja Jennyä. Heidän mielestään tällaista asiaa ei pitäisi salata kansalta, vaan on heidän velvollisuutensa tuoda totuus julki. Tämä motiivi on elokuvassa merkittävä ja oikeutettu. Esimerkiksi Jennyn viittaus Watergate-skandaaliin rinnastaa ydintutkimuslaitoksen historiallisiin ilmiöihin, joista kansalla on oikeus tietää.

Vaarallisen projektin lopussa Paul suuntaa ydintutkimuslaitokselle. Jenny soittaa kotiin ja pyytää veljeään kertomaan laitoksesta kahdelle muulle ihmiselle. Pian tieto leviää, ja elokuvan lopussa laitoksen porteilla on Jennyn ja Elizabethin lisäksi suuri joukko paikallisia ihmisiä. Kun ydinase on saatu purettua, lyhyen huojennuksen ja juhlimisen jälkeen Conroy yrittää vielä pidättää Mathewsonin ja Paulin. Mathewson kuitenkin toteaa, että entiseen ei voida enää palata, koska ei ole enää mahdollista salata kaikkia laitoksen salaisuuksia porttien takana odottavalta ihmisjoukolta. Mathewsonin ja Paulin annetaan mennä ulos, jossa Jenny ja Elizabeth ottavat heidät vastaan.¹⁷¹

Elokuvan maskuliininen näkökulma korostuu erityisesti loppuratkaisussa. Paul ja Mathewson esitetään sankarillisena parivaljakkona, joka pelastaa maailman älykkyydellään ja saa palkkioksi naisten hyväksynnän. Vaikka Jenny ja Elizabeth esitetään toisinaan aktiivisina toimijoina, he eivät osallistu ydinaseen purkamiseen tai käy elokuvan aikana läpi samanlaista kehityskaarta kuin mieshahmot. *Vaarallista projektia* voidaan siis tulkita hyvin miehisenä elokuvana, vaikka ydinaseiden pelko koskettaa sekä miehiä että naisia. Elokuvaa ei käsitellä tuotantoaineistossa sukupuolen näkökulmasta, ja naispuolisten tekijöiden ääni jää puuttumaan. Esimerkiksi leikkaaja Nina Feinberg, Brickmanin vaimo, mainitaan vain ohimennen eräässä Brickmanin haastattelussa: ohjaajan rooli korostuu kaikkein tärkeimpänä.¹⁷²

Brickmanin mukaan *Vaarallinen projekti* käsittelee ennen kaikkea ydinkatastrofia ja hallituksen manipulaatiota. Hänen mielestään ydintutkimus ei ole sinänsä väärin, mutta hallituksen salailu tekee ydinaseista vaarallisia ja aiheuttaa ihmisissä pelkoa. Poliitikot

¹⁷¹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 86–87, 107–109 min.

¹⁷² Gerald, Jonas: Marshall Brickman Humanizes the Nuclear Arms Race. *The New York Times Arts and Leisure* (135) 15.6.1986. Ohjaajan merkityksestä ks. esim. Haas, Haas & Christensen 2015, 35–36.

salaavat asioita, joita kansan tulisi hänen mielestään tietää. Brickman kertoo kasvaneensa New York Cityssä hyvin vasemmistolaisessa kodissa 1950-luvulla, jolloin kommunisteiksi epäiltyjä vainottiin. Tämä voi selittää Brickmanin ja *Vaarallisen projektin* epäluuloa hallintoa kohtaan, vaikka hän korostaa, ettei Paulilla ole mitään poliittista agendaa. Brickmanin mielestä Paulia motivoivat ennen kaikkea kiinnostus Jennyä ja tiedettä kohtaan.¹⁷³

Epäluulo hallintoa kohtaan on Yhdysvalloissa hyvin yleistä puoluekantaan katsomatta. Esimerkiksi Clare Birchallin mukaan Yhdysvalloissa ja muissa demokraattisissa yhteiskunnissa tiedon nopeaa ja avointa saatavuutta eli läpinäkyvyyttä on pidetty demokratian kulmakivenä. Birchall määrittää salailun yksinkertaisimmillaan läpinäkyvyyden vastakohtaksi, eli tiedon kätkemiseksi ihmisiltä. Birchall esittää, että salailuun ja läpinäkyvyyteen liittyy usein merkittäviä huolen aiheita. Tiedon läpinäkyvyyttä pidetään tärkeänä, mutta ihmisellä katsotaan olevan myös oikeus yksityisyyteen, mikä rajoittaa läpinäkyvyyttä. Tiedon saatavuudesta ja saatavuuden rajoittamisesta käydään siis jatkuvaa keskustelua ja rajanvetoa.¹⁷⁴

Ellington väittää, että läpinäkyvyyden ihanteet eivät aina toteutuneet kylmän sodan Yhdysvalloissa. Ellingtonin mukaan atomienergiaa koskeva tieto pidettiin lähtökohtaisesti salassa, koska tieto oli hyvin arkaa. Salailua perusteltiin Yhdysvaltain ulko- ja puolustuspoliittisilla eduilla, mutta salailulla saattoi olla myös negatiivisia vaikutuksia. Salailu voi kasvattaa epäluuloa ja heikentää luottamusta valtaapitäviä kohtaan, rohkaisten jopa vainoharhaisuuteen ja salaliittoteorioihin. Moni kansalainen koki, että heillä ei ollut sananvaltaa asioihin, jotka olivat heille hyvin tärkeitä. Ellingtonin mielestä atomienergiaa käsittelevän tiedon salailu on usein turhaa, sillä ydinaseiden rakentamisen esteenä on usein materiaalisten resurssien, ei osaamisen tai tiedon puute.¹⁷⁵

Vaarallinen projekti kuvaa, miten kansalaiset kokevat hallituksen salailun. Paulin ja Jennyn huoli on perusteltua, koska plutoniumin epävakaas ja ydinsäteilyn ympäristövaikutukset tekevät laitoksesta vaarallisen. Totuuden paljastaminen on hyvin

¹⁷³ Yakir, Dan: Allen's Alley. *Film Comment* (22) 3/1986, 23. 1950-luvun antikommunismista käytetään haastattelussa termiä "mccarthyismi", sillä vuosikymmenen kommunistivainot henkilöityvät usein republikaanisenaattori Joseph McCarthyyn. Ks. esim. Shaw & Youngblood 2010, 3, 25.

¹⁷⁴ Birchall 2011, 8–13. Vrt. englannin "secrecy", joka saattaa olla "salailua" muodollisempi termi.

¹⁷⁵ Ellington 2011, 68–80. Myös Brickman on esittänyt, että resurssien puute estää valtioita tai ihmisiä luomasta ydinaseita, ei tiedon puute. Hänen mielestään ei ole siis ongelmallista kuvata ydinaseen rakentamista elokuvassa. Ks. Yakir, Dan: Allen's Alley. *Film Comment* (22) 3/1986, 23.

vaikeaa ja vaarallista, sillä nuoret halutaan vaieta. Nuoret eivät kuitenkaan luovuta, vaan ajavat päättäväisesti omia tavoitteitaan, sillä vääryyksille on heidän mielestään aina tehtävä jotain.¹⁷⁶ Viranomaiset ja upseerit ovat niin ikään inhimillisiä, ydintuhoa pelkääviä ihmisiä, mutta elokuva esittää, että heidän ei pitäisi salailla tärkeitä asioita tai kaltoinkohdella ihmisiä, jotka yrittävät paljastaa ihmisille tärkeitä valtion salaisuuksia.

Salailun kuvaaminen epäilyttävänä heijastelee elokuvan tekijöiden epäluuloa hallitusta kohtaan. Vaikka Brickman on vasemmistotaustainen, epäluulo hallintoa kohtaan on Yhdysvalloissa pitkäikäinen ja laajamittainen ilmiö. *Vaarallisessa projektissa* Yhdysvaltain ydinasepolitiikkaa ja sitä hallitsevia tahoja kritisoidaan, vaikka Beinartin mukaan Yhdysvaltain ydinasepolitiikka lieventyi jo 1980-luvun alussa merkittävästi aiempaan nähden.¹⁷⁷ Brickman vähättelee elokuvansa poliittisuutta, mutta elokuva on hyvin kriittinen ydinaseita ja hallintoa kohtaan. Kuten Haas, Haas ja Christensen ovat kirjoittaneet, elokuvat välittävät poliittisia viestejä yleensä hienovaraisesti. Yhteiskunnallisia viestejä on helpompi välittää, kun niitä käsitellään yksilöllisten hahmojen kautta ja yleisellä tasolla.¹⁷⁸

Kumpikaan elokuva ei viittaa ajankohtaisiin tapahtumiin tai todellisiin henkilöihin, vaan tosielämän pelkoja ja eri instituutioita käsitellään kuvitteellisten tapahtumien ja henkilöiden kautta. Kriitikot ovat kuitenkin tunnistaneet, kuinka *Vaarallinen projekti* kuvaa salailua ja pelotetta. Kuten usein, aiheita käsitellään lyhyesti. Esimerkiksi *The Film Journalissa* yksinkertaisesti todetaan, kuinka Paul protestoi salaista tutkimuslaitosta vastaan; *Variety*-lehdessä puolestaan on kirjoitettu, että elokuva kuvaa asevarustelun ja peloteteorian mielettömyyttä, mistä nimetön kriitikko on samaa mieltä elokuvan kanssa. Kuten aiemmin, elokuvan viihdyttävyyden vaikutus kriitikoiden reaktioihin. *People*-lehdessä elokuvaa on pidetty informaatiokeskeisenä, julkisen palvelun ilmoitukseen verrattavana tiedotuksena, eli ei siis viihdyttävänä elokuvana.¹⁷⁹

Sotaleikeissä salailua lähestytään eri näkökulmasta kuin *Vaarallisessa projektissa*. Kuten *Vaarallisen projektin* ydintutkimuslaitos, NORADin järjestelmät ovat huippusalaisia ja

¹⁷⁶ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 78–79 min.

¹⁷⁷ Beinart 2010, 30.

¹⁷⁸ Haas, Haas & Christensen 2015, 33–35.

¹⁷⁹ Lally, Kevin: Buying & Booking: The Manhattan Project. *The Film Journal* (89) 7/1986, 20; Film Reviews: Cannes: Non-Competing: The Manhattan Project. *Variety* (323) 3/1986, 16; Picks and Pans Review: The Manhattan Project. *People* 23.6.1986.

hyvin vaarallisia. *Sotaleikeissä* ei kuitenkaan esitetä, että WOPRin salaisuus paljastetaan tai tulisi paljastaa koko kansalle. Davidia kiinnostavat vain WOPRin ”pelit”, eikä hän ymmärrä, kuinka merkittävä tietokone on. Vaikka *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* ovat temaattisesti samanlaisia, salailua ei siis käsitellä *Sotaleikeissä* samalla tavalla kuin *Vaarallisessa projektissa*.

WOPRin salasanan murtaminen on kuitenkin keskeinen osa elokuvaa, joten tätä teemaa ei kuitenkaan voi täysin sivuuttaa. David kysyy neuvoa kahdelta ”nörtiltä” eli miehiltä, jotka tietävät tietokoneista paljon, mutta jotka eivät ole Davidin tavoin sosiaalisia tai huoliteltuja.¹⁸⁰ He kertovat Davidille, että WOPR on hyvin salattu, mutta salauksen voi kiertää tavalla tai toisella.¹⁸¹ Käsikirjoittajat Lasker ja Parkes eivät itse tienneet tietokoneista paljoa, joten he konsultoivat muun muassa tietokoneasiantuntija Willis Warea. Ware kertoi käsikirjoittajille, että mikään tietokone ei ole täysin turvattu, jos siihen vain pääsee käsiksi toiselta koneelta.¹⁸²

Mediatutkija Stephanie Ricker Schulten mielestä *Sotaleikit* kuvaa ydinaseiden ja kansallisen turvallisuuden lisäksi 1980-luvun tietokone- ja hakkerikulttuuria, jota hänen artikkelinsa ensisijaisesti käsittelee.¹⁸³ Itse tulkitseen *Sotaleikkejä* ensiksi mainitusta näkökulmasta. Mielestäni *Sotaleikit* osoittaa, kuinka mikään ei ole niin salaista kuin miltä se näyttää. Tiedemiesten ja upseerien ei pidä luottaa sokeasti teoreettisiin todennäköisyyksiin niin kauan kuin on olemassa mahdollisuus, että heidän järjestelmiinsä voidaan murtautua.

Sotaleikeissä tietokoneet ovat ensisijaisesti miesten harrastus. Jennifer ei tunne tietokoneita, joten David yrittää tehdä häneen vaikutuksen osaamisellaan. Kun David keskustelee ”nörttien” kanssa, hän jättää Jenniferin aulaan. David vitsailee ”nörttien” kustannuksella ja sanoo, että ”nämä kundit hermostuvat helposti” eli eivät osaa suhtautua naisiin oikein. Jennifer ei kyseenalaista tätä, vaan hymyilee.¹⁸⁴ Kuten *Vaarallisessa projektissa*, miehet ovat vastuussa ongelmien ratkaisemisesta, koska heillä on siihen vaadittavaa osaamista. Miesten kuvataan ajattelevan enemmän järjellä kuin tunteella.

¹⁸⁰ Kendall 1999, 262–263. David ja Paul eivät muistuta Hollywood-elokuvien stereotyyppisiä nörttihahmoja muuten kuin älykkyydeltään, mutta *Sotaleikkejä* ja *Vaarallisia projektia* olisi mahdollista tutkia laajemminkin tämän käsitteen kautta.

¹⁸¹ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 30–32 min.

¹⁸² Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 31–32 min.

¹⁸³ Schulte 2008, 493–494.

¹⁸⁴ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 29–30 min.

Jennifer ehdottaa, että WOPRin salasana voisi olla yksinkertaisesti ”Joshua”. Davidille ei tullut mieleen kokeilla salasanaa aiemmin, mutta salasana osoittautuu oikeaksi.¹⁸⁵

Kun murtautuminen asettaa NORADin hetkeksi hälytystilaan, asiasta uutisoidaan lyhyesti televisiossa. David ymmärtää tekojensa seuraukset. Ensin hän yrittää piilotella asiaa, mutta myöhemmin hän yrittää korjata virheensä ja pelastaa maailman. Viranomaiset ja puolustusvoimat sen sijaan valmistautuvat sotaan ja kutsuvat Davidia ”paskiaiseksi” tai Neuvostoliiton agentiksi, mikä näyttäytyy ylimitoitettuna reaktiona Davidin vahinkoon.¹⁸⁶ *Sotaleikit* ei välttämättä siis tuomitse salailua, mutta esittää sen olevan aina rajallista. Kriitikoista salailun merkityksen on huomionut ainakin *Philadelphia Daily Newsin* Joe Baltake, joka toteaa sotilassalaisuuksien olevan keskeinen osa ydinase-esityksiä ja pelkoja.¹⁸⁷

Salailu ja pelote ovat molemmissa elokuvissa oleellisia teemoja, vaikka elokuvat käsittelevät niitä eri tavoilla. *Vaarallisessa projektissa* kumpaankin otetaan selkeästi kantaa ja niitä kuvataan negatiivisina asioina, joista on luovuttava. *Sotaleikeissä* näitä teemoja ei käsitellä aina yhtä näkyvästi, mutta pelotestrategiaa kuvataan siinäkin turhana teoriana. Salailua *Sotaleikit* ei tuomitse suoraan, mutta puolustusvoimat ja hallinto eivät voi elokuvan mukaan luulla, että kaikki olisi niin varmaa kuin miltä se näyttää. Kumpikin elokuva muistuttaa katsojaa ihmisen moraalisesta vastuusta ja kritisoi ydinaseita sekä kylmän sodan vastakkainasettelua myös yleisemmällä tasolla, mitä käsitellen laajemmin seuraavassa alaluvussa.

4.2. Vastuu ydinaseista – ydinaseita vastaan

David, Jennifer ja Falken saapuvat NORADin komentokeskukseen viime hetkellä. Kaikki ovat valmiita vastaiskuun Neuvostoliittoa vastaan. Falken yrittää kertoa, että Neuvostoliiton hyökkäys on vain WOPRin simulaatio, mutta McKittrickin mielestä WOPR toimii kuten pitääkin. Falken vetoaa Beringeriin yksinkertaisella logiikalla: miksi Neuvostoliitto hyökkäisi niin suurella voimalla ilman syytä tietäen, ettei Yhdysvalloilla ole muuta vaihtoehtoa kuin tuhota heidät täysin? ”Kenraali, kuuntelette konetta. Tehkää maailmalle palvelus älkääkä olko itse kuin kone”. Vastahyökkäys perutaan vastahakoisesti. WOPRin mukaan Neuvostoliitto pommittaa Yhdysvaltain ilmavoimien

¹⁸⁵ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 36–37 min.

¹⁸⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 45–49, 53, 60 min.

¹⁸⁷ Baltake, Joe: ’WarGames’. *Philadelphia Daily News* 3.6.1983, 55.

tukikohtia tuhansin ydinasein, mutta tukikohdista ilmoitetaan, ettei heille ole käynyt kuinkaan. Tätä seuraa NORADissa riemukas iloitseminen.¹⁸⁸

Kohtaus ei ole *Sotaleikkien* loppuhuipennus, mutta se on silti tärkeä kohtaus.¹⁸⁹ Kohtaus esittää, että ydinsotia voidaan ehkäistä hyvin yksinkertaisesti. Falkenin mielestä on selvää, ettei Neuvostoliitto pommittaisi Yhdysvaltoja ilman syytä. Paras ratkaisu tilanteeseen on siis olla hyökkäämättä. Falken painottaa, että tiedemiesten ja upseerien hyödyntämät tietokoneet ja teoriat ovat sumentaneet heidän kykynsä ajatella asioita yksinkertaisesti. WOPRin sijasta heidän on luotettava omaan arvostelukykyynsä. Samalla kohtaus käsittelee myös edellisen luvun teemaa eli peloteteorian ongelmia. Ydinsota voi syttyä vahingossa, joten molemminpuolinen tuho on täysin vältettävissä, eikä se ole kenenkään etu.

Sotaleikkejä on helppo tulkita sodan ja voimankäytön vastaisena elokuvana, mutta se ei ole maanpuolustusta vastaan sinänsä. NORAD ei tee vastahyökkäystä ennen kuin Neuvostoliiton hyökkäys on vahvistettu, mutta edellä esitelty kohtaus näyttää, kuinka sotilaat pitävät yhä sormiaan ydinaseiden laukaisunapeilla. Elokuva ei siis väitä, että Yhdysvaltoja ei tulisi puolustaa mahdollisilta hyökkääjiltä. *Sotaleikeissä* kuvattu tilanne on kuitenkin sellainen, jonka ei tulisi antaa eskaloitua oikeaksi ydinsodaksi. Ydinsodan hyödyttömyyden ymmärtäminen edellyttää ulkopuolisia, jotka eivät edusta puolustusvoimia tai hallintoa. David opettaa Falkenille, että sotia on vältettävä, ja Falken opettaa tämän Beringerille. Päätös olla hyökkäämättä on raskas ja vaikea, mutta kannattava.

Kansainvälisen politiikan tutkija Michael Coxin mukaan kylmän sodan tutkijat eivät ole yksimielisiä siitä, mikä oli ydinaseiden merkitys kylmässä sodassa. Puolustivatko ydinaseet rauhaa, vai tekivätkö ne kylmästä sodasta vaarallisemman kuin mitä se olisi voinut olla ilman joukkotuhoaseita?¹⁹⁰ Tutkimani elokuvat ovat mielestäni jälkimmäisellä kannalla. Ydinaseet tekevät sodasta ja ydinteknologiasta hyvin vaarallisia, ja ydinaseisiin liittyvät päätökset kuvataan hyvin kohtalokkaina. *Sotaleikeissä* asian merkitystä korostaa se, että Beringerillä on suora puhelinyhteys Yhdysvaltain

¹⁸⁸ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 89–95 min.

¹⁸⁹ Kohtaus on tehty tietoisesti harhauttamaan yleisöjä, jotka odottaisivat elokuvan jo päättyvän. Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 93–95 min.

¹⁹⁰ Cox 2004, 6.

presidenttiin, joka päättää hyökkäyksestä. Presidenttiä ei kuulla, nähdä tai nimetä, mutta elokuva muistuttaa tällä tavoin, kuinka merkittävä asia ydinsota on.¹⁹¹

Myös Neuvostoliitto mainitaan nimeltä viimeisissä kohtauksissa, mikä muistuttaa ydinsodan liittyvän kylmän sodan aikaisiin Yhdysvaltain ja Neuvostoliiton välisiin asetelmiin. Neuvostoliitto ei kuitenkaan vaikuta *Sotaleikkien* tapahtumiin. Maan kerrotaan reagoivan asianmukaisesti Yhdysvaltain toimintaan, mutta se on uhka Yhdysvalloille vain WOPRin simulaatiossa. Ydinaseiden aiheuttamat pelot ja haasteet eivät siis ratkea ydinsodalla, vaan luopumalla siitä. Falkenin mukaan tämä edellyttää, että ydinsodasta päättävien henkilöiden on ymmärrettävä oma vastuunsa sen sijaan, että he vierittäisivät vaikeat päätökset tietokoneille.

Niin *Sotaleikit* kuin *Vaarallinen projekti* yrittävät mielestäni lievittää ydinaseisiin liittyviä pelkoja. Ne osoittavat syitä, joiden vuoksi ydinaseet ovat uhka, ja osoittavat, miten tämä uhka voidaan torjua. Elokuviin vaikutuksista katsojiin on valitettavasti hyvin vähän tietoa lukuun ottamatta John Badhamin haastattelua *Boxoffice*-lehdessä. Hän kertoo, että ennakkonäytöksissä *Sotaleikit* miellytti kaikkia katsojia, ei vain paikalle kutsuttuja ydinasekriitikoita. Badhamin mukaan ennakkonäytöksiin osallistui muutama aiemmin ydinaseemyönteinen henkilö, joka on elokuvan nähtyään harkinnut kantaansa uudelleen.¹⁹²

Tämä tieto katsojien reaktioista on välillistä, joten se ei välttämättä kerro katsojien todellisista ajatuksista. En väitä Badhamin valehtelevan katsojien kokemuksista, mutta on mahdollista, että hän haluaa korostaa positiivisia reaktioita ja minimoida negatiivista palautetta. Haastattelu on kuitenkin ainoa löytämäni lähde lipputulojen lisäksi, joka kertoo muiden kuin kriitikoiden reaktioista elokuvaan. Lähdekriitikoista huolimatta se osoittaa, että elokuvat ovat voineet vaikuttaa katsojien ajatteluun ja auttaneet heitä käsittelemään ydinasepelkojaan. Haastattelu muistuttaa, että elokuvat eivät vain heijastele yhdysvaltalaisia mentaliteetteja, vaan ne voivat myös itse vaikuttaa ajatteluun.

Ydinasepelkoja on yritetty ratkaista myös esimerkiksi rauhanliikkeiden kautta. Cortrightin mukaan ydinasevastaiset rauhanliikkeet ovat toimineet aalloittain: mitä

¹⁹¹ NORADin komentokeskuksen seinällä nähdään ohimennen Ronald Reaganin kuva. Muuten elokuva ei viittaa siihen, että elokuvassa maan presidentti olisi juuri Reagan. Ks. *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 57–58 min.

¹⁹² Krohn, Bill: John Badham – Making Movies for the Audience. *Boxoffice* (119) 7/1983, 14.

vakavampana ydinuhka on koettu, sitä aktiivisempaa toiminta on ollut. Yksi aallonhuippu sijoittuu 1980-luvun alkuun, jolloin erityisesti Nuclear Freeze -liike sai kannatusta ja näkyvyyttä. Liike vaati asevarustelun ja ydinasekokeilujen välitöntä pysäyttämistä, ja yksinkertaisen tavoitteensa vuoksi liike oli hyvin suosittu. Cortright pitää liikettä esimerkkinä siitä, kuinka tavalliset ihmiset ovat yrittäneet osallistua ydinasekeskusteluun. Hän väittää, että kansanliikkeillä on ollut suuri merkitys kylmän sodan loppumiselle, sillä Yhdysvaltain hallinto ei halunnut jatkaa ydinasehankkeitaan ilman kansan tukea.¹⁹³

Sotaleikeissä ja *Vaarallisessa projektissa* ei kuvata rauhanliikkeitä, mutta ilmiö auttaa ymmärtämään ydinasevastaisuuden laajuutta 1980-luvun Yhdysvalloissa. Ydinasepelkoja yritettiin lievittää yksinkertaisilla ehdotuksilla tai vaatimuksilla, joiden tavoitteena oli muuttaa ydinasepolitiikkaa. Elokuvat esittävät harvoin selkeitä ehdotuksia tai vaatimuksia, mutta kuten rauhanliikkeet, niiden voidaan tulkita työstävän ihmisten kollektiivisia pelkoja. Elokuvien vaikutuksista ihmisten ajatteluun ei ole kuitenkaan yksimielisyyttä, ja sama koskee rauhanliikkeitä. Bourken mielestä aktivismi oli lähinnä marginaalista, kun taas Mueller sen sijaan myöntää Nuclear Freeze -liikkeen suosion, vaikka hänen mielestään liike lietsoi ihmisten ydinasepelkoja hyötyäkseen niistä.¹⁹⁴

Niin rauhanliikkeet kuin elokuvat eivät aina ehdota ydinteknologiasta luopumista sinänsä. *Vaarallisessa projektissa* korostetaan Paulin kiinnostusta tieteeseen ja totuuden julkistamiseen. Paul, Jenny tai muut henkilöahmot eivät kritisoi ydintutkimusta itsessään, vaan ihmisiä huolettavat ensisijaisesti plutoniumin käyttötarkoitukset ja ympäristövaikutukset, joita yritetään salata yleisöltä. *Sotaleikeissä* ydinsota esitetään turhana, koska sitä ei voida voittaa, eikä ydinteknologian muita mahdollisia käyttötarkoituksia korosteta. Teknologia itsessään ei kuitenkaan ole paha, kuten WOPRin inhimillistämisestä kirjoittanut Glass kirjoittaa. Teknologia on rationaalista, mutta tunteetonta, joten vaaditaan inhimillistä ajattelua pitämään teknologia kurissa.¹⁹⁵

Kun *Sotaleikeissä* muut luulevat jo vältäneensä ydinsodan, David, Jennifer ja Falken huomaavat, että WOPR aikoo yhä aloittaa sodan ja saada haltuunsa ydinaseiden laukaisukoodit. Kaikki keinot koneen pysäyttämiseksi vaikuttavat hyödyttömiltä, mutta David ehdottaa vaihtoehtoista lähestymistapaa: jos WOPR haluaa pelata, sen kanssa on

¹⁹³ Cortright 2008, 94, 140–151.

¹⁹⁴ Bourke 2005, 264; Mueller 2009, 52–54, 67.

¹⁹⁵ Glass 1984, 21.

pelattava. WOPR pelaa ristinollaa itseään vastaan samalla kun se etsii laukaisukoodeja. Kone ei löydä ristinollaan yhtään voittavaa ratkaisua, ja se soveltaa tätä samaa tietoa erilaisiin ydinsotaskenaarioihin. Kun NORADin komentokeskus pimenee, vaikuttaa siltä, että WOPR on todella laukaissut ydinaseet. WOPR kuitenkin herää ja toteaa ydinsodan olevan ”outo peli”. Valot syttyvät, kaikki huokaisevat helpotuksesta ja elokuva päättyy.¹⁹⁶

Sotaleikkien viimeinen kohta on mielestäni selkeä ydinaseiden ja -sodan vastainen kannanotto. Ydinsota yksinkertaistetaan vertaamalla sitä ristinollaan, jonka säännöt ovat yksinkertaisia ja joka päättyy usein tasapeliin. Kaksi tasavertaista osapuolta ei voi ikinä voittaa toisiaan. Tietokone soveltaa tätä tietoa omatoimisesti hyvin monimutkaisiin poliittisiin ja sotilaallisiin ilmiöihin. Ydinsota aiheuttaisi niin suuria tappioita kaikille osapuolille, että kukaan ei selviytyisi siitä ”voittajana”. Sodankäynti on siis mieletöntä, joten kenenkään ei pitäisi ikinä aloittaa ydinsotaa. Vaikka Davidin ratkaisu osoittautuu toimivaksi, kaikki unohtavat hetkeksi kiistansa ja tekevät yhteistyötä estääkseen WOPRin.

Tietokoneen toteamana tämä vaikuttaa hyvin rationaaliselta ja objektiiviselta näkemykseltä, mutta kone ei voi oppia asiaa, elleivät sitä hallitsevat ihmiset ymmärrä ydinsodan turhuutta ja omaa vastuutaan. Kozlovicin mukaan yhdysvaltalaiset elokuvat kuvaavat teknologiaa ennen kaikkea negatiivisesti, mutta monissa elokuvissa teknologia perustelee oman olemassaolonsa pelastamalla maailman itseltään.¹⁹⁷ WOPR esitetään hyvin inhimillisenä tietokoneena, jolla on oma tahto. Tämä tekee tietokoneesta vaarallisen ja arvaamattoman, mutta lopussa myös kykeneväisen ymmärtämään sodan turhuuden. Tietokone on kuin tiedemiesten ja upseerien peili, sillä kone toimii ja ajattelee niin kuin sen hallitsijat ovat sille opettaneet.

Sotaleikkien lopussa ydinasekonflikti ratkaistaan katarttisesti ja rauhanomaisesti. Elokuvan teemat voidaan tiivistää yhteen, yksinkertaiseen viestiin: ydinsota ei kannata. Loppuratkaisu ei kerro, millaista ydinasepolitiikkaa Yhdysvaltojen tulisi harjoittaa tosielämässä, mutta sitä voidaan tulkita yrityksenä lievittää ihmisten pelkoja. Ydinsota onnistutaan välttämään ilman uhreja, ja David osoittaa, että siviili voi estää sodan ainakin, mikäli hän on tarpeeksi kekseliäs ja rauhanomainen. Loppuratkaisua voidaan tulkita positiivisena, mutta on mahdollista, että *Sotaleikit* on tuottanut ja uusintanut pelkoja

¹⁹⁶ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 95–105 min.

¹⁹⁷ Kozlovic 2003, 363–367.

joillekin katsojille. Bourken mukaan medially on usein tällaisia vaikutuksia, vaikka pelon lietsominen on harvoin tietoista tai tarkoituksellista.¹⁹⁸

Kriitikot ovat kuitenkin pitäneet *Sotaleikkien* viestiä perusteltuna ja ajankohtaisena. Roger Ebertin mukaan lopun oivallus on mahtava kaikessa yksinkertaisuudessaan. Hänen mielestään *Sotaleikit* on mielenkiintoinen niin älyn kuin tunteen tasolla, ja hän antaa elokuvalla täydet pisteet. Kriitikot ovat painottaneet eri aiheita. *Philadelphia Daily Newsissä* korostetaan ihmisten yhteistyön ja vastuun ottamisen merkitystä, kun taas *Boston Globen* Jay Carr vertaa elokuvaa Titanic-laivan uppoamiseen vuonna 1912: vaikka jokin asia olisi kuinka epätodennäköinen, inhimillisen virheen mahdollisuus on aina olemassa.¹⁹⁹ Arvostelut ovat usein lyhyitä, neutraaleja ja suunnattu laajalle kohdeyleisölle, mutta tällaiset painotukset kertovat siitä, miten elokuvaa on voitu tulkita.

Osa arvosteluista on kuitenkin hyvin kriittisiä. *The New York Timesin* Vincent Canby pitää loppuratkaisua lähinnä koomisena. Elokuva ei hänen mielestään ratkaise ydinasepelkoja, vaan vähättelee niitä.²⁰⁰ Canbyn arvostelu on mielenkiintoinen, koska useissa arvosteluissa tutkimiani elokuvia pidetään yllättäen liian vakavina. Canby sen sijaan esittää, että *Sotaleikit* kuvaa ydinaseita liian kevyeen sävyyn. Kuten aiemmin, yksikään kriitikko ei kerro olevansa eri mieltä *Sotaleikkien* viesteistä, mutta esitystapa vaikuttaa elokuvan tulkintaan. Vaikka elokuva on voinut lievittää monien katsojien pelkoa, kaikki eivät kuitenkaan siis ole tulkinneet elokuvaa tällä tavalla.

Myös *Vaarallinen projekti* käsittelee tiedemiesten ja upseerien moraalista vastuuta. Kun Paul kasaa ydinasetta laboratoriossa, Conroy päättää lähettää Mathewsonin tämän luo. Conroyn mukaan Paul luottaa Mathewsoniin, joten Mathewson kykenee ottamaan ydinaseen haltuunsa hallitusti. Mathewson kuitenkin epäröi, koska hän ei ole ”tappaja”, kuten upseerit ja FBI:n agentit. Conroy kysyy, mihin tarkoitukseen Mathewson luulee tutkimuslaitosta käytettävän. Ydinaseet eivät ole hupia tai älyllisiä haasteita, vaan ne on luotu tappamiseen. Mathewson on siis Conroyn mukaan samanlainen ”paskiainen” kuin

¹⁹⁸ Bourke 2005, 327–333 ja passim.

¹⁹⁹ Baltake, Joe: 'WarGames'. *Philadelphia Daily News* 3.6.1983, 55; Carr, Jay: Movie Review: 'WarGames' Has the Software. *Boston Globe* 3.6.1983, <https://search-proquest-com.ezproxy.utu.fi/docview/294164254> [haettu 26.10.2018]; Ebert, Roger: WarGames. 3.6.1983. <https://www.rogerebert.com/reviews/wargames-1983> [haettu 5.10.2018].

²⁰⁰ Canby, Vincent: Screen: 'WarGames', A Computer Fantasy. *The New York Times Weekend* (32) 3.6.1983, 17.

upseerit ja FBI:n agentit, ja siksi hänen on kannettava vastuunsa ja tehtävä se, mitä pitää.²⁰¹

Kohtaus on mielenkiintoinen, sillä siinä upseeri antaa tiedemiehelle moraalisen opetuksen. Vaikka Conroy esitetään usein Paulin ja Mathewsonin vastustajana, hänellä ei ole minkäänlaisia harhaluuloja siitä, mihin ydinaseet on tarkoitettu. Mathewson sen sijaan haluaa ajatella olevansa ulkopuolinen ja riippumaton tutkija, joten hän ei haluaisi puuttua tilanteeseen. Conroy kuitenkin muistuttaa suoraviivaisesti ja karkeasti, että ydinaseet ovat vaarallisia. Mathewsonin on siis otettava vastuunsa, ja hän kyseenalaistaakin elokuvan lopussa työnsä eettisyyden. Vaikka hän liittoutuu Paulin kanssa ja päätyy toimimaan eri tavalla kuin hänen odotetaan toimivan, hän tiedostaa omat velvoitteensa sen sijaan, että hän syyttäisi tilanteesta Paulia.

Samalla *Vaarallinen projekti* muistuttaa selkeästi ja yksinkertaisesti, että ydinaseiden tarkoitus on tappaa. Kun Paul ja Mathewson ymmärtävät tämän, he yrittävät estää ydinonnettomuuden. Ydinaseen purkaminen edellyttää myös upseerien ja agenttien yhteistyötä, koska Paulin pommissa on monta eri johtoa, jotka on katkaistava täsmälleen samalla hetkellä.²⁰² Kuten *Sotaleikit*, myös *Vaarallinen projekti* päättyy onnellisesti. Kukaan ei kuole tai haavoitu vakavasti, vaikka ydinonnettomuudelta vältytään vain viime hetkellä. Selviytyminen edellyttää vastuullisuutta, yhteisymmärrystä ja rauhallisuutta. Jälkimmäistä korostetaan hyvin kirjaimellisesti, sillä ydinase uhkaa räjähtää, kun aseensa ydintä purkaessa Conroy'n ruuvimeisseli livahtaa varoittamatta paikaltaan.²⁰³

Kuten *Sotaleikit*, ydinasekriitikistä huolimatta *Vaarallinen projekti* ei mielestäni tuomitse teknologiaa sinänsä. Kun ydinasetta puretaan, Paul osoittautuu yhtä tärkeäksi ja neuvokkaaksi kuin Mathewson. Mathewson toteaa, että Paulin poikkeuksellinen älykkyys ja osaaminen ovat lahjoja, joita hänen kannattaa käyttää.²⁰⁴ Ydinaseen onnistunut purkaminen ei ole sattumaa, vaan Paul ja Mathewson tajuavat yhdessä, kuinka ase pitää purkaa. *Vaarallinen projekti* ja *Sotaleikit* esittävät, että teknologiaa voidaan hallita, jos ihmiset käyttävät osaamistaan ja laitteitaan hyvään tarkoitukseen. Kuten

²⁰¹ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 92 min. Vrt. englannin kielen ilmaisu ”son of a bitch”.

²⁰² *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 106 min.

²⁰³ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 102 min.

²⁰⁴ *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 79–80, 103–104 min.

monissa muissa 1980- ja 1990-lukujen nuorisoelokuvissa, elokuvat käsittelevät nuorten monimutkaista suhdetta teknologiaan ja muihin ihmisiin.²⁰⁵

Brickmanin mielestä hänen elokuvansa loppu on tiivis ja yksinkertainen. Elokuva osoittaa, että sota ei ole vääjäämätön kohtalo, vaan se voidaan välttää.²⁰⁶ Tämä väite ei esiinny elokuvan dialogissa yhtä selkeästi kuin *Sotaleikeissä*, mutta elokuvien loppuratkaisuissa käsitellään samoja teemoja. Kumpikin elokuva julkaistiin aikana, jolloin ydinsota ja -aseet olivat monille yhdysvaltalaisille merkittäviä ja todellisia pelon aiheita. Kylmä sota oli monien tutkijoiden mielestä selvästi päätymässä 1980-luvun alun jälkeen, kun Reagan ja Neuvostoliiton pääsihteeri Mihail Gorbatšov alkoivat keskustella vakavasti asevarustelun supistamisesta ja ydinaseiden vaarojen torjumisesta.²⁰⁷ Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että itse ydinaseiden pelko olisi lieventynyt.

Tutkimani elokuvat sisältävät hyvin vähän suoria viittauksia ajankohtaisiin ilmiöihin ja tapahtumiin. Muutaman vuoden aikaväli voi vaikuttaa vähäiseltä, mutta en väitä, että *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* olisi ideoitu, tehty ja julkaistu täysin samoissa konteksteissa. Olen yrittänyt huomioida tässä tutkielmassa niin muutoksia kuin jatkuvuutta yhdysvaltalaisissa mentaliteeteissa, mikä on mentaliteettihistoriassa oleellista. Esimerkiksi Kracauerin tutkimus on jaettu aikakausiin, jotka on erotettu toisistaan poliittisten, taloudellisten ja mentaalisten muutosten perusteella. Hän ei väitä, että jokainen kausi olisi ”vallankumouksellinen” edelliseen nähden, vaan hän analysoi myös asioita, jotka eivät muuttuneet merkittävästi eri aikakausien välillä.²⁰⁸

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* päättyvät onnellisesti, joten ne eivät kuvaa ydintuhon jälkeistä eli post-apokalyptistä maailmaa. Elokuvia on kuitenkin mahdollista analysoida apokalyptisten teemojen kautta. Hornerin ja Zlosnikin mukaan tieteen kehitys on muuttanut käsityksiä ihmisen ja ympäristön suhteesta. Tieteen saavutukset ovat usein olleet kiisteltyjä ja pelättyjä.²⁰⁹ Ydinaseet voidaan nähdä tällaisena kiisteltynä saavutuksena, sillä sen mahdollisia seurauksia on käsitelty Yhdysvalloissa usein myös populaarikulttuurissa.²¹⁰ Tutkimissani elokuvissa käsitellään apokalyptisia teemoja,

²⁰⁵ McFadzean 2017, 11.

²⁰⁶ Gerald, Jonas: Marshall Brickman Humanizes the Nuclear Arms Race. *The New York Times Arts and Leisure* (135) 15.6.1986, 22.

²⁰⁷ Garthoff 2004, 152–159.

²⁰⁸ Kracauer (1947) 1987, 34 ja passim.

²⁰⁹ Horner & Zlosnik 2004, 57–60.

²¹⁰ Rehill 2010, 182.

mutta maailmanloppu vältetään. Elokuvat varoittavat ydintuhon seurauksista, mutta ne osoittavat, miten niiltä voidaan välttyä.

Vaikka elokuvien loppuratkaisut ovat jännittäviä, niistä löytyy myös huumoria. *Sotaleikeissä* Beringer toteaa, että ”kusisi sytytystulpan päälle”, jos uskoisi sen estävän ydinsodan; *Vaarallisessa projektissa* Mathewson hymähtää Conroyn lipsahdukselle hermostuneesti ja sanoo, ettei ”kannata hölmöillä”.²¹¹ Huumori korostaa elokuvien viihteellisyyttä sekä tasapainottaa viimeisten kohtausten jännitystä ja vakavuutta. Ahosen mukaan maailmanlopun kuvauksiin sisältyy usein pelkoa ja lumoa, mutta joskus myös huumoria. Esimerkiksi *Tohtori Outolempi* on Ahosen mielestä suosittu elokuva, joka on ”kestänyt aikaa”, koska huumori koetaan usein vapauttavana ja itseironisena tapana käsitellä joukkotuhoa.²¹²

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* voidaan mieltää vapauttaviksi myös siksi, koska ne päättyvät onnellisesti lähes heti loppuratkaisun jälkeen. Nuorisoa ei rangaista virheistään, vaan he saavat elää vapaina. Elokuvat eivät kerro, kuinka puolustusvoimat, tiedemiehet ja hallinto aikovat toimia jatkossa. On kuitenkin luultavissa, että he eivät tee enää samoja virheitä, koska elokuvien loppuratkaisut korostavat, miten heidän tulisi toimia. Ihmisten on otettava vastuuta teoistaan, ymmärrettävä ydinaseiden vaarat ja hylättävä sellaiset toiminta- ja ajattelutavat, jotka edistävät ydinuhkaa. Aihe herättää jatkokysymyksiä, mutta olen analysoinut molempia elokuvia kattavasti ja saanut vastauksia tutkimuskysymyksiini, joten on aika tehdä yhteenveto tutkimustuloksistani.

²¹¹ *Sotaleikit* (WarGames) 1983, 98 min.; *Vaarallinen projekti* (The Manhattan Project) 1986, 102 min. Beringerin repliikki on improvisoitu. Ks. kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit*, 1998, 98 min.

²¹² Ahonen 1999, 307–308.

5. Lopuksi

Halusin tutkia pro gradu -tutkielmassani, kuinka *Sotaleikeissä* ja *Vaarallisessa projektissa* kuvataan ydinaseiden uhkaa. Tutkin yhdysvaltalaisia ydinase-elokuvia jo kandidaatintutkielmassani, mutta halusin tehdä aiheesta laajemman opinnäytteen. Olin siis hyvin tietoinen aiemmasta kylmän sodan kulttuurihistoriallisesta tutkimuksesta, joten minulla oli selkeä käsitys siitä, millaisia ydinase-elokuvia Yhdysvalloissa on tehty. *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* vaikuttivat sisällöllisesti hyvin erilaisilta kuin useimmat aihetta käsittelevät elokuvat, joten valitsin ne tutkimukseni kohteiksi. Uskoin, että niitä tutkimalla voisin sanoa tutkimusaiheestani jotain sellaista, mitä ei olisi jo sanottu aiemmissä tutkimuksissa.

Uskoin, että mentaliteettihistoriallinen näkökulma antaisi yllättäviä vastauksia tutkimuskysymyksiini. Näkökulma ja menetelmä toimivat hyvin yhdessä. Ne ohjasivat minua etsimään, kontekstoimaan ja tulkitsemaan eri lähdeaineistoja monipuolisesti ja avoimesti, mutta tarkasti ja järjestelmällisesti. Teoreettisempi lähestymistapa olisi voinut helpottaa metodologisen pohdinnan auki kirjoittamista. Vaikka tutkielma on aineistolähtöinen, en halunnut pitää näkökulmaa tai menetelmää itsestäänselvyysinä, vaan halusin tutkielman olevan selkeä ja läpinäkyvä. Olen kuitenkin tyytyväinen tutkielmani lähtökohtiin, koska pääsin niiden avulla tavoitteisiini ja löysin vastauksia tutkimuskysymyksiini.

Niin *Sotaleikeissä* kuin *Vaarallisessa projektissa* ydinaseet esitetään uhkana ihmisille ja maailmalle. Molemmissa elokuvissa niiden kuvataan aiheuttavan laajamittaista, peruuttamatonta tuhoa, jonka seurauksena suurin osa ydinaseen vaikutusalueella olevista ihmisistä kuolee välittömästi. Nämä vaikutukset eivät ole vain henkilöhahmojen omia kuvitelmia, vaan nämä arviot esitetään faktoina. Ydintuhon jälkeistä maailmaa käsitellään harvoin suoraan, mutta ainakin *Sotaleikit* implikoi, että ydinsodasta selviytyminen on jopa kuolemaa pahempi kohtalo. Nämä pelot eivät kuitenkaan lamauta henkilöhahmoja, vaan molemmissa elokuvissa ydintuho yritetään aktiivisesti estää kaikkia todennäköisyyksiä vastaan.

Kumpikin elokuva kuvaa päähenkilöiden yrityksiä estää ydinonnettomuus. *Sotaleikeissä* David aktivoi vahingossa supertietokoneen, joka aikoo aloittaa globaalin ydinsodan; *Vaarallisessa projektissa* Paul yrittää paljastaa salaisen ja vaarallisen ydintutkimuslaitoksen rakentamalla oman ydinaseensa, joka uhkaa Pohjois-Amerikkaa.

Nuorten päähenkilöiden esteenä ovat aikuiset auktoriteetit, jotka eivät ymmärrä nuoria, vaan yrittävät estää ydinonnettomuuden omalla tavallaan. Upseerit, viranomaiset ja tiedemiehet eivät kuitenkaan kykene hallitsemaan tilannetta. Auktoriteetit eivät kuitenkaan ole pahoja, vaan he pelkäävät nuorten lailla ydinonnettomuuden seurauksia ja haluavat estää sen.

Molemmat elokuvat korostavat, että ydinaseet eivät ole uhka vain Davidin tai Paulin tekojen vuoksi, vaan syyt ovat syvemmällä. Hallinto ja puolustusvoimat ovat valmiina ydinsotaan Neuvostoliittoa vastaan milloin tahansa, ja tiedemiehet tukevat Yhdysvaltain sotavalmiutta kehittämällä jatkuvasti tehokkaampia ydinaseita ja puolustusjärjestelmiä. Kukaan ei kyseenalaista tämän tavoitteen mielekkyyttä, joten ydinuhka näyttyy väistämättömänä. *Sotaleikeissä* Falken sanoo, että ihmiskunta suunnittelee omaa tuhoaan; *Vaarallisessa projektissa* Mathewson kritisoi sodan mielettömyyttä pelotteen käsitteen kautta. Auktoriteetit pitävät toimintatapojaan ja järjestelmiään aukottomina, mutta nuorten toiminta osoittaa, että ne eivät ole ikinä täysin varmoja.

Elokuvat kuvaavat ydinaseita ja niihin liittyviä pelkoja, mutta näihin pelkoihin yritetään myös etsiä ratkaisuja. Kumpikin elokuva päättyy onnellisesti, mutta onnellinen loppu edellyttää tiettyjä asioita. Nuoret opettavat teoillaan aikuisille, että heidän on muutettava toimintaansa ja ajatteluaan. Riitelyn ja sotimisen sijaan auktoriteettien on tehtävä yhteistyötä, ymmärrettävä oma vastuunsa ja pyrittävä rauhanomaisiin ratkaisuihin. *Vaarallinen projekti* korostaa myös hallinnon avoimuutta ja esittää, että tutkimuslaitoksen kaltaisia tärkeitä asioita ei saa salailta, koska ihmisillä on oikeus tietää niistä. Teknologia itsessään ei ole pahasta, mutta sitä on käsiteltävä vastuullisesti. Loppuratkaisut yrittävät mielestäni käsitellä ja lievittää ydinasepelkoja, joita 1980-luvun yhdysvaltalaisilla tai tekijöillä itsellään on voinut olla.

Sotaleikit ja *Vaarallinen projekti* heijastelevat mielestäni yleisiä yhdysvaltalaisia mentaliteetteja. 1980-luvun Yhdysvalloissa ydinaseemyönteinen poliittinen retoriikka ja päätöksenteko sekä ydinonnettomuuden Yhdysvalloissa ja muualla loivat epävarmuutta tulevaisuudesta ja epäluuloa hallintoa kohtaan. Ydinaseet olivat merkittävä osa kylmän sodan ulko- ja puolustuspolitiikkaa, joten ne olivat yleinen keskustelun ja mediaesitysten aihe. Monelle yhdysvaltalaiselle ydinaseet olivat vakava pelon ja huolen aihe. Nämä pelot ja huolet ovat usein yksilöllisiä, mutta niitä voidaan tarkastella myös kollektiivisina.

Ydinpelot ja ydinasevastaisuus ilmenivät esimerkiksi rauhanliikkeinä ja ydinasekriittisenä fiktiona.

Sotaleikkien ja *Vaarallisen projektin* tekijät ovat korostaneet elokuviensa viihteellisyyttä, mutta he ovat suhtautuneet ydinaseisiin kriittisesti ja halunneet kuvata esimerkiksi teknologian riskejä, puolustusvoimien toimintaa, sodanlietsontaa ja tiedemiesten vastuuttomuutta. Elokuvat eivät siis vain heijasta aikalaisten pelkoja, vaan ne ottavat kantaa kuvaamiinsa ilmiöihin. Näitä kannanottoja on pehmennetty fiktion keinoin, mutta monet kriitikot – ja todennäköisesti muutkin aikalaistarkastajat – ovat tulkinneet elokuvien sisältävän erilaisia kannanottoja, viestejä ja opetuksia. Useimmat kriitikot ovat kehuneet elokuvien poliittisia sisältöjä, mutta elokuvien viihdyttävyydestä ei ole ollut yksimielisyyttä. *Sotaleikeistä* käytiin mediassa laajamittaista keskustelua, mikä mielestäni todistaa ydinaseiden merkityksestä 1980-luvun Yhdysvalloissa.

Sotaleikkejä ja *Vaarallista projektia* voidaan analysoida monien näkökulmien ja teemojen kautta, mutta niitä kaikkia ei ollut mahdollista käsitellä pro gradu -tutkielman puitteissa. Ydinaseiden uhkaan liittyy elokuvissa monia ilmiöitä, jotka olivat mielestäni tärkeitä elokuvien analysoinnin kannalta. Joitain teemoja oli kuitenkin rajattava tutkielman ulkopuolelle. Tutkielman tarkoitus ei ollut luoda täydellistä kuvaa kylmän sodan Yhdysvaltain ydinasepeloista, vaan analysoida, miksi *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* ovat sellaisia kuin ovat. Olen tyytyväinen tekemiini rajauksiin ja valintoihin, sillä pystyin analysoimaan elokuvia tarkasti, mutta laaja-alaisesti.

Mikään teema tai näkökulma ei kuitenkaan ollut itsestään selvä. Kirjoitusvaiheessa pohdin erityisesti komedian ja nuorisotelokuvan lajityyppien merkitystä. Vaikka tutkielmani ei ole genreanalyysi, huomasin, että monia kohtauksia oli tarpeellista analysoida tyyli-ilajin näkökulmasta. Ymmärsin esimerkiksi sen, että huumori ei ole vain vastakohta elokuvien vakaville sisällöille, vaan vaikeiksi koettuja asioita käsitellään usein huumorin kautta.

Myös sukupuolen merkitys korostui tutkielman edetessä. Miehet esitetään elokuvissa sankareina ja tieteen asiantuntijoina, toisin kuin naiset. Vaikka ydinaseiden pelko vaikuttaa elokuvissa kaikkiin henkilöihän, tämä ei mielestäni ollut yksinään riittävä selitys tietyille kohtauksille, joten halusin nostaa elokuvien sukupuolittuneisuutta esiin tarpeen mukaan. Havainnoin myös, että kylmän sodan tutkimuksessa komedia ja

sukupuoli ovat olleet vain harvoin tutkimuksen keskiössä, joten jatkotutkimus näistä aiheista voisi laajentaa käsityksiä ydinase-elokuvien konventioista ja kohdeyleisöistä.

Tutkielmaan vaikutti myös lähdeaineiston saatavuus. Yritin kerätä tuotanto- ja vastaanottoaineistoa mahdollisimman monipuolisesti, mikä oli haastavaa. Kun etsin aineistoa elokuvien tekijöistä ja tuotannosta, löysin tietoa ensisijaisesti elokuvien ohjaajista. Tämä oli odotettua, koska ohjaaja nähdään usein tekijäryhmän tärkeimpänä jäsenenä. Elokuvat syntyvät kuitenkin kollektiivisesti, vaikka ohjaajan rooli on usein näkyvin ja tärkein. Muut tekijät ja näyttelijät voivat vaikuttaa yllättävillä tavoilla elokuvan sisältöön ja muotoon, joten muiden tekijöiden ja näyttelijöiden tekijyyttä, mielipiteitä ja ajatuksia ei pidä sivuuttaa. Näitä ei aina voi tavoittaa lähdeaineiston kautta niin hyvin kuin haluaisi, mutta teoria ja spekulointi eivät ole poissuljettuja.

Sama koskee elokuvien vastaanottoa, koska tavallisten katsojien aikalaiskokemuksiin oli hyvin vaikeaa päästä käsiksi. Lehtiarvostelujen ja muun aineiston, kuten katsojalukujen, perusteella voidaan tehdä valistuneita tulkintoja siitä, miten yleisöt ovat mahdollisesti kokeneet elokuvat ja millaisille yleisöille elokuvat on suunnattu. Tämä ei kuitenkaan kerro, mitä mieltä ihmiset ovat todellisuudessa olleet elokuvista. Tuotanto ja vastaanotto ovat tärkeitä, koska ne ovat tärkeä osa niitä aikalaiskokemuksia, joita mentaliteettihistoria pyrkii tavoittamaan. Päätin kuitenkin keskittyä tässä tutkielmassa itse elokuvien analyysiin, sillä tekijöiden ja aikalaiskatsojien tavoittaminen olisi mielestäni edellyttänyt heidän haastattelemistaan, mihin minulla ei mielestäni ollut resursseja.

Sotaleikeistä, Vaarallisesta projektista ja muista ydinase-elokuvista riittää yhä tutkittavaa. Ydinaseet eivät ole nykyisin yhtä näkyvä huolenaihe kuin 1980-luvulla, mutta ne ovat yhä olemassa. Maailma on monin tavoin erilainen kuin kylmän sodan aikana, mutta esimerkiksi ydinkokeet ja ydinvoimaloiden aiheuttamat ympäristöongelmat ovat yhä merkittäviä ilmiöitä. Monet näistä ilmiöistä ovat pitkäikäisiä, kuten on myös ydinaseita kuvaava fiktio. *Sotaleikit* ja *Vaarallinen projekti* esittävät ydinaseita tavoilla, jotka ovat yhä yleisiä ja jotka ovat vaikuttaneet ihmisten ydinasekäsityksiin. Ydinasefiktion tutkimus auttaa siis ymmärtämään, miten ydinaseita koskevia pelkoja, huolia, toiveita ja odotuksia on ilmaistu ennen ja nyt – ja kun ymmärrämme omia pelkojamme, voimme myös etsiä niihin ratkaisuja.

Lähdeluettelo

Elokuvat

Badham, John, Lasker, Lawrence & Parkes, Walter F.: Kommenttiraita elokuvaan *Sotaleikit* (1998). Teoksessa *WarGames*, DVD, United Artists / Sony Pictures Home Entertainment, 2014. Äänitetty 1998. Ääniraidan kesto 108 min.

Sotaleikit (WarGames). Ohj: John Badham. Sk: Lawrence Lasker, Walter F. Parkes. Le: Tom Rolf. K: William A. Fraker. N: Matthew Broderick (David Lightman), Dabney Coleman (tri John McKittrick), John Wood (tri Stephen Falken), Ally Sheedy (Jennifer Mack), Barry Corbin (Jack Beringer). T: United Artists, Sherwood Productions / Leonard Goldberg, Richard Hashimoto, Harold Schneider, Bruce McNall. E 19.5.1983. Videokopion kesto 108 min.

The Manhattan Project Trailer 1986. YouTube-video. Videokopion kesto 36 sek. <https://www.youtube.com/watch?v=G1gX-EbxqY> [haettu 11.9.2019].

Vaarallinen projekti (The Manhattan Project). Ohj: Marshall Brickman. Sk: Marshall Brickman, Thomas Baum. Le: Nina Feinberg. K: Billy Williams. N: Christopher Collet (Paul Stephens), John Lithgow (John Mathewson), John Mahoney (Lt. Col. Conroy), Jill Eikenberry (Elizabeth Stephens), Cynthia Nixon (Jenny Anderman). T: Gladden Entertainment / Marshall Brickman, Jennifer Ogden, Roger Paradiso, Bruce McNall. E 13.6.1986. Videokopion kesto 112 min.

Aikakaus- ja sanomalehdet

American Film, New York City 1983

Boston Globe, Boston 1983, 1986

Boxoffice, New York City 1983, 1986

Chicago Tribune, Chicago 1986

Christian Science Monitor, Boston 1986

Film Comment, New York City 1986

The Film Journal, New York City 1983, 1986

Los Angeles Times, Los Angeles 1986

Newsday, New York City 1986

The New York Times, New York City 1983, 1986

People, New York City 1983, 1986
Philadelphia Daily News, Philadelphia 1983, 1986
Philadelphia Inquirer, Philadelphia 1983, 1986
Sun Sentinel, Fort Lauderdale 1986
Time, New York City 1983, 1986
Variety, Los Angeles 1983, 1986
The Washington Post, Washington D.C. 1983, 1986
Wired, San Francisco 2008

Blogit

Simon, Alex: John Badham: The Hollywood Interview. *The Hollywood Interview* 1.5.2009. <http://thehollywoodinterview.blogspot.com/2008/08/john-badham-hollywood-interview.html> [haettu 5.10.2018].

Tietokannat

WarGames, Box Office Mojo.
<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=wargames.htm> [haettu 5.10.2018].

WarGames, Internet Movie Database. <https://www.imdb.com/title/tt0086567/> [haettu 17.9.2020].

The Manhattan Project, Box Office Mojo.
<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=manhattanproject.htm> [haettu 5.10.2018].

The Manhattan Project, Internet Movie Database. <https://www.imdb.com/title/tt0091472> [haettu 17.9.2020].

Tietosanakirjat

Berenbaum, Michael: Anne Frank. *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Anne-Frank> [haettu 24.9.2020].

Encyclopædia Britannica (ed.): Black humour. Last updated 8.11.2019.
<https://www.britannica.com/topic/black-humor> [haettu 16.4.2020].

Encyclopædia Britannica (ed.): Oedipus complex. Last updated 3.1.2018.
<https://www.britannica.com/science/Oedipus-complex> [haettu 27.4.2020].

Perlstein, Rick: Watergate scandal. *Encyclopaedia Britannica*, <https://https://www.britannica.com/event/Watergate-Scandal> [haettu 25.9.2020].

Tutkimuskirjallisuus

Ahonen, Kimmo: Kaunis ja kauhea maailmanloppu – kollektiivisen tuhon kuvat valkokankaalla. *Kun aika loppuu: kuolema historiassa*. Toim. Eero Kuparinen. Turun yliopiston historian laitos, julkaisuja 52, Turku 1999, 289–312.

Ahonen, Kimmo: *Kylmän sodan pelkoja ja fantasioita: muukalaisten invaasio 1950-luvun yhdysvaltalaisessa tieteiselokuvassa*. Yleisen historian väitöskirja. Turun yliopiston julkaisuja, sarja C, Scripta Lingua Fennica Edita, osa 361, Turku 2013.

Altheide, David L. & Schneider, Christopher J.: *Qualitative Media Analysis*. Sage Publications, London 2013. 2nd ed., orig. 1996.

Beinart, Peter: Think Again: Ronald Reagan. *Foreign Policy* (180) 6–7/2010, 28–33.

Birchall, Clare: Introduction to ‘Secrecy and Transparency’: The Politics of Opacity and Openness. *Theory, Culture & Society* (28) 7–8/2011, 7–25.

Bourke, Joanna: *Fear: A Cultural History*. Shoemaker Hoard, Emeryville 2006. Orig. Virago, London 2005.

Cortright, David: *Peace: A History of Movements and Ideas*. Cambridge University Press, Cambridge 2008.

Cox, Michael: The 1980s Revisited or the Cold War as History – Again. *The Last Decade of the Cold War: From Conflict Escalation to Conflict Transformation*. Ed. Olav Njølstad. Frank Cass, London 2004, 2–22.

Ellington, Thomas C.: Secrecy and Disclosure: Policies and Consequences in the American Experience. *Government Secrecy: Classic and Contemporary Readings*. Ed.

Susan Maret. Research in Social Problems and Public Policy, Volume 19. Emerald, Bingley 2011, 67–90.

Garthoff, Raymond L.: The US Role in Winding Down the Cold War, 1980–1990. *The Last Decade of the Cold War: From Conflict Escalation to Conflict Transformation*. Ed. Olav Njølstad. Frank Cass, London 2004, 149–162.

Glass, Fred: Sign of the Times: The Computer as Character in "Tron", "WarGames", and "Superman III". *Film Quarterly* (38) 2/1984, 16–27.

Goldman, Steven L.: Images of Technology in Popular Films: Discussion and Filmography. *Science, Technology & Human Values* (14) 3/1989, 275–301.

Haas, Elizabeth, Christensen, Terry & Haas, Peter J.: *Projecting Politics: Political Messages in American Films*. Routledge, London 2015.

Hakosalo, Heini: Jääkäriin mentaliteetti. *Elokuva ja analyysi*. Toim. Raimo Kinisjärvi, Tarmo Malmberg & Jukka Sihvonen. Painatuskeskus, Helsinki 1994, 31–49.

Hart, Kylo-Patrick R. & Holba, Annette M.: Introduction. *Media and the Apocalypse*. Peter Lang Publishing, New York 2009, viii–xiv.

Horner, Avril & Zlosnik, Sue: The Apocalyptic Sublime: Then and Now. *Apocalyptic Discourse in Contemporary Culture: Post-Millennial Perspectives on the End of the World*. Ed. Monica Germana & Aris Mousoutzanis. Taylor and Francis, London 2004, 57–70.

Jalava, Marja: Eva Olofintyttären valekuolema ja elävältä hautaamisen pelko 1800-luvun Suomessa. *Yhteisöstä yksilöön: Juha Siltalan juhlakirja*. Toim. Marja Jalava, Ilkka Levä, Tuomas Tepora & Ville Yliaska. Into, Helsinki 2017, 127–152.

Kekkonen, Jukka: Vertailevan tutkimuksen haasteita. *Tieteessä tapahtuu* (26) 3/2008, 32–37.

Kellner, Douglas: *Mediakulttuuri*. Alkuteos: Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern (1995). Suom. Riitta Oittinen ja työryhmä. Vastapaino, Tampere 1998.

Kendall, Lori: Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture. *International Journal of Cultural Studies* (2) 2/1999, 260–283.

Korhonen, Anu: Mentaliteetti ja kulttuurihistoria. *Kulttuurihistoria – johdatus tutkimukseen*. Toim. Kari-Immonen & Maarit Leskelä-Kärki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2001, 40–58.

Kozlovic, Anton Karl: Technophobic Themes In Pre-1990 Computer Films. *Science as Culture* (12) 3/2003, 341–373.

Kracauer, Siegfried: *Caligarista Hitleriin: saksalainen elokuvan psykologinen historia*. Alkuteos: From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film (1947). Suom. Reijo Lehtonen. Valtion painatuskeskus, Helsinki 1987.

Laine, Kimmo: Kritiikki elokuvahistoriallisena lähteenä. *Lähikuva* (22) 4/2009, 79–84.

Lewis, Jon: *The Road to Romance & Ruin: Teen Films and Youth Culture*. Routledge, New York 1992.

Lisboa, Maria Manuel: *The End of the World: Apocalypse and Its Aftermath in Western Culture*. Open Book Publishers, Cambridge 2011.

McFadzean, Angus: The Suburban Fantastic: A Semantic and Syntactic Grouping in Contemporary Hollywood Cinema. *Science Fiction Film and Television* (10) 1/2017, 1–25.

Mueller, John E.: *Atomic Obsession: Nuclear Alarmism from Hiroshima to Al Qaeda*. Oxford University Press, New York 2009.

Nasar, Sylvia: Introduction. In John Nash: *The Essential John Nash*. Ed. Harold William Kuhn & Sylvia Nasar. Princeton University Press, Princeton 2001, xi–xxviii.

Peltonen, Matti: *Matala katse: kirjoituksia mentaliteettien historiasta*. Hanki & Jää, Tampere 1992.

Powaski, Ronald E.: *Return to Armageddon: The United States and The Nuclear Arms Race, 1981-1999*. Oxford University Press, Oxford 2000.

Rehill, Anne Collier: *The Apocalypse is Everywhere: A Popular History of America's Favorite Nightmare*. Praeger, Santa Barbara 2010.

Saarelainen, Juhana: Konteksti ja kontekstualisoiminen. *Tulkinnan polkuja: kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä*. Toim. Asko Nivala & Rami Mähkä. Cultural History – Kulttuurihistoria 10. Turun yliopisto, 2012, 244–268.

Salmi, Hannu: *Atoomipommilla kuuhun! Tekniikan mentaalihistoriaa*. Edita, Helsinki 1996.

Schulte, Stephanie Ricker: “The WarGames Scenario”: Regulating Teenagers and Teenaged Technology (1980—1984). *Television & New Media* (9) 6/2008, 487–513.

Seed, David: *Under the Shadow: The Atomic Bomb and Cold War Narratives*. Kent State University Press, Kent 2012.

Shapiro, Jerome F.: *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*. Routledge, New York 2002.

Shary, Timothy: Teen Films: The Cinematic Image of the Youth. *Film Genre Reader III*. Ed. Grant, Barry Keith. University of Texas Press, Austin 2003, 490–515.

Shaw, Tony & Youngblood, Denise J.: *Cinematic Cold War: The American and Soviet Struggle for Hearts and Minds*. University of Kansas Press, Lawrence 2010.

Sivonen, Pekka: *Ydinasepelote Yhdysvaltain poliittisen vallankäytön muovaajana*. Valtio-opin väitöskirja, Helsingin yliopisto. Ulkopoliittisen instituutin julkaisuja, Helsinki 1992.

Staiger, Janet: *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton University Press, Princeton 1992.

Thompson, Kristen Moana: *Apocalyptic Dread: American Film at the Turn of the Millennium*. State University of New York Press, Albany 2007.

Upton, Bryn: *Hollywood and the End of Cold War: Signs of Cinematic Change*. Rowman & Littlefield, Lanham 2014.

Urbanski, Heather: *Plagues, Apocalypses, and Bug-eyed Monsters: How Speculative Fiction Shows Us Our Nightmares*. McFarland, Jefferson 2007.

Weart, Spencer: Nuclear Fear 1987–2007: Has Anything Changed? Has Everything Changed? *Filling the Hole in the Nuclear Future: Art and Popular Culture Respond to the Bomb*. Ed. Robert A. Jacobs. Rowman & Littlefield, Newham 2010, 206–242.

Weart, Spencer R.: *The Rise of Nuclear Fear*. Harvard University Press, Cambridge 2012.

Williams, Raymond: *Marxismi, kulttuuri ja kirjallisuus*. Alkuteos: *Marxism and Literature* (1977). Suom. Mikko Lehtonen. Gummerus, Jyväskylä 1988.