Raiskaus sivuraiteella: RapeLay, etnofetisistinen halu ja torjunta

Jenny Kangasvuo & Jaakko Meriläinen

FL

Oulun yliopisto

Viittaaminen: Kangasvuo, Jenny & Jaakko Meriläinen. 2009. ”Raiskaus sivuraiteella: RapeLay, etnofetisistinen halu ja torjunta”. *WiderScreen* 12 (2). http://widerscreen.fi/widerscreen-12-2-2009-sukupuoli-ja-audiovisuaalinen-viihde/

> *"Japani. Porno. Pornopelit. Siinä yhdistelmä, jonka outoutta ei länsimainen mieli pysty niin vain sulattamaan"* (O, 2009a)

Keväällä 2009 eräällä suomalaisella sähköpostilistalla syntyi myrsky vesilasissa. Listalle lähetettiin amerikkalaisen naisjärjestön viesti, joka kertoi japanilaisen "raiskauspelin", *RapeLayn*, myyntiä vastustavasta kampanjasta. Vastauksena viestiin toinen tämän artikkelin kirjoittajista lähetti lyhyen viestin kertoen, että kyseinen tietokonepeli on saatavissa myös Internetin vertaisverkkojen kautta. Tästä viestistä alkoi kiihkeä väittely siitä, millä tavoin pelistä saa puhua ja millaisia ajatuksia peli saa herättää. Luultavasti kukaan keskustelijoista ei tässä vaiheessa ollut pelannut itse peliä, ja keskusteltavana oli enemmänkin ajatus raiskausfantasiaan keskittyvästä tietokonepelistä kuin *RapeLay* tiettynä pelinä.

Keskustelu raiskauksiin keskittyvästä pelistä suomalaisella postituslistalla oli kuitenkin vain etäinen aalto, jonka oli lähettänyt angloamerikkalaisilla media-areenoilla riehunut taifuuni. Tietääksemme *RapeLaytä* – tai muita japanilaisia pornopelejä – ei ole juurikaan käsitelty suomenkielisessä perinteisessä mediassa.

Tarkoituksemme on esitellä kyseistä peliä ja siitä länsimaissa käytyä keskustelua, sekä esittää joitain haparoivia ajatuksia siitä, millä tavoin käydyt keskustelut voisivat liittyä sukupuoleen, länsimaiseen mielikuvaan Japanista sekä muuhun länsimaiseen keskusteluun pornosta ja tietokonepeleistä ilmaisu- ja viihdemuotona. Rajaamme artikkelin ulkopuolelle mainitulla suomalaisella sähköpostilistalla käydyn keskustelun sen vuoksi, että osallistuimme

keskusteluun itse. Listakeskustelujen käyttäminen aineistona ei olisi tutkimuseettisesti kestävää. Myönnämme kuitenkin, että kyseinen sähköpostikeskustelu on voinut ohjata tapaa, jolla länsimaista keskustelua tulkitsemme.

Japaninkielen taitomme on varsin rajallinen. **(1)** Siten *RapeLayn* kotimaassaan saamat merkitykset ja niiden politisoituminen osana sikäläisiä sukupuoleen, tilaan ja kulttuuriseen kuvastoon liittyviä kamppailuita jäävät meidän katsominamme melko epämääräisiksi. Tämän artikkelin puitteissa emme siis voi, emmekä halua, esittää kovin syvällistä analyysiä pelin yhteiskunnallisista merkityksistä Japanissa.

Emme myöskään halua toisintaa pornografiaan yleisesti liittyvää puolesta/vastaan -asetelmaa. Artikkelimme pyrkii noudattamaan nykyisen suomalaisen pornotutkimuksen (Kalha 2007a; Nikunen et al. 2005) linjaa, jossa pornon puolesta tai vastaan kirjoittamisen sijaan pyritään olemaan *"pro-tutkimus, pro-reflektio*", kuten Harri Kalha (2007b, 9 ja 2005, 33) kuvaa omaa lähtökohtaansa pornotutkimukseen. Tällainen lähtökohta mahdollistaa toivottavasti myös kriittisen moniäänisyyden.

Joka tapauksessa *RapeLay* on meille nimenomaan pornoa, alhaiseksi määrittynyttä, kieltonsa kautta kiehtovaa, halun ja eron negatiivisessä avaruudessa asuvaa seksiviihdettä. (Attwood 2002; Kalha 2007b.) Kun käynnistimme pelin ensimmäistä kertaa – kun olimme jo osallistuneet siitä käytävään intohimoiseen ja yökötystä ilmaisevaan keskusteluun – emme

odottaneet näkevämme katedraaliin nostettua taidetta. Tämän tunnustaessamme uusinnamme seksuaalisuuden esittämiseen liittyviä erotteluja, kuten erottelua korkeaan ja matalaan kulttuuriin, sekä rakennamme seksuaalisuuden esittämisen rajoja.

Eroge – eroottisten pelien genre

Japanilaisen pelituotantoyhtiö Illusionin tuottama *RapeLay* (japanilaisittain translitteroituna *Reipurei*) herätti länsimaissa huomiota luultavasti nimenomaan englanninkielisen nimensä vuoksi. Pelinä se ei juuri erotu japanilaisten eroottisten pelien genrestä, jossa raiskaus- ja alistusfantasiat ovat toistuvia elementtejä.

Japanilaiseen eroottisten pelien eli *eroge*-pelien genreen kuuluu suoraviivaisten seksiaktiin keskittyvien pelien lisäksi myös ns. deittipelejä, joissa miespuoliseksi mielletyn pelaajan tehtävänä on seurustella tyttöhahmojen kanssa ja lopulta vietellä heidät. Osa näistä peleistä on kevyesti eroottisia romansseja, joita kuvaamaan termi "porno" ei sovi, osaan se voisi *RapeLayn* tavoin sopia paremmin, mutta koska genreraja ei kulje porno/ei-porno -jaottelua myötäillen, on puhe japanilaisista pornopeleistä osittain harhaanjohtavaa.

Eroge-pelit eivät yleensä ole kovin pelillisiä siinä mielessä, että niissä olisi selkeä ongelma tai tehtävä, jonka ratkaisu olisi merkittävä osa pelaamisen tuottamaa tyydytystä. Useimpia *eroge*-pelejä voi pikemminkin lähestyä interaktiivisina kuvakirjoina, jotka tarjoavat katsojalle varsin rajatun mahdollisuuden vaikuttaa tapahtumiin. Näitä pelejä kutsutaankin termillä *bijuaru noberu* – "visual novel" – visuaalinen romaani. Lisäksi monet *eroge*-peleistä ovat vain yksi osa tiettyyn tarinaan sidottua tuoteryhmää, johon kuuluu pelin lisäksi sarjakuvia, animaatiosarjoja, romaaneja, kuunnelmia, sekä muita tuotteita, kuten keräilyfiguureita ja julisteita, joissa tarinan hahmot ja tapahtumat toistuvat. Peli on vain yksi muoto, jolla ostaja voi kuluttaa tiettyä tarinaa.

Eroge-peleissä – ja japanilaisessa 1900-luvulla tuotetussa eroottisessa viihteessä yleisemminkin – raiskaus on ollut yleinen tropee. *Eroge*-peleistä suurimman suosion ovat kuitenkin saavuttaneet melodramaattiset romanssit, joissa rakastavaisten on ylitettävä vastoinkäymisiä saadakseen toisensa. Näistä peleistä on usein saatavilla sekä korkeammalla

ikärajalla varustettu, seksikohtauksia sisältävä versio, että ikärajaton, kaikille sallittu versio, josta seksikohtaukset on poistettu. Romanttinen juoni on kuitenkin pääpiirteissään sama. (Todome 2004.)

Osa *eroge*-peleistä kuuluu myös *bishôjo*-pelien eli "nättityttö-pelien" genreen. *Bishôjo* ei terminä luonnehdi pelkästään pelejä, vaan myös muita populaarikulttuurituotteita, kuten sarjakuvia ja animaatiosarjoja. Genre tarjoaa oletetulle miespuoliselle yleisölle mahdollisuuden ihailla sieviä tyttöjä, joiden sievyys rakentuu stereotyyppisistä osasista, keskeisimmin hahmojen korostetusta feminiinisyydestä.

Bishôjo-hahmot on epäilemättä rakennettu yleisön seksuaalisten fantasioiden kohteiksi, mutta tavat, joilla hahmot houkuttelevat luokseen katsojan fantasioita, vaihtelevat. Osa hahmoista on merkitty yksinkertaisilla seksuaalisen puoleensavetävyyden merkeillä, kuten suurilla rinnoilla, kun taas osa hahmoista selkeästi pyrkii herättämään yleisössä suojelunhalua tai kaipausta. (ks. esim. Galbraith 2009.) *Bishôjo*-pelien tyttökavalkadista pelaaja voi valita omia fantasioitaan parhaiten vastaavan hahmon ihailtavakseen. *RapeLay* ei sinällään sijoitu *bishôjo*-genreen, mutta sen tapa tarjota yksinketaisella tyylittelyllä toisistaan erotettuja naishahmoja pelaajan halun kohteeksi lähestyy *bishôjo*-pelien tapaa merkitä naishahmot toisistaan eroavilla fetisistisillä symboleilla. **(2)**

Seksiteollisuus on Japanissa taloudellisesti hyvin merkittävä ala. Sen laillisesti toimivan osan piiriin kuuluvat mm. seuralaispalvelut, seksiklubit, tuntivuokrattavat *love hotel* -majoituspalvelut, vaate- ja välinemyynti sekä pelit, sarjakuvat ja muu kuvallinen ja kirjallinen aineisto ja julkaisut. Japanin rikoslain 175. pykälä sääntelee epäsiveellisten julkaisujen myyntiä. Epäsiveelliseksi aineistoksi määritellään "sopimattomasti seksuaalisesti kiihottava, tavallisissa ihmisissä pahennusta herättävä, tai vastoin hyviä seksuaalimoraalisia tapoja" oleva aineisto. **(3)** Niinpä suurin osa japanilaisesta pornografiasta julkaistaan ainakin nimellisesti sensuroituna. Pelien kohdalla tämä tarkoittaa yleensä hahmojen sukuelinten peittämistä pikselimosaiikilla. *RapeLay*-pelinkin seksikohtauksista hahmojen sukuelimet oli alkujaan sensuroitu, ja ne saa näkyviin vain peliharrastajien luomien sensuurinpurkuohjelmien avulla.

Peliteollisuus ja pelaaminen länsimaissa

Japanissa matalan ja korkean kulttuurin välinen ero ei ole ollut suuri, mikä määrittää sekä pelien, että eroottisen viihteen asemaa japanilaisessa kulttuurissa. Erilaisten pelien pelaamisella on pitkä historia, eikä pelaamiseen ole liittynyt samanlaista ajantuhlauksen ja jopa synnin assosiaatiota kuten länsimaissa. (Kusahara 2002; Hayakawa 2002, 10.) Länsimaisissa mielikuvissa puolestaan pelaaminen mielletään edelleen paikoin pelkästään lasten ja nuorten – ja eritoten nimenomaan poikien – ajanvietteeksi (Huhtamo - Kangas 2002, 12-13).

Länsimaalaisen (ja tarkemmin: nimenomaan amerikkalaisen) peliteollisuuden 2000-luvulla tuottaman kulttuurisisällön suhdetta seksuaalisuuteen voikin yksinkertaistaen ja nopeasti tyylitellen verrata alusvaatekuvaston nähneiden esiteini-ikäisten poikien kikatteluun: laracroftien tissit hyllyvät ja keijutyttöjen pikkuhousut vilkkasevat pelaajalle tarjoiltavan heteromieskatse-position alla, mutta tämä oletettu halu ei ikinä pääse aktualisoitumaan, eikä sitä oikeastaan käsitellä peleissä. (Länsimaisen peliteollisuuden tavasta käsitellä seksuaalisuutta ks. Brown 2008.) Peli- ja autoalojen uutustuotteita esittelevillä messuilla käytetään samoja, länsimaisen valtavirtaheteropornonkin kuvastoon sopivia bikinipukuisia naismalleja. Toisaalta merkittävä osa tietokone- ja konsolipeleistä on esimerkiksi shakin tapaan sangen sukupuolineutraaleita, ja sukupuolen esittämisen kaavamaisuudesta ja seksuaalisuuden näennäisestä häivyttämisestä on poikettu jonkin verran.

Varsinkin tietokonepelien alkuaikoina, erityisesti 1980-luvulla, jolloin pelaaminen oli jo sangen laajalle levinnyt ajanviete, mutta kaupallisten pelien tuotantokustannukset olivat nykyiseen verrattuna suhteellisen alhaiset, julkaistiin USA:ssa joitain silloisinkin standardein melko kömpelöitä pornopelejä. Näistä eniten paheksuntaa herätti *Custer's Revenge*, jossa ratsuväen sotilas raiskaa sidotun intiaaninaisen. (Brown 2008, 22-47.)

1990-luvun alussa kulta-aikaansa eläneissä seikkailupeleissä, sekä nykyisissä tarinankerrontaan ja henkilöhahmoihin muita pelejä vahvemmin perustuvissa toimintaseikkailu- ja roolipeligenreissä, on tuotettu sukupuolikuvastoa hieman monitahoisemmin hyödyntäviä pelejä. Konsolipelien kentällä Japanista käännettyjen pelien vaikutus on ollut tässä merkittävä. 2000-luvun lopulle tultaessa kasvava osa pelaamisesta on

Internetin yli tapahtuvaa sosiaalista moninpeliä joko massiivimoninpelimuodossa (MMO-pelit) tai rajatumpina moninpeleinä. Tämä haastaa rikkomaan ajatusta pelistä jonain, jonka koko sisällön sukupuolittuneisuuksineen peliyhtiö suunnittelee ja sitten kohdistaa sitä passiivisesti tulkitsevalle pelaaja-kuluttajalle. (Pelaajien mahdollisuuksista pervouttaa erään massiivimoninpelin sukupuolikuvastoa ks. Schmieder 2008.)

Pelien yhteisövetoinen laajentaminen ja muokkaaminen, *modding* – modaaminen – on toinen tätä tuote-kuluttaja-asetelmaa huojuttava suuntaus. (Modaamisen historiasta ks. Schleiner 2002, 313-315). Sukupuolen esittämisen ja pelituotteen sille asettamien rajojen näkökulmasta varmastikin mielenkiintoisin yksittäinen modausalusta on ollut The Sims -sarja, jonka muuntelua Tanja Sihvonen (2009) esitteli laajasti väitöskirjassaan. Juuri tämä modauskulttuuri ja sen piirissä tuotettu epävirallinen käännös myös toivat *RapeLayn* japanilaisista pornokaupoista länsimaalaisen lehdistön äimisteltäväksi.

Japanilaisen peliteollisuuden tuotteista suurin osa on suunniteltu japanilaisille sisämarkkinoille. Länsimaissa näitä pelejä on saatavilla vain lähinnä vertaisverkkojen avulla peliharrastajien toisilleen levittäminä kopioina. Usein hallitsemattomina ja villeinä esitetyt globaalit mediamarkkinat ovat tosiasiallisesti aivan viime aikoihin saakka olleet sangen tehokkaasti jaettuina alueellisiin segmentteihin. Tätä jakoa on ylläpidetty keskitetysti hallittujen jälleenmyyntiverkostojen lisäksi DVD-soittimiin ja pelikonsoleihin rakennettujen teknisten aluekoodausten avulla sekä hallitsemalla kieli- ja kulttuurirajojen ylittämiselle välttämätöntä käännöstyötä. Näiden segmenttien välisten rajapintojen ylläpitäminen ja ne läpäisevän liikkeen hallitseminen on nähdäksemme ollut olennainen osa Sonyn, Nintendon ja Segan kaltaisten japanilaislähtöisten globaalien mediajättien brändinhallintastrategioita. Japanilaisilla peleillä onkin länsimaissa kahtalaiset markkinat: ensinnäkin ns. suuri yleisö, jolle pelaaminen on yksi monista ajanvietteistä ja joka ei erikseen etsi nimenomaan japanilaisia pelejä, ja toisekseen japanilaisten populaarikulttuurituotteiden faniyleisö, jolle tuotteen japanilaisuus on keskeinen osa kulutuskokemusta (Järvinen 2006, 166).

Toisin kuin länsimaissa käydystä keskustelusta olisi voinut päätellä, *RapeLayta* ei ole koskaan ollut laillisesti saatavilla Japanin ulkopuolella. Peli oli kuitenkin ilmestymisvuodestaan 2006 saakka saanut huomiota englanninkielisillä japanilaista populaarikulttuuria seuraavilla

fanisivustoilla, esimerkiksi Hongfire.comissa, ja ihmiset olivat tietysti kopioineet sitä toisilleen. Pelistä oli myös kirjoitettu sen vahvasti tuomitsevia arvosteluita jo ennen varsinaista länsimaista kohua. Näistä siteeratuin lienee ilmestynyt Something Awful -nettijulkaisussa (Parsons 2007). Pelin tosiasiallista levinneisyyttä on kuitenkin aika mahdotonta arvioida. Google Trends näyttää *RapeLayn* kohdalla korkean piikin alkuvuodesta 2009, eli juuri kiihkeimmän peliä koskeneen keskustelun aikaan, mutta tästä ei voi päätellä kovin paljoa. *RapeLayta* on joka tapauksessa modattu länsimaissakin, sitä on käännetty, ja siihen on tehty trainereita, eli pieniä pelin selailua helpottavia ohjelmia tai muutoksia (Dili 2007). Tätä artikkelia varten pelaamamme versio *RapeLay*sta on peliharrastajien kääntämä ja muokkaama. (RapeLay 2006.)

Illusionin ainoa länsimaalaisillekin tarkoitettu tuote on *Digital Girl* -sarja. Sarjan tuotteet eivät ole pelejä, vaan 3d poser -tyyppisiä ohjelmia, joissa käyttäjä vaatettaa, muokkaa ja asettelee hahmoja haluamiinsa sommitelmiin. Poser-ohjelmien yleistyminen on askel kohti suuntaa, jossa kaupallinen yritys tuottaa työkalut ja laajempi ja väljempi yhteisö tuottaa niiden avulla fantasioita ja tarinoita toisilleen. On mahdollista, että Japanin pelialan kesällä 2009 kiristynyt itsesääntely tulee vauhdittamaan tämänkaltaista kehitystä. *Digital Girl* -sarjan tuotteilla on mahdollista tuottaa nopeasti ja helposti still-kuvia jaettavaksi ja esimerkiksi kirjoitetun tarinan kuvitukseksi tai digitaalisen kuvankäsittelyn pohjaksi, mutta niiden avulla ei ole mahdollista ohjata omaa videota tai luoda interaktiivista sisältöä.

Suurin osa länsimaisille markkinoille tuotavista japanilaisista peleistä on lokalisoituja, eli pelit on käännetty ja niiden joitakin yksityiskohtia on voitu muuttaa länsimainen yleisö huomioon ottaen. Toisaalta japanilaiset pelitalot tuottavat myös lähtökohtaisesti globaaleille markkinoille suunniteltuja tuotteita. Japanilaisten pelien faniyleisö muodostaa kuitenkin merkittävän kuluttajaryhmän, joka on kiinnostunut nimenomaan Japanissa japanilaiselle yleisölle tehdyistä peleistä.

Susan Napierin (2008, 135, 210-214) mukaan sekä 1800-luvun japanilaisten puupiirroskeräilijöiden ja nykyajan japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien kokemuksia voidaan verrata siinä mielessä, että kumpikin ryhmä saa nautintoa jonkin vähän tunnetun kulttuurimuodon löytämisestä ja sen jakamisesta pienen samanhenkisten ihmisten joukon

kanssa. Voi olettaa, että japanilaisia tietokonepelejä harrastavien länsimaalaisten kokemukseen liittyy vastaavanlaisia elementtejä. Kuluttaessaan japanilaisia populaarikulttuurituotteita länsimainen yleisö kuluttaa sekä etnofetisististä fantasiaa japanilaisuudesta, että sitä fantasiaa, joka on sisäänrakennettu itse tuotteeseen, kuten peliin tai sarjakuvaan.

Kuvaus erään keskustelun kulusta ja vaikutuksista

Pelituotantoyhtiö Illusionin tuottama *RapeLay* julkaisiin Japanissa jo vuonna 2006, mutta länsimaissa peli herätti huomiota vasta keväällä 2009. Kohun juuret lienevät Belfast Telegraphissa 12.2.2009 julkaistussa uutisessa, jonka mukaan peli olisi ollut myynnissä Amazon.com-verkkokaupan kautta (Fennelly, 2009).

Amazon.com ei itse asiassa myynyt peliä, jota ei virallisesti levitetty Japanin markkinoiden ulkopuolella. Amazon.comin välityspalvelussa oli kuitenkin ilmoitus, jossa peliä myytiin. Välityspalvelu tarjoaa yksityisille ja itsenäisille myyjille mahdollisuuden välittää tuotteitaan, eli yleisimmin käytettyjä kirjoja. Amazon ei ennakkosensuroi näitä kolmansien osapuolien kauppakohteita, vaan valvoo niitä satunnaistarkistusten ja ilmoitusten perusteella. Lähes välittömästi uutisen julkaisun jälkeen pelin myynti-ilmoitus poistettiin Amazon.comista, eikä ole selvillä, oliko peli ikinä todella saatavilla sen kautta. Japanin sisämarkkinoilla toimiva Amazon.com.jp kuitenkin jatkoi – ja jatkaa – vastaavien pelien myyntiä.

Belfast Telegraphin juttu herätti Iso-Britanniassa maanlaajuista huomiota sen vuoksi, että sen kirjoittanut toimittaja oli juttua tehdessään ottanut yhteyttä Labour-puolueen kansanedustajaan, joka oli aiemmin käsitellyt raiskauspelejä parlamenttipuheenvuorossaan. Tuolloin kansanedustajaa oli ojennettu toteamalla, että British Board of Film Classificationsin mukaan raiskauspelejä ei ole olemassa, joten ne eivät ole poliittisesti relevantti aihe. Lehtijutun ilmestyttyä kyseinen kansanedustaja lupasi tuoda aiheen uudelleen keskusteltavaksi parlamentissa.

Brittiläisessä kohussa on havaittavissa kaikuja aiemmasta japanilaista seksuaalisesti latautunutta populaarikulttuurituotetta käsittelevästä kohusta; 1990-luvulla väkivaltaisen

pornografisia kohtauksia sisältänyt animaatiofilmi *Urotsukidoji* herätti samantapaista pahennusta kuin *RapeLay*. Molemmissa kohuissa Japani näyttäytyi vieraan, vastenmielisen ja siten yleisöään turmelevan viihteen alkukotina. *Urotsukidojin* aiheuttamalla moraalipaniikilla on ollut merkittävä vaikutus sille, miten japanilaiseen animaatioon Britanniassa on suhtauduttu. (Napier 2008, 135.)

Monet nais- ja tasa-arvojärjestöt, kuten yhdysvaltalaiset *Equality Now* ja *National Organisation for Women*, reagoivat kohuun nopeasti perustaen tietonsa ilmeisesti Belfast Telegraphin juttuun. Equality Now perusti toukokuussa 2009 erityisen kampanjan japanilaisia raiskauspelejä vastaan, joskin kampanjatiedotteessa (Equality Now 2009) keskityttiin pelkästään *RapeLay*-peliin – muuta japanilaista pornoa ja *eroge*-pelien genreä käsiteltiin vain ohimennen. Kampanjan keskeisenä toimintamuotona oli ottaa yhteyttä Illusion-pelifirmaan, Amazonin Japanin osastoon, sekä Japanin hallitukseen, erityisesti pääministeriin ja oikeusministeriin

Väkivaltaa sisältävä *eroge*, ja *eroge*-genre ylipäätään, nousivat keskusteluun myös japanilaisessa mediassa. Japanilaiset päähallituspuolueet LDP ja Kômeito ottivat vahvan kannan väkivaltaa sisältäviä *eroge*-pelejä vastaan. Toukokuun lopulla 2009 pelin kehittäjäfirma Illusion lopetti pelin levittämisen, sekä esti näennäisesti pääsyn Internet-sivustoilleen Japanin ulkopuolelta. Yhtiö kuitenkin jatkaa vähemmälle huomiolle jääneiden, väkivaltaa sisältävien *eroge*-pelien, kuten *Battle Raper* ja *Biko*-pelisarjojen myyntiä.

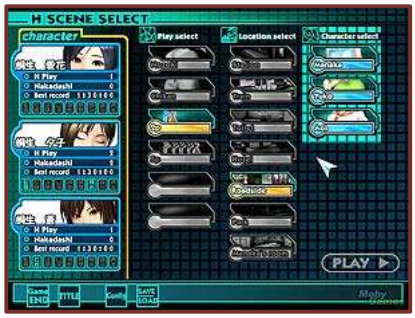
Kesäkuussa 2009 japanilaisen pelialan itsesääntelyjärjestö EOCS (Ethics Organization of Computer Software) kielsi väkivaltaa sisältävät *eroge*-pelit. Itsesääntelyelimellä, jonka jäseninä on n. 200 pelifirmaa, ei ole lainsäädännöllistä valtaa, vaan se voi rangaista jäseniään vain erottamalla ne järjestöstä. Monet pelien levittäjät ja markkinoijat edellyttävät pelinkehittäjäfirmalta järjestöön kuulumista. EOCS listasi päätöksessään peleissä väkivallan lisäksi kielletyiksi aiheiksi myös mm. raskaana olevat naiset, bondagen, antropomorfiset eläimet ja ryhmäseksin. On vielä epäselvää, mitä tämä merkitsee japanilaisen *eroge*-pelialan kannalta. Ainakin yhden pelin julkaisua lykättiin sen vuoksi, että sen naispäähahmo tulee pelin kuluessa raskaaksi, sekä yhden julkaistavan pelin nimeä muutettiin **(4)**. Toisaalta vaikutusvaltaisen EOCS:n merkitys Illusionin kaltaisille *eroge*-peleihin erikoistuneille

yrityksille voi olla vähenemässä pelien markkinoinnin ja kaupallisen levityksen siirtyessä yhä vahvemmin Internetiin. Vaatimus tiukemmasta itsesäätelystä voi vauhdittaa tätä kehitystä, sekä lisätä EOCS:stä riippumattomien peliyritysten määrää. (Sankaku Complex 2009a & 2009b & 2009c & 2009d; Gotgame 2009; Classy Gamer 2009; Canned Dogs 2009a & 2009b & 2009c.)

On huomautettava, että Belfast Telegraphin artikkeli oli monilta osin varsin epätäsmällinen. Esimerkiksi sen kuvituksena olevista seitsemästä kuvasta vain kolme oli peräisin *RapeLay*-pelistä – neljä muuta kuvaa olivat satunnaisia kuvia, joiden lähdettä ei ollut merkitty. Kaksi kuvista itse asiassa esittää taikatyttöhahmoa nimeltä Amu Hinamori, joka seikkailee esiteini-ikäisille lapsille suunnatussa *Shugo Chara!* -sarjassa. Lapsille suunnatun sarjakuvahahmon käyttäminen raiskauspeliä käsittelevän lehtijutun kuvituksena korostaa sitä, kuinka *RapeLaytä* koskeva kohu perustui keskeisesti toisen käden lähteisiin ja tietämättömyyteen japanilaisesta populaarikulttuurista.

On ilmeistä, että sen enempää Belfast Telegraphin toimittaja kuin suurin osa pelistä kiivaasti keskustellusta länsimaalaisesta yleisöstäkään ei ollut pelannut *RapeLay*-peliä, jota käsiteltiin usein vain juonireferaattina, ohittaen sen pelillinen sisältö.

RapeLay abstrahoituna



Paitsi juonena, tietokonepeli on olemassa myös abstraktimpana pelinä, jonka pelaajalle tarjoamat tavoitteet ja mahdollisuudet ovat erittäin tiukkojen sääntöjen rajaamat. Lähestymme *RapeLayta* aluksi tarkastelemalla tätä pelimekaniikkaa ja sen tarjoamaa pelaajapositiota irrotettuna tavallaan sen päälle rakennetusta symbolis-kerronnallisesta tasosta. Tällä tasolla *RapeLayn* voi ajatella koostuvan kolmesta minipelistä tai -ympäristöstä, sekä niitä yhdistävästä, saavutuksia kirjaavasta valikkonäytöstä.

Kaikissa ympäristöissä on samankaltainen graafinen käyttöliittymä, jonka pudotusvalikosta pelaaja voi hallita aina vähintään kameraan liittyviä asetuksia. Pelin edetessä valikkoon ilmestyy vaihtoehtoja, joilla voi hallita hahmojen ulkonäköä tai tehdä peliin vaikuttavia valintoja. Kaikki ympäristöt koostuvat yhdestä suorakulmion muotoisesta huoneesta ja animoidusta 3d-mallista. Kamera on liikuteltavissa kaikissa ympäristöissä sekä vapaasti, että valikosta löytyvien ennakkoasetusten avulla. Näytön alakulmaan saa avattua myös toisen kameranäkymän.

Ensimmäisessä ympäristössä valikko on ainoa tapa vaikuttaa peliin, eikä ympäristö itsessään aseta pelaajalle selkeätä tavoitetta: tässä tilassa voi lähinnä tarkkailla huoneen keskellä seisovaa mallia. Toisessa ympäristössä pelaaja voi käyttää valikon lisäksi hiirikursoria. Ilmeinen tarkoitus on kerätä pisteitä naishahmon kiihotuksen tasoa kuvaavaan mittariin

liikuttelemalla hiirtä mallin pinnalla olevan aktiivisten alueiden päällä. Näistä alueista osa on ajoittain suojattuna, jolloin niistä ei saa pisteitä. Kolmannessa ympäristössä, johon suurin osa pelillisestä sisällöstä keskittyy, on aina vähintään kaksi pistemittaria, mieshahmon kiihotuksen tasoa kuvaava tattimittari, sekä naishahmon kiihotuksen tasoa kuvaava sydänmittari. Mittarin täyttyminen johtaa orgasmia kuvaavaan animaatioon, mutta tilassa itsessään ei silti ole selkeää tavoitetta. Pelaaja voi vaikuttaa peliin jälleen valikolla, josta voi valita malleille erilaisia asentoja ja vaatteita, sekä naputtelemalla hiiren painiketta, mikä lyö tahtia valitulle yhdyntää kuvaavalle asetelmalle.

Yksinkertaisuudestaan huolimatta *RapeLayn* ympäristöjen pelillisyyden ja niihin liittyvä välitön audiovisuaalinen palate tarjoavat jonkinlaisen lyhyessä silmukassa juoksevan pintakerroksen, jonka voi ajatella yhdistävän pelaajan katsetta ainakin ajatukseen toimijuudesta. Näiden kolmen ympäristön, tekstilaatikoiden ja muutaman piirretyn kuvan avulla on peliin rakennettu lyhyt lineaarinen tila, jonka läpäisemiseen menee puolesta tunnista tuntiin. Lineaarisen tilan jälkeen peli siirtyy vapaamuotoisempaan tilaan.

Lineaarisen tilan sisältämä juoni seurailee päähahmoa Masaya Kimuraa, joka on juuri päässyt vankilasta. Masaya haluaa kostaa lukiolaistyttö Aoille, joka aiheutti hänen pidätyksensä syyttämällä häntä seksuaalisesta ahdistelusta junassa. Koston keinona on raiskata Aoin pikkusisko Manaka, äiti Yuuko ja lopulta Aoi itse. Aoin hahmo on puettu koulupukuun, mikä merkitsee häntä suunnilleen lukioikäiseksi. Yuukon suuret rinnat merkitsevät hänet vanhimmaksi, siis äidiksi, ja Manakan pieni koko – ja rintojen koko – viittaavat nuoruuteen.

Masaya vaanii mainittuja naisia rautatieasemalla, kähmii heitä junassa ja lopulta raiskaa heidät erilaisissa ympäristöissä, eli vessassa, puistossa ja hotellihuoneessa. Raiskattuaan

Manakan ja Yuukon Masaya soittaa uhkaavia puheluja Aoille sekä lähettää tälle alastonvalokuvia hätääntyneen näköisistä ja sidotuista Yuukosta ja Manakasta. Pelastaakseen heidät Aoin on alistuttava Masayan raiskattavaksi. Raiskattuaan naiset Masaya paljastaa pyrkimyksensä tehdä heistä seksiorjiaan.

Tämän jälkeen pelin lineaarinen osa päättyy, ja peli siirtyy vapaamuotoisempaan tilaan, jossa pelaajalle on asetettu tavoite "kouluttaa" vastustelevista naisista halukkaita ja seksiin myöntyväisiä. Tämän tilan keskiössä on valikkonäyttö, jossa pelaaja voi seurata jokaisen naisen "kouluttamisen" edistymistä kuvaavien yhdeksän välitavoitteen toteutumista, ja josta voi käynnistää jonkun kolmesta ympäristöstä. Peli ei suoraan paljasta, miten yhdeksän kohdan ohjelma toteutetaan, joten se haastaa pelaajan kokeilemaan erilaisia tapoja toimia varsinaisissa peliympäristöissä. Tiettyjen valintojen seurauksena pelin voi myös hävitä, jolloin pelaajahahmo kuolee. Näitä kuolemisen mahdollisuuksia on vain kaksi: pelaajahahmo voi joutua Aoin puukottamaksi tai työnnetyksi junan alle, eivätkä ne vaikuta peliin kovin oleellisesti.

Yhdeksän välitavoitetta ovat teemoiltaan häpeä, anaaliseksi, tuhmat puheet, suuseksi, sperman nieleminen, ejakuloiminen anaaliin, bukkake, paljastelu ja ulkoilma. Jokaisessa välitavoitteessa on tietyt ehdot, joiden täytyy toteutua. Esimerkiksi tuhmien puhumisen välitavoitteen täyttymiseksi pelaajan on pyydettävä naishahmolta anaali- ja vaginaseksiä, kunnes naishahmo itse alkaa pyytää seksiä (tavoitteiden tehokkaasta täyttämisestä ks. YuSaKu 2007). Välitavoitteiden toteutumuisen myötä vapaamuotoisessa tilassa aukeaa uusia miljöitä ja hahmoyhdistelmiä, ja naishahmojen puheet sekä ääntely muuttuvat myötämielisemmiksi. Kun kaikki tavoitteet on saavutettu, peliin avautuu myös mahdollisuus luoda yksinkertaisia komentojonoja sisältäviä "käsikirjoituksia" (scriptejä), joita noudattaen tietokone esittää kohtauksen pelaajan välittömästi ohjaamatta.

Pelattuja raiskauksia

Pelin ensimmäisessä, rautatieasemalle sijoittuvassa ympäristössä pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin maailmaan ovat hyvin rajalliset. Päähahmo, Masaya, on täysin näkymätön, hän ei näyttäydy ruudulla. Hän on läsnä vain pelaajan tirkistelevän katseen kautta. Lineaarisessa tilassa tirkisteltävän hahmon ei esitetä olevan tietoinen itseensä kohdistuvasta katseesta. Pelissä ei myöskään ole muita ihmishahmoja, rautatieasemalla liikkuvat muut matkustajat on kuvattu pelkkinä sinisinä varjoina. Pelaaja voi pyöritellä pelin kameraa laiturilla seisovan hahmon ympärillä joka suuntaan. Kameran voi myös suunnata suoraan alhaalta ylöspäin tai ylhäältä alaspäin, mikä mahdollistaa sekä hahmon jalkovälin että rintojen välin tirkistelyn. Lineaarisessa tilassa ainoa toimintamahdollisuus kameran liikuttelun lisäksi on tuottaa pieni tuulenpuuska, joka heilauttaa hahmon hametta, niin että tämän pikkuhousut paljastuvat, ja hahmo huokaisee ihmeissään tai peloissaan. Vapaamuotoisessa tilassa hahmo puhuu ja käyttäytyy aina tavalla, joka ilmaisee hänen olevan tietoinen katselijasta. "Koulutuksen" edistyessä hahmon käyttäytyminen muuttuu vastustelevasta, mutta alistuvasta kohti keimailevaa ja halukasta. Tässä tilassa hahmon vaatetusta ja asusteita voi muuttaa; kun "koulutus" on läpäisty ja kaikki pelin tarjoamat valintamahdollisuudet avattu, asusteena voi olla silmälasit, kissankorvat ja anuksesta tai vaginasta pilkottava vibraattori.

Toinen ympäristö sijoittuu sisälle junaan. Myös toisessa osiossa naishahmo on täysin vaatetettu, ja muut matkustajat ovat sinisiä varjoja. Päähahmo eli pelaajan avatar on pelkkä irrallaan leijuva ranteesta katkaistu käsi. Pelaajan tulee kähmiä naishahmon rintoja, takapuolta ja jalkoväliä ohjaamallaan irtokädellä. Pelaaja pystyy kohottamaan naishahmon hameenhelmaa, mutta ei riisumaan hahmoa. Hameenhelmaa kohottamalla saa nähdäkseen pikkuhousut, ja taitavalla hiirenkäytöllä irtokäden saa pujotettua pikkuhousujen sisään. Tavoitteena on saada naishahmon orgasmimittari nousemaan tarpeeksi korkealle. Junakohtauksiin on siis sisään kirjoitettuna oletus hahmon halusta tulla kähmityksi ja kähmityksi tulemisen kiihottavuudesta. Lineaarisessa tilassa tähän ympäristöön rakennetut kohtaukset päättyvät mittarin noustua kylliksi, jolloin juna saapuu asemalle. Vapaamuotoinen tila antaa pelaajalle enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa hahmon ulkonäköön. Pelaaja voi viipyä ympäristössä haluamansa ajan, ja hahmon orgasmimittarin voi saada täyttymään ilman, että kohtaus päättyy. Lineaarisessa tilassa hahmo puhuu ja käyttäytyy ilmaisten pelin laajemman juonen mukaisesti pelkoa ja vastustelua. Myöhemmin, "koulutuksen" välitavoitteiden täyttymisen myötä, hahmon käyttäytyminen muuttuu, jolloin hahmo voi esimerkiksi flirttailla pelaajalle tai nostaa hameenhelmaa itse.

Vasta kolmannessa ympäristössä päähahmo saa kasvot ja ruumiin. Lineaarisessa tilassa tähän ympäristöön sijoittuvien kohtausten miljöönä on naisesta riippuen vessa, puisto tai hotellihuone. Pelaajalle annetaan mahdollisuus valita valikosta, mitä vaatteita naishahmolla on yllään. Valikosta pelaaja voi myös valita, haluaako hän nähdä vaginaalisen vai anaalisen yhdynnän, ja mitä Masaya sanoo toisille hahmoille. Hahmot liikkuvat hiiren napin painallusten rytmissä. Rytmi vaikuttaa kahteen eri orgasmimittariin. Kohtauksen voi päättää päähahmon ejakuloitua tai jatkaa sitä. Lineaarisessa tilassa kaikki naishahmot ovat sidottuja ja ilmaisevat puheissaan ja ääntelyssään pelkoa, vastustelua ja kipuakin. Vapaamuotoisessa tilassa miljöitä on useampia, eli ympäristön taustaksi voi valita vessan, puiston ja

hotellihuoneen lisäksi myös aseman, kadun, junan, hotellihuoneen sekä pehmoleluilla ja kukikkailla kankailla sisustetun Manakan oman huoneen. "Koulutuksen" välitavoitteiden täyttyminen lisää vaginaalisen ja anaalisen yhdynnän rinnalle myös fellaation, masturbaation, tissipanon sekä erilaisia yhdyntäasentoja. Myös hahmoyhdistelmät ovat lineaarista tilaa monimuotoisemmat: pelaaja voi valita katsottavakseen esimerkiksi ryhmäseksin neljän miehen ja yhden naisen sekä yhden miehen ja kahden tai kolmen naisen kesken. Vapaa tila mahdollistaa siis insestisen lesbofantasian, jota naishahmojen puhe korostaa: Yuuko antaa äidillisiä ohjeita tyttärilleen ryhmäseksitilanteissa ja Aoi ja Manaka puhuttelevat toisiaan iso- ja pikkusiskona.

On huomattavaa, että nimestään huolimatta *RapeLay*-peli ei varsinaisesti asemoi pelaajaansa fyysisen väkivallan tekijäksi siinä mielessä, että pelaajan olisi lyötävä tai uhkailtava naishahmoja. Eräässä kohtauksessa päähahmo tarttuu yhtä naisista hiuksista ja läimäyttää tätä. Pelaaja itse ei voi kuitenkaan valita läimäyttävänsä naishahmoa, tai valita läimäyttämättä jättämistä, sillä läimäytys on osa kohtauksen animaatiota. Suora fyysinen väkivalta ilmenee myös parissa tekstilaatikoiden taustalla olevassa ääniefektissä, jotka kuulostavat lyönniltä. Pelin tekstissä ilmaistaan väkivallan uhkaa ja väkivallan käyttöä, mutta pelaaja jää väkivallan käytön ulkopuolelle, sen tarkkailijaksi.

Juna ja muita fetissejä

RapeLay nojaa visuaalisessa esillepanossaan vahvasti joukkoon fetisistisiä symboleita, jotka toistuvat paitsi *eroge*-peleissä, myös muissa japanilaisissa populaarikulttuurituotteissa. Valkoiset pikkuhousut, koulupuku, suuret rinnat ja vapaamuotoisessa pelimoodissa hahmoille puettavat kissankorvat ja silmälasit ovat tuttua rekvisiittaa, jolla kutsutaan katsojan katsetta ja halua.

On merkillepantavaa, ja samalla lähes itsestään selvää, että Aoi, pelin päähahmon ensisijainen koston kohde, on nimenomaan koulupukuun puettu lukiolaistyttö, sillä koulupukuun liittyy Japanissa vahvoja eroottisia assosiaatioita. Koulupukuun pukeutuva tyttö on nuori, viaton, vielä koulussa, mutta kuitenkin jo ruumiiltaan seksuaalisesti kypsä olento.**(5)** Teini-ikäinen tyttö tarjoaa katsojalle sekä samastumiskohteen, että eroottisen objektin. Koulupukuinen tyttö voi olla kuka tahansa, naapurintyttö tai katsoja itse. Tietyllä tapaa koulupuvun kantaja on japanilaisessa populaarikulttuurissa persoonaton hahmo – koulupuku on tavallisen japanilaisen tytön univormu, jonka avulla luodaan universaali, arkkityyppinen kuva Japanilaisesta Tytöstä. Se on paitsi viattomuuden, myös tavallisuuden merkitsijä. (Napier 1998, 94-98; Treat 1996a, 281-285; Kinsella 1995, 244.)

Pelin nuorin naishahmo Manaka merkkautuu puberteetin varhaisvaiheessa olevaksi. Lapsenomaisuutta korostaa myös yhtenä pelin miljöönä oleva Manakan oma huone lelurekvisiittoineen. Manakan puhetapa eroaa muiden kahden hahmon kielenkäytöstä: Manaka puhuu käyttäen *keigoa* eli äärimmäisen kohteliasta ja alistuvaa puhetyyliä, kun muut naishahmot puhuvat ahdistelijalleen epäkohteliaasti ja tylysti ilmaisten näin aktiivista vastustustaan. Manaka heijastaa fantasiaa hyvin kasvatetusta tytöstä, jonka seksuaalisuus on mahdollista herättää vain pakottamalla. Manakan neitseellisyyttä kuvastavat myös

päähahmon peniksessä näkyvät verijuovat ensimmäistä Manakan raiskausta esittävässä kohtauksessa. Pelin edetessä juovat häviävät, kun Manakan seksuaalinen tietoisuus kasvaa.

Myös naishahmojen pikkuhousut, joita pelaaja pääsee *RapeLay*n kahdessa ensimmäisessä kohtauksessa kurkistelemaan, ovat vahva seksuaalinen fetissi. Voisi jopa väittää, että se, mitä pikkuhousujen alla on, on japanilaisessa populaarikulttuurissa usein vähemmän merkityksellistä kuin mahdollisuus nähdä pikkuhousut. Lähes kaikessa japanilaisessa visuaalisessa viihteessä on ns. *fan serviceä*, fanipalvelua, joka tarkoittaa naispuolisten päähahmojen seksualisointia asentojen ja kuvakulmien avulla. Yksi klassisimmista fan servicen muodoista on nimenomaan päähahmojen pikkuhousujen vilahdus hameenhelman heilahtaessa eli *panchira*. *Panchira* on niin keskeinen eroottis-humoristinen elementti, että jotkut *eroge*-pelit, kuten Cadath-yhtiön vuonna 2003 julkaisema *DaPantsu,* keskittyvät pelkästään siihen.

Vahvin *RapeLay*n fetisistisistä symboleista on kuitenkin juna. Junaraiteet ovat kuva-aiheena myös *RapeLay*n tyylitellyssä tunnuksessa, eikä pelin kahden ensimmäisen kohtauksen sijoittuminen rautatieasemalle ja junaan ole sattumaa. Juna on arkinen ja jokapäiväinen liikenneväline, sillä Japanissa suurin osa työ- ja koulumatkaliikenteestä tapahtuu junilla. Pitkien välimatkojen ja ruuhkien vuoksi junissa joudutaan viettämään jopa tuntikausia. Juna on klaustrofobinen tila, jossa matkustajalla on hyvin vähän toimintamahdollisuuksia. Samalla se on tila, jossa kohtaavat sukupuolten lisäksi eri ikäryhmät ja sosiaaliluokat. Juna

on myös välitila matkalla koti-identiteetistä työ- tai opiskeluidentiteettiin. Tällaiset välitilat ovat hedelmällisiä paikkoja fantasialle.

Alisa Freedmanin (2002) mukaan rataverkoston kehittyminen ja joukkoliikenteen painottuminen juniin 1900-luvun aikana on vaikuttanut olennaisella tavalla siihen, miten japanilaiset hahmottavat maisemaa ja kaupunkitilaa. Junaliikenne muutti myös tapaa, jolla sukupuolet kohtaavat. Junat ovat paikkoja, joissa katsotaan ja tullaan katsotuiksi – ja katsotuksi tulee useimmiten nimenomaan nuori nainen. Jo 1900-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä ilmestyi kaunokirjallisia tekstejä, jotka kuvasivat junia miesten nuoriin tyttöihin kohdistaman halun tilana. Myös tuolloin sanomalehdistössä käsiteltiin junissa tapahtuvaa seksuaalista ahdistelua ongelmana, ja ratkaisuna käytettiin erityisiä, vain naismatkustajille tarkoitettuja junavaunuja. Samaa ratkaisua juna-ahdisteluun on käytetty nykyisinkin. Toisaalta junan erotisoitumiseen tilana vaikutti myös se, että prostituoidut etsivät asiakkaita junissa.

Junien merkitystä keskeisenä eroottisen fantasian tilana kuvastaa myös niiden rooli pornossa ja seksiteollisuudessa. Kobessa sijaitseva seksiklubi *Densha De Go Go* tarjoaa asiakkailleen mahdollisuuden toteuttaa fantasian koulutyttöjen kähmimisestä junassa: fantasian miljöönä on aito junanvaunu (Sinclair 2006). Klubi ei ole ainoa laatuaan. *RapeLaykään* ei ole ainoa *eroge*-peli, jonka tapahtumista osa sijoittuu juniin, ja joka sijoittaa pelaajansa juna-ahdistelijan rooliin. Esimerkiksi pelissä *Chikan Densha Otoko 2 -Densetsueno Liner-*, "Pervo junamies 2, Densetsuenon linja", pelaajahahmo tapaa juna-ahdistelijoiden kuninkaan ja oppii tältä ahdisteluniksejä. Kyseinen peli sijoittuu kokonaisuudessaan juniin. **(6)**

Populaarikulttuurissa kuvataan juna-ahdistelua seksuaalisena fantasiana, mutta myös seksualisoituneena kamppailuna itsemääräämisoikeudesta ja tilan hallinnasta. Naisten seksuaalinen ahdistelu junissa on Japanissa varsin yleistä. Ahdistelusta on tullut yhteisöllistä ja harrastuksenomaista: ahdistelijat jakavat netissä kähmintäniksejä ja organisoivat keskitettyjä "hyökkäyksiä" tietyille junareiteille. Ahdistelua tehdään myös ryhmissä. Poliisit puolestaan järjestävät erityisiä kampanjoita ahdistelijoiden saamiseksi kuriin. Kaksi

kolmasosaa japanilaisista nuorista naisista ilmoittaa tulleensa ahdistelluksi junassa (Saarinen 2009).

Naisiin kohdistuva seksuaalinen alistaminen on junaestetiikasta irroitettunakin merkittävä osa japanilaisia seksuaalikuvastoja ja -käytäntöjä. Catherine Burnsin (2002; 2005, xv) mukaan seksuaalinen aggressiivisuus ja sadismi konstruoituvat hyväksyttäväksi – joskin epätavalliseksi – osaksi japanilaista maskuliinisuutta. Hänen kuvaamissaan japanilaisissa raiskauksia käsittelevissä oikeudenkäynneissä raiskauksen ja ns. normaalin heteroseksin raja on häilyvä. Se, mikä uhrin näkökulmasta on seksuaalista väkivaltaa, voi tekijän näkökulmasta olla legitiimi tapa ilmentää mieheyttä. Seksuaalirikokset nähdään seksileikkien laajentumina, luonnollisena osana naisen ja miehen välistä heteroseksuaalista dynamiikkaa, jonka lähtökohdaksi oletetaan miehen seksuaalinen tarve. Burnsin siteeraama puolustusasianajaja totesi raiskausta käsittelevässä oikeudenkäynnissä, että myös tavalliset, suostumukseen perustuvat seksisuhteet sisältävät yleensä jonkin verran väkivaltaa. Japanilaisessa lainsäädännössä raiskausta ei raiskaukseksi määrittele niinkään naisen suostumuksen puute penetraatioon, kuin penetraatiota edeltäneen fyysisen väkivallan tai sen selvän uhan määrä. (Burns 2005; Interpol 2006.)

RapeLay rakentaa raiskausfantasiansa hyväksyttävän miehisen heteroseksuaalisuuden varaan. Se etäännyttää pelaajaansa suorasta fyysisestä väkivallasta, mutta pitää väkivallan hallitusti läsnä raiskausfantasian kautta. Peli sallii pelaajansa fantasioida raiskauksesta, mutta ilman suoran väkivallan kuvausta raiskaus liukuu väkivallan alueelta seksin alueelle. Tämä tapa esittää seksiä ainakin nimellisessä raiskauskontekstissa samastaa raiskauksen ja muun heteroseksin tavalla, jossa halu ei ole halua eikä kielto kielto. *RapeLay* toisintaa seksualisoituneen, misogynisen väkivaltafantasian perussääntöä, jonka mukaan tosimies ei lyö naista, mutta tosimies voi raiskata naisen ja saada hänet pitämään siitä.

Burns (2002) huomauttaa, että raiskauksen ja viettelyn narratiivit ovat lähellä toisiaan. Viettelyn narratiivissa nainen jatkaa kieltäytymistä seksuaalisesta halustaan huolimatta, ja miehen on voitettava naisen vastustus. *RapeLayssa* raiskauksen ja viettelyn narratiivit sulautuvat toisiinsa naishahmojen ruumiissa: läpäistäkseen pelin toinen ympäristö pelaajan on päättäväisesti kähmittävä vastustelevaa naista, kunnes tämän vastustelu laantuu ja

orgasmimittari nousee tarpeeksi korkealle tasolle. Mittarin nousu kuvastuu myös animoidun naishahmon punehtuvissa kasvoissa ja kostuvassa reisien ihossa. Myös kolmannessa ympäristössä vastustelevan naisen muuttuminen haluavaksi, aktiin myöntyväksi naiseksi visualisoidaan ruumiin pinnalle, hikoavaksi ihoksi, kostuvaksi jalkoväliksi ja punehtuviksi kasvoiksi.

Toisin kuin orgasmimittarin kuvaama kiihottuminen, hahmojen esittämä vastustelu ja fyysinen alistaminen eivät jätä jälkiä ruumiisiin. Tämä lisää tunnetta siitä, että ahdistelu- ja raiskauskohtaukset on rakennettu tavalla, jossa vastustelun ja alistamisen voi tulkita näytösluonteiseksi kerrokseksi pelin pohjalla olevassa viettelynarratiivissa. Joka tapauksessa *RapeLayn* selvästi misogyyninen raiskausfantasia vaikuttaa osittain siistityltä ja estetisoidulta. Tarinallisesta raakuudestaan huolimatta peli vaikuttaa pyrkivän olemaan kuvallisesti turvallinen ja miellyttävä.

Moraalipaniikin juuret

RapeLayn esittämässä fantasiassa on itsestään selvästi kyse naiseen kohdistuvan aggression ja seksuaalisen halun liudentumisesta yhteen. Tällainen naisvihamielinen samastuma, kuten muukin luokkaan, eroon ja identiteettiin nojaava aggressio, on kiistämättä osa – ehkä väistämätön osa – niin länsimaalaista kuin japanilaistakin kulttuuria. Toiseen kohdistuva viha ja siihen samastuminen ovat inhimillisen traumaattisessa ytimessä, mutta ne tavat, joilla tämä aggressio voi hyväksyttävästi tihkua kieleen ja viihteeseen, ovat jatkuvasti muutoksessa. Kuvittelematta mitään monoliittista "japanilaista" tai "länsimaista" kehystä, voi pelin herättämiä vahvan tuomitsevia reaktioita tulkita tätä liikettä vasten. Esimerkiksi se, miten raiskaus viihteellistyy yhdysvaltalaisissa rikossarjoissa, ei erilaisesta muodostaan huolimatta välttämättä pohjimmiltaan eroa siitä, kuinka *RapeLay* viihteellistää raiskausta.

Länsimaisessa keskustelussa ei ollutkaan kyse pelkästään siitä, että raiskauksiin keskittyvät pornopelit olisivat sinänsä vastenmielinen ja siksi vastustettava ilmiö, vaan vahvasti myös siitä, millaisia mielikuvia japanilaiseen kulttuuriin liitetään. *"Muistanette Japanin? Ja tuon saarivaltion kulttuurin ällöttävimmät sivuraiteet, kuten raiskauspelit?*", kuten suomalainen nettikolumnisti Janne O (2009b) kysyy. **(7)**

RapeLay nousi keskustelussa japanilaisen kieroutuneen seksuaalikulttuurin ja naisen alistetun aseman symboliksi ja oireeksi, jonka havaitsijaksi tarvitaan länsimainen katsoja. Japanilaiseen naiseuteen on lännessä liitetty vahvoja fantasioita. Viattoman, nöyrän, alistuvaisen ja silti seksuaalisesti taitavan geishatytön hahmo kummittelee edelleen länsimaisissa mielikuvissa japanilaisesta naisesta (Jalagin 2004). Tämä anakronistinen hahmo on omiaan herättämään sekä emansipaatiovaateita että fetisististä halua. *RapeLay*ta koskevassa länsimaisessa keskustelussa tämä arkkityyppinen kuva japanilaisesta naisesta oli vahvasti läsnä.

Länsimaisissa keskusteluissa toimijuuden positio oli mahdollinen toisaalta länsimaisille raiskauspelien kriitikoille ja toisaalta pelaajille ja pelisuunnittelijoille, joiden oletettiin olevan miehiä, mutta japanilaisten naisten toimijuus jäi näkymättömäksi. Keskusteluissa oli kolonialistinen ja paternalistinenkin sävy. Japanilaiset oletettiin ikään kuin kyvyttömiksi havaitsemaan omaa perverssiyttään, joka länsimaisten, hyvää tarkoittavien aktivistien oli heille osoitettava. (ks. esim. L'effet Papillon 2009.)

RapeLay otettiin lännessä vastaan epämääräisenä uhkana, johon haluttiin kyllä reagoida, mutta jonka taustoista ei käytännössä lainkaan keskusteltu. Peliä vastaan yritettiin puolustautua tukeutumalla Amazoniin kohdistuvaan konsumeristiseen boikotti-henkiseen kampanjointiin sekä pyrkimällä muuttamaan Britanniaa ulkopuoliselta uhalta oletettavasti suojelevaa, kaupallisia mediatuotteita kontrolloivaa sensuurilakia, vaikka kumpikaan lähestymistapa ei sinänsä liittynyt niihin tapoihin, joilla peli tosiasiallisesti oli länsimaissa levinnyt. Kuitenkin näihin puolustautumisajatuksiin liittyvä julkinen keskustelu yhdistettynä Japanin ulkopoliittiselle johdolle kohdistettuun adressikampanjointiin pystyi ilmeisesti vaikuttamaan Japanin sisäpolitiikkaan tavalla, joka sai aikaan jonkinasteista ilmaisunvapauden rajoittamista.

Tuntuu siltä, että *RapeLay* japanilaisen kulttuurin länsimaisiakin traumoja väärin koskettavana muotona synnytti suuremman hädän, kuin mihin esimerkiksi afrikkalaisten kulttuurien misogyniset ilmentymät ovat pystyneet. Japani ei ole täydellisen alisteinen länsimaiselle taloudellis-sotilaalliselle hegemonialle, mikä osaltaan tekee japanilaisesta erilaisuudesta erityisen huolestuttavaa – ja samalla houkuttelevaa. Toisaalta *RapeLay* on

riittävän lähellä aiheuttaakseen ahdistusta. Moraalisesti epäilyttävät tietokonepelit ja vaarallisiksi tai perversseiksi mielletyt Internet-yhteisöt ovat olleet yleinen huolestuneen päivittelyn aihe länsimaissa, ja *RapeLay* kiinnittyi osaksi niihin liittyviä, jo aiemmin olemassaolleita pelkoja.

Viitteet

1. Pelin japaninkielisen sisällön käännösavusta kiitämme Mau Järvistä. [takaisin]

2. *Eroge*-pelejä ei kuitenkaan suunnitella pelkästään miespuoliselle yleisölle, vaan erityisesti nuorten naisten suosiossa olevia homoeroottisia tarinoita julkaistaan myös pelien muodossa. [takaisin]

3. Laajemmin japanilaisista sensuurikäytännöistä ks. Kangasvuo 2007, 282 ja Kangasvuo 2006. [takaisin]

4. Syrup Soft -pelitalo oli julkaisemassa kesäkuussa 2009 peliä nimeltä *Machigurumi rinkan ~hakudaku mamire no shoujo tachi~,* vapaasti suomennettuna *"Kyläläisten joukkoraiskaus ~tyttöjä maitomaisen nesteen peitossa~"*. EOCS -päätöksen myötä peliä viivästytettiin noin viikolla ja sen nimeksi muutettiin *Machigurumi no wana ~hakudaku ni mamireta shitai~ — "Kyläläisten ansa ~ruumiita maitomaisen nesteen peitossa~*". Pelin sisältöön ei tehty muutoksia. [takaisin]

5. Japanissa yläaste- ja lukioikäiset koululaiset pukeutuvat koulupukuun. Tytöt pukeutuvat ns. *seifukuun*, joka koostuu yleensä merimiestyylisestä valkeasta puserosta ja tummasta, polvipituisesta hameesta, valkoisista sukista ja matalakantaisista mustista kengistä. [takaisin]

6. Pelin nimessä on viittaus 2000-luvun alun romanttiseen media- ja netti-ilmiöön nimeltä *Densha otoko,* "Junamies". *Densha otoko* kertoo nuoresta ujosta miehestä, joka pyytää Internet-foorumilla neuvoja muilta käyttäjiltä hurmatakseen junassa ahdistelijalta pelastamansa naisen. Tositapahtumiin väitetysti perustuva tarina on julkaistu niin romaanina, elokuvana, tv-sarjana kuin sarjakuvanakin. Tarinasta on saatavilla myös

pornoelokuva. (Freedman 2009.) Junien kiinnostavuudesta kertoo myös se, että 2000-luvun alussa suosituimpia simulaattoripelejä olivat junasimulaattorit, joissa pelaaja pääsee toimimaan veturinkuljettajana oikeisiin junalinjoihin perustuvassa pelimaailmassa. (Kusahara 2002, 281.) Vastaavia junasimulaattoripelejä ei tietääksemme ole julkaistu länsimaissa. Mainittujen juna-aiheisten seksiklubien lisäksi on olemassa myös juna-aiheisia kahviloita, 4 joissa tarjoilevat konduktööriasuiset tarjoilijattaret. [takaisin]

7. Samanlaisia puhetapaa käyttää nimimerkki Randompirate, Rapelay-pelin Piratebayssä jaossa olevan torrent-tiedoston tekijä. Torrent-kuvauksessa hän toteaa Rapelay-pelistä: "*Also please note, that this game involves incest and rape. This is not so ordinary* [sic] *when dealing with Japan ... rape and incest is like saying Good Morning" to them.*" Randompiraten kuvauksessa raiskaus ja insesti näyttäytyvät japanilaisille luonnollisina ja arkisina ilmiöinä. [takaisin]

Lähteet

Attwood, Feona 2002: Reading Porn: The Paradigm Shift in Pornography Research. Sexualities vol 5, no 1. Sage: London.

Brown, Damon 2008: Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture. Feral House, Port Townsend.

Burns, Catherine 2002: Competing Narratives of Romance and Rape: A 'Marital Damages' Trial in Japan. http://intersections.anu.edu.au/issue7/burns.html Tarkistettu 8.10.2009.

Burns, Catherine 2005: Sexual Violence And The Law In Japan. Routledge.

Canned Dogs 2009a: Production and sale of rape games will be banned. 2.6.2009. http://zepy.momotato.com/2009/06/02/production-and-sale-of-rape-games-will-be-banned/ Tarkistettu 8.10.2009.

Canned Dogs 2009b: The Fax from the EOCS Was Sent Out. 3.6.2009. http://zepy.momotato.com/2009/06/03/the-fax-from-the-eocs-was-sent-out/ Tarkistettu 8.10.2009.

Canned Dogs 2009c: First effects of coming changes in eroge. 1.6.2009. http://zepy.momotato.com/2009/06/01/first-effects-of-coming-changes-in-eroge/ Tarkistettu 16.10.2009.

Classy Gamer 2009: United Nations vs Eroge: the beginning of a new censorship crusade? 28.8.2009. http://classygamer.blogspot.com/2009/08/united-nations-vs-eroge-beginning-of.html Tarkistettu 8.10.2009.

Dili 2007: RapeLay Materials. http://illusionist.sosavalanche.net/RL/ Tarkistettu 22.11.2009.

Equality Now 2009: Women's Action 33.1, May 2009 Japan: Rape simulator games and the normalization of sexual violence http://www.equalitynow.org/english/actions/action_3301_en.html Tarkistettu 8.10.2009.

Fennelly, Gary 2009: Exclusive: Amazon selling rape simulation game. 12.2.2009. http://www.belfasttelegraph.co.uk/news/local-national/exclusive-amazon-selling-rape-simulation-game-14183546.html Tarkistettu 8.10.2009.

Freedman, Alisa 2002: Commuting Gazes. Schoolgirls, salarymen, and electric trains in Tokyo. Transport History vol. 23/1.

Freedman, Alisa 2009: Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities. Intersections issue 20. http://intersections.anu.edu.au/issue20/freedman.htm Tarkistettu 8.10.2009.

Galbraith, Patrick W. 2009: Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies. Article 5 in 2009. http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html 22.11.2009.

Gotgame 2009: "Rapelay" Goes From Banned To Worse. 5.6.2009. http://news.gotgame.com/rapelay-goes-from-banned-to-worse/32281/ Tarkistettu 8.10.2009.

Hayakawa, Monta 2003: Ukiyo-e-shunga. Japanin Edo-kauden seksuaalitapoja. Teoksessa: Kielletyt kuvat. Vanhaa eroottista taidetta Japanista. Helsingin kaupungin taidemuseo, Helsinki.

Huhtamo, Erkki — Kangas, Sonja 2002: Vaarallisia leluja? Teoksessa Mariosofia - elektronisten pelien kulttuuri, toim. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja. Gaudeamus, Helsinki.

Interpol 2006: National Laws. Legislation of Interpol member states on sexual offences against children Japan – Japon – Japón. http://www.interpol.int/Public/Children/SexualAbuse/NationalLaws/CsaJapan.pdf

Jalagin, Seija 2004: Geisha-kuvan synty ja kuolemattomuus. Teoksessa Annamari Konttinen & Seija Jalagin (toim.): Japanilainen nainen: Kuvissa ja kuvien takana. Vastapaino, Tampere.

Järvinen, Aki 2006: Voiko peli tuoksua kulttuuriltaan? Japanilaiset videopelit globaaleilla pelimarkkinoilla. Teoksessa: Valaskivi, Katja (toim): Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Vastapaino, Tampere.

Kalha, Harri 2005: Pehmeä lasku kovaan pornoon. Teoksessa: Nikunen, Kaarina - Paasonen, Susanna - Saarenmaa, Laura (toim.): Jokapäiväinen pornomme. Media, seksuaalisuus ja populaarikulttuuri. Vastapaino, Tampere.

Kalha, Harri (toim.) 2007a: Pornoakatemia! Eetos, Turku.

Kalha, Harri 2007b: Porno halun ja torjunnan kulttuurissa. Teoksessa: Kalha, Harri (toim.): Pornoakatemia! Eetos, Turku.

Kangasvuo, Jenny 2006: Sensuuria! Mangasensuuri Japanissa. Anime-lehti 16. H-town, Helsinki.

Kangasvuo, Jenny 2007: Halun leikkiä ja pervoja fantasioita japanilaisessa naisten pornosarjakuvassa. Teoksessa: Kalha, Harri (toim.): Pornoakatemia! Eetos, Turku.

Kinsella, Sharon 1995: Cuties in Japan. Teoksessa: Skov, Lise - Moeran, Brian (Ed. ang0) Women, Media and Consumption in Japan. Curzon Press, Surrey, Guilford.

Kusahara, Machiko 2002: Japanin pelikulttuuri. Teoksessa Mariosofia - elektronisten pelien kulttuuri, toim. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja. Gaudeamus, Helsinki.

L'effet Papillon 2009: Rapelay, Lolicon and J-Idols (French TV) 10.10.2009 http://www.youtube.com/watch?v=dF_40HfKqlc&feature=player_embedded

Martinez, D. P. (toim.) 1998: The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, shifting boundaries and global cultures. Cambridge University Press, Cambridge.

Napier, Susan 1998: Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture. Teoksessa: D. P. Martinez (toim): The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, shifting boundaries and global cultures. Cambridge University Press, Cambridge.

Napier, Susan 2007: From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. Palmgrave Macmillan, New York.

Nikunen, Kaarina - Paasonen, Susanna - Saarenmaa, Laura (toim.) 2005: Jokapäiväinen pornomme. Media, seksuaalisuus ja populaarikulttuuri. Vastapaino, Tampere.

O, Jukka 2009a: Japanilainen raiskauspeli shokeerasi Euroopassa. 16.2.2009 http://plaza.fi/edome/uutiset/japanilainen-raiskauspeli-shokeerasi-euroopassa Tarkistettu 9.10.2009.

O, Jukka 2009b: Raiskauspeleistä jalostettiin platinaa. 4.8.2009. http://plaza.fi/edome/uutiset/raiskauspeleista-jalostettiin-platinaa Tarkistettu 9.10.2009.

Parsons, Zack 2007: RapeLay". Something Awful 25.1.2007. http://www.somethingawful.com/d/hentai-game-reviews/rapelay.php Tarkistettu 22.11.2009.

RapeLay 2006: RapeLay. Illusion. https://thepiratebay.org/torrent/4727468/ILLUSION_RapeLay_ENG ja http://www.datorrents.com/torrent/16690-rapelay-full-english-installer/

Saarinen, Eveliina 2009: Japanin poliisi yrittää saada junissa naisia kähmivät miehet kuriin. Helsingin Sanomat 16.9.2009.

Sankaku Complex 2009a: Rape Games Far More Dangerous than Normal Porn. 21.5.2009. http://www.sankakucomplex.com/2009/05/21/rape-games-far-more-dangerous-than-normal-porn/ Tarkistettu 8.10.2009.

Sankaku Complex 2009b: Rape Eroge Banned. 29.5.2009. http://www.sankakucomplex.com/2009/05/29/rape-eroge-banned/ Tarkistettu 8.10.2009.

Sankaku Complex 2009c: Rape Eroge Really Banned. 3.6.2009. http://www.sankakucomplex.com/2009/06/03/rape-eroge-really-banned/ Tarkistettu 8.10.2009.

Sankaku Complex 2009d: Eroge Taliban Take Over: All Fetishes Banned in Eroge. 24.6.2009. http://www.sankakucomplex.com/2009/06/24/eroge-taliban-take-over-all-fetishes-banned-in-eroge/ Tarkistettu 8.10.2009.

Schleiner, Anne-Marie 2002: Loiseliöt puuttuvat peliin — Pelien muuntelu ja hakkeritaide. Teoksessa: Huhtamo Erkki & Kangas Sonja (toim.): Mariosofia — Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus, Helsinki.

Schmieder, Christian 2008: World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft. Journal of Gaming & Virtual Worlds, vol 1/1.

Sihvonen, Tanja 2009: Players Unleashed! Modding *The Sims* and the Culture of Gaming. Turun yliopisto.

Sinclair, Joan 2006: Pink Box. Inside Japanese Sex Clubs. Harry N. Abrams.

Skov, Lise - Moeran, Brian (toim.) 1995: Women, Media and Consumption in Japan. Curzon Press, Surrey, ltrch Guilford.

Todome, Satoshi 2004: A History of Eroge. http://www.kyo-kan.net/column/eroge/eroge1.html ja http://shii.org/geekstories/eroge.html Tarkistettu 8.10.2009.

Treat, John Whittier 1996a: Yoshimoto Banana Writes Home: The Shôjo in Japanese Popular Culture. Teoksessa: Treat, John Whittier (toim.): Contemporary Japan and Popular Culture. Curzon Press, Surrey, Guilford.

Treat, John Whittier (toim.) 1996b: Contemporary Japan and Popular Culture. Curzon Press, Surrey, Guilford.

Valaskivi, Katja (toim) 2006: Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin. Vastapaino, Tampere.

YuSaKu 2007: Rapelay: Complete FAQ/Walktrough. http://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rlid=167086&rid=154740 Tarkistettu 20.11.2009.