

Joystickit kuumina – varhaista erotiikkaa kotitietokoneilla

Markku Reunanen, Petri Lankoski, Mikko Heinonen



Virallisten käyttökohteittensa lisäksi tietokoneet ovat palvelleet vuosikymmenten ajan myös erotiikan tarpeita. Tässä artikkelissa digitaalista erotiikkaa käsitellään 1980-luvun ja 1990-luvun alun suomalaisten tietokoneharrastajien osalta. Millaista siveetöntä sisältöä katselee mikrokuumeen aikainen sukupolvi? Mikä oli sen merkitys harrastajille? Aihetta lähestytään kahdesta eri näkökulmasta: henkilökohtaisten muistojen ja sisältöjen kautta. Kattokäsitteenä on laajassa merkityksessä ymmärretty *erotiikka* ja sen alla tarkoituksellisempi ja suorasukaisempi *porno*. Näiden kahden käsitteen välinen raja on kuitenkin käytännössä vaikeasti määriteltävä ja tulkinnanvarainen ¹.

Erotiikasta yleensä on julkaistu lukuisia tutkimuksia, mutta varhaista tietokoneella levitettyä erotiikkaa on tutkittu yllättävän vähän, vaikka materiaalia onkin ollut liikkeellä varsin yleisesti jo vuosina 1980–1995. Peliin osalta aihetta käsitellään populaarikirjoissa *Porn and Pong*² ja *Sex in Video Games*³, sekä joissakin akateemisissa julkaisuissa, kuten Sonja Kan-

kaan artikkelissa *Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit*⁴ sekä Jenny Kangasvuon kirjoittamassa *Raiskaus sivuraiteella: Rapelay, etnofetisistinen halu ja torjunta*⁵. Digitaalisen erotiikan muodoista eniten huomiota on saanut nettiporno, joka kuitenkin sijoittuu pääosin tämän tutkimuksen ulkopuolelle, samoin kuin tietokonepelaamisen ja -harrastuksen sukupuolittuminen.

Varhaisinta kahdeksanbittisille kotitietokoneille tehtyä eroottista materiaalia olivat erilaiset pornopelit ja -demot sekä kuvakokoelmat. Tekstiseikkailupeli *Softporn Adventure* (1981) oli yksi ensimmäisistä, ellei ensimmäinen, seksiä käsittelevistä kaupallisista peleistä. Kuvan *1 Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (1987) oli puolestaan varhainen kaupallinen menestystarina. Näiden molempien taustalla oli Chuck Bentonin pelisuunnittelu ⁶. Niin ikään räsy-pokkapelit näkivät päivänvalon 1980-luvun alussa: *Strip Poker: A Sizzling Game of Chance* (*Artworx Strip Poker*) julkaistiin Apple II -kotitietokoneelle vuonna 1982. Pehmo-

pornon lisäksi myynnissä oli suorasukaisempia-kin seksipelejä, kuten Atari 2600 -pelikonsolille tehdyt *Beat 'Em & Eat 'Em* (1982), *Philly Flasher* (1982), *Jungle Fever* (1983) ja *X-Man* (1983) ⁷. Mystique julkaisi *Swedish Erotica* -sarjassaan useita pelejä, joista tunnetuin lienee kohua herättänyt, "raiskausmullaattori" *Custer's Revenge* (1983), jota myytiin 80 000 kappaletta 50 dollarin hintaan, mikä teki pelistä jonkinasteisen menestyksen.⁸

Swedish Erotica -sarja julkaistiin Atari 2600 -pelikonsolille. Toisin kuin Atari, Sega ja etenkin Nintendo kontrolloivat tarkasti myyntiin tulevia pelejä, joten niiden laitteille ei juurikaan tuotettu kyseenalaista sisältöä ⁹. Seksipelien ja -demojen varsinainen ryntäys tapahtui suosituimmille kotimikroille, kuten Commodore 64:lle ja Spectrumille, joille tehtiin kaupallisten tuotantojen lisäksi harrastajien luomaa monimuotoista eroottista materiaalia ¹⁰. Laittevalmistajat eivät kontrolloineet julkaisujen siveellisyyttä, ja materiaalia oli teknisesti

helppo levittää, mikä selittää erotiikan keskittymistä tietokoneille.

Omaleimaista japanilaista erotiikkaa alettiin kääntää englanniksi 1990-luvulla. Ensimmäisiä käännettyjä pelejä olivat *Cobra Mission* (1991), *Metal & Lace: The Battle of Robo Babes* (1993) ja *Eva Burst Error* (1995).¹¹ Deittisimulaattoripelit alalajeineen ovat suosittuja Japanissa, jossa erotiikkaa tai pornoa sisältävä genre tunnetaan nimellä *eroge*. Ensimmäiset deittisimulaattoripelit julkaistiin 1980-luvun alkupuolella.¹² Euroopassa ja Yhdysvalloissa deittisimulaattorit tulivat käännöksinä kaupalliseen levitykseen vasta 1990-luvun puolenvälin jälkeen.

1990-luvulla grafiikkakorttien ja näyttöjen kehitys mahdollisti paremman tarkkuuden, jolloin valokuvat alkoivat näyttää myös tietokoneen näytöllä valokuvilta. MPEG-fomaatin kehitys puolestaan mahdollisti liikkuvan kuvan jakelun verkossa. Tekniset innovaatiot otettiin nopeasti hyötykäyttöön eroottisissa tuotannois-



Kuva 1: Diskohuumassa eltaantunut Larry etsimässä rakkautta pelissä *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (1987).

sa. Mike Saenzin kehittämä virtuaalittöystävä *Virtual Valerie* vuodelta 1989 oli ensimmäinen eroottinen peli, joka julkaistiin CD-ROM:lla¹³. Tekninen kehitys johti lopulta siihen, että tietokoneella esitetyn erotiikan voidaan monessa mielessä katsoa menettäneen erityis asemansa – ollaan tultu tilanteeseen, jossa kuvien näyttötarkkuus on verrattavissa printtimediaan ja täyspitkiä eroottisia elokuvia voidaan katsoa teräväpiirtona.

Erotiikka on kulkenut käsi kädessä myös tietoverkkojen kehityksen kanssa. Eroottiset tarinat levisivät ensin BBS-järjestelmissä ja myöhemmin Internetissä. BBS:issä oli myös seksiaiheisiä *door games* -pelejä sekä DYM-ohjelmia (Dial-Your-Match), joissa käyttäjät vastasivat seksiin liittyviin ja muihin henkilökohtaisiin kysymyksiin, jonka jälkeen ohjelma etsi vastausten perusteella sopivia pareja ja mahdollisti sähköpostien lähettämisen löydetylle kumppanille¹⁴. Eräs verkkopornon varhainen muoto oli virtuaaliseksi tekstipohjaisissa ympäristöissä kuten MUD:eissa (Multi-User Dungeon) ja keskustelukanavilla. Osallistujat kuvailivat toimiaan (tai MUD:ssa pelihahmonsa toimia) ja reaktioitaan kirjoittamalla.¹⁵ Esimerkiksi 1990-luvun alkupuolella suositussa *LambdaMOO*:ssa oli julkinen huone (keskustelukanava) *Sex Room*. Diana Schianon tutkimuksen perusteella *Sex Room* oli käytössä 44 % ajasta (keskimäärin käyttäjiä oli paikalla 2,6)¹⁶.

Ensimmäiset eroottiset pelit herättivät välittömästi mediahuomiota ja pahennusta Yhdysvalloissa, ja joissakin osavaltioissa pelien myyntiä pyrittiin rajoittamaan lainsäädännöllä. Maassa otettiin vuonna 1993 käyttöön vapaaehtoinen ESRB-ikärajamerkintä viihdesovelluksille.¹⁷ On kuitenkin huomattava, että

ESRB-ikärajamerkinnän käyttöönottoon vaikutti ainakin yhtä paljon realististen väkivaltapelien (esimerkiksi *Mortal Kombat*) ilmaantuminen markkinoille. Tietokoneilla levitetty eroottinen materiaali ei tuolloin vielä heijastunut julkiseen keskusteluun Suomessa¹⁸. Kotimaiset lainsäätäjät keskittyivät väkivalta- ja pornovideoiden kieltämiseen, mikä johti siihen, että K-18-materiaalin levittäminen videokaseteilla oli kiellettyä Suomessa vuosina 1988–2001¹⁹. Videolaki ei kuitenkaan koskenut pelejä tai nettipornoa.

Internet on kasvattanut jatkuvasti merkitystään pornon jakelukanavana, mutta alkuvaiheissaan se pysyi lainsäätäjiltä pimennossa. Marty Rimm esitti jo 1995 tutkimuksessaan *Marketing Pornography on the Information Superhighway*, että Internet on merkittävä jakelukanava pornografiselle sisällölle²⁰. Rimm-tutkimus joutui pian kritiikin kohteeksi, etenkin koska sitä käytettiin verkkosensuurin legitimointiin²¹. Yhdysvalloissa ensimmäinen merkittävä laki Internetin kontrolloimiseksi oli *Communications Decency Act* vuodelta 1996. Tämä laki tuli voimaan vasta tarkastelujaksomme jälkeen, joten sillä ei vielä ollut vaikutusta Suomessa tuolloin nähtyihin sisältöihin.

Seuraavassa tarkastelemme varhaisen digitaalisen erotiikan olemusta kahdesta eri näkökulmasta. Ensinnä käsittelemme itse sisältöjä sekä kanavia, joita pitkin sisällöt levisivät harastajien keskuudessa, minkä jälkeen analysoimme aikaisten muistelmia, tarkoituksena hahmottaa niitä ajatuksia ja tunteita, joita erotiikka tuolloin herätti. Näiden kahden näkökulman kautta hahmottuu se kulttuurisen omaksumisen prosessi, jonka myötä käyttötavat ja sisällöt saivat nykyiset muotonsa.

Bittejä ja ihmisiä

Aikalaisuistojen ja sisältöjen kartoittamiseksi tehtiin nettikysely. Laadullisilla kysymyksillä kartoitettiin kokemuksia tietokonepornosta: mistä eroottista materiaalia saatiin, millaisia sisältöjä harrastajat tunsivat, sekä miten sosiaalista niiden käyttö oli. Monivalintakysymyksillä selvitettiin lisäksi kahdeksantoista valmiiksi annetun nimikkeen ja lajityypin tunnettuutta. Tämä osio oli omalla sivullaan vasta muiden kysymysten jälkeen, jotta valmiit nimikkeet eivät värittäisi avoimien kysymysten vastauksia. Vähäisen vertailuaineiston vuoksi kysymyksenasettelut sekä monivalintakysymykset perustuvat ensisijaisesti kirjoittajien omiin kokemuksiin ja ennako-odotuksiin siitä, mitä eroottisia sisältöjä kaveripiireissä ja BBS-järjestelmissä liikkui.

Valitun lähestymistavan haaste on se rajuksen ja tulosten kannalta olennainen seikka, että tutkimus keskittyy 15–30 vuotta sitten elettyyn ajanjaksoon. Aineiston tulkinnessa on ainakin jossain määrin oletettava, että vastaajat osaavat ajoittaa muistonsa oikein, eivätkä kerro esimerkiksi jostakin myöhemmin näkemästään, sinällään vanhasta eroottisesta sisällöstä. Lapsuudessa ja varhaisuoruudessa koettuja asioita värittää myös nostalgia, vaikka samalla kokemukset pystyykin asettamaan laajempaan perspektiiviin.

Vastaajajoukko oli itsevalikoituva: tutkimusta mainostettiin IRC-kanavilla, Facebook-palvelussa ja peliharrastajien suosimalla *V2.fi*-sivustolla. Aihe oli ilmeisen kiinnostava ja kohdeyleisö tavoitettiin, sillä alle viikossa kyselyyn tuli hieman yli 300 vastausta, joista osa kuitenkin oli – odotetusti – tyhjiä tai asiatto-

mia (vastaukset eivät voineet pitää paikkaansa tai ne olivat selkeitä piloja). Siivouksen jälkeen analysoitavaksi jäi 281 vastausta.

Vastaajien keskimääräinen ikä oli 32,2 vuotta (nuorin vastaaja oli 20- ja vanhin 55-vuotias). 1960-luvulla heistä oli syntynyt 5 %, 1970-luvulla 55 %, 1980-luvulla 45 % ja yksi vuonna 1990, joten tutkimuksen kattamalla ajanjaksolla he ovat olleet joko lapsia tai nuoria. Samalla he edustavat pääosin sitä sukupolvea, joka kasvoi kotimikrojen parissa 1980-luvulla. Tietokoneeseen vastaajat olivat tutustuneet keskimäärin seitsemän vuoden iässä – nuorimmillaan (ainakin ilmoittamansa mukaan) jo yksivuotiaana ja vanhimmillaan 23-vuotiaana. Naisia vastaajista oli 6 %, mikä sopii hyvin kuvaan varhaisen tietokoneharrastuksen miesvoittoisuudesta ²².

Kaikki vastaajat olivat tutustuneet johonkin digitaalisen erotiikan muotoon, mikä ei sinänsä vielä kerro erotiikan yleisestä tunnettuudesta vaan pikemminkin kyselyyn valikoituneesta vastaajajoukosta. Todennäköisimmin tutkimukseen osallistuivat innokkaimmin juurikin ne, jotka olivat 1980- tai 1990-luvulla aiheeseen tutustuneet. Vain yhdellä henkilöllä ei ollut omaa kokemusta yhdestäkään kyselyssä valmiiksi annetusta nimikkeestä.

Keskeiset digitaalisen erotiikan lajit ja niiden tunnetuimmat edustajat tunnistettiin vapaamuotoisten vastausten perusteella, jonka jälkeen etsittiin edustajia kustakin lajityypistä. Sisältöjen analysoinnissa käytettiin apuna Pearcen esittelemää artefaktianalyysiä ²³. Osa vanhasta materiaalista on kadonnut tai vaikeasti saatavilla, mutta tietokoneharrastajien keräämät nostalgiset kokoelmat kuten *girls.c64.org*, *www.worldofspectrum.org/sex.html* ja *Zorlimin pervotekstiarkisto* (pohjautuu Imagine

Mill BBS:n tekstialueeseen) auttoivat tiedostojen löytämisessä. Pelien ja demojen osalta parhaiten muistetut klassikot ovat edelleen hyvin saatavilla.

Digitaalisen erotiikan lajityypit

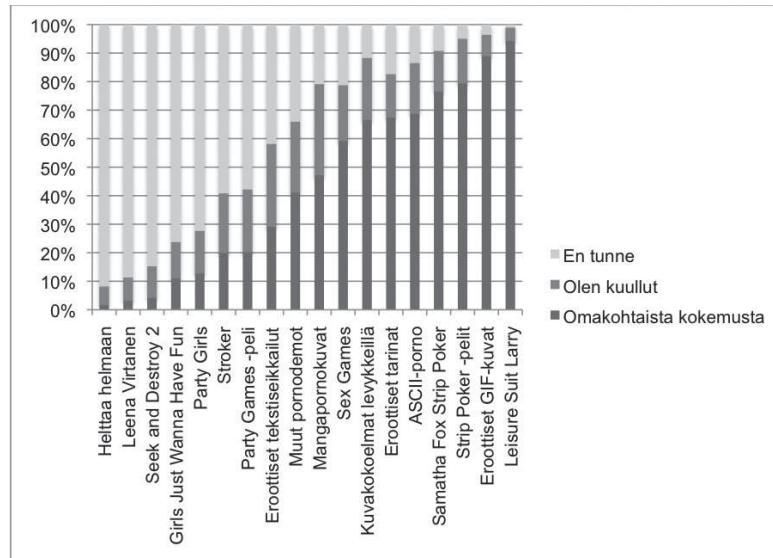
Digitaalinen erotiikka on varsin monimuotoista – mukaan mahtuu niin kuvia, videoita, tarinoita, pelejä kuin demojakin. Kaikki mainitut lajityypit eivät kuitenkaan ole olleet yhtä suosittuja harrastajien keskuudessa, minkä lisäksi niiden suosio on vaihdellut ajan mittaan. Kuva 2 on monivalintakysymyksiin perustuva läpileikkaus eri lajityyppien ja yksittäisten nimikkeiden tunnettuuteen. Kuvaaja edustaa tunnettuutta yleisellä tasolla, joten se on väistämättä yksinkertaistettu esitys aiheesta, eikä huomioi esimerkiksi ajallisia muutoksia. Artikkelin kirjoittajat ovat ilmeisen harrastuneita, sillä ennalta an-

netut nimikkeet ja lajityypit olivat hyvin linjassa avoimista vastauksista saatujen kanssa.

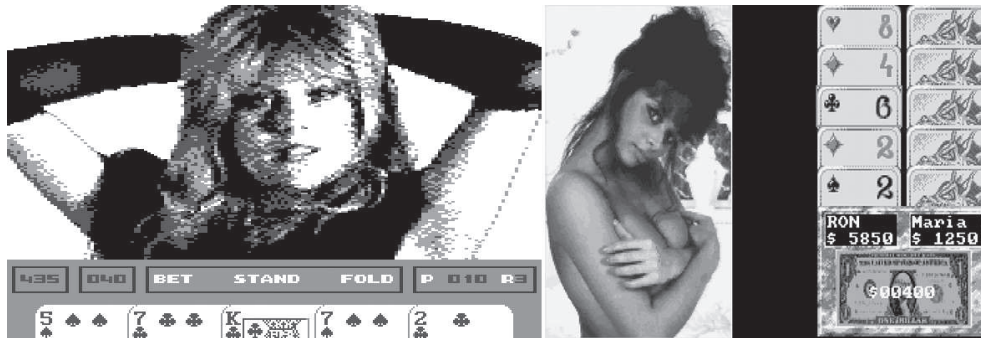
Avointen kysymysten kautta päästiin kiinni sisältöihin ja niiden käyttöön. Vastauksista kerätty luettelo yksittäisistä nimikkeistä ja nimetyistä lajityypeistä kasvoi kaikkiaan 140 kohdan mittaiseksi. Näitä yhdistelemällä päädyttiin seuraavaan luokitteluun:

- eroottiset pelit (502 mainintaa)
- kuvat tai kuvakokoelmat (273)
- animaatiot tai videot (84)
- demot (67)
- tekstit (61)
- ASCII-porno (40)
- chat (5)

Eroottiset pelit ja kuvat ovat selvästi yleisimmät lajityypit mainintojen osalta, joten ei ole yllättävää, että ne on myös tunnettu hyvin



Kuva 2: Valmiiksi annettujen lajityyppien ja yksittäisten nimikkeiden tunnettuus



(vrt. kuva 2). ASCII-porno ja eroottiset tarinat mainittiin harvakseltaan, mutta toisaalta nekin on tunnettu harrastajien piireissä hyvin. Ajallinen muutos näkyy erotiikan lajeissa karkeasti ottaen siten, että 1980-luvun puolivälissä, Commodore 64:n valtakaudella, kyse oli lähinnä peleistä ja kuvakokoelmista, ja myöhemmin mukaan tulivat myös eroottiset teksti- ja kuvatiedostot sekä videot. Erotiikan leviämistä harrastajien keskuudessa eri aikoina käsitellään tarkemmin tuonempänä.

Eri pelityyppien joukosta mainittiin selvästi eniten erilaiset strip poker -pelit, etenkin Martechin vuonna 1986 julkaisema *Samantha Fox Strip Poker* (kuva 3), jota markkinoitiin aikansa kuuluisan brittiläisen mallin, laulajattaren ja seksisymbolin maineella. Räsypokkapelejä tehtiin lukuisia joukko eri laitteille Commodore PC:hen. Niille kaikille on yhteistä sama pelilogiikka: pokeria onnistuneesti pelaamalla pyritään saamaan ruudulla oleva naishahmo riisuttua vaihe vaiheelta. Nämä pelit hyödynsivät ensimmäisten joukossa laajamittaisesti valokuvista digitoituja grafiikoita (kuva 3). Tuotantovälineiden ja laitteiden kehitys näkyy konkreettisesti muun muassa *Artworx Strip Pokerin* eri

Kuva 3: *Samantha Fox Strip Poker* (1986) (vas.) ja *Cover Girl Strip Poker* (IBM PC, 1991) (oik.)

versioissa: Apple II -versio vuodelta 1982 on graafisesti varsin vaatimaton verrattuna myöhempiin Amiga- ja Atari ST -versioihin²⁴.

Useimpien tuntema on myös Sierra On-Linen *Leisure Suit Larry* -seikkailupelisarja, jossa ohjastetaan elähtänyttä, mutta sympaattista Larry Lafferia tämän naisseikkailuissa²⁵. Ulkoisesti pelit muistuttavat saman julkaisijan muita seikkailupelisarjoja kuten *Police Quest* tai *King's Quest*. Etenkin ensimmäisissä, Al Lowen ohjaamissa Larry-episodeissa erotiikka jää lähinnä huumorin ja pikkutuhmien viittausten asteelle. Osa vastaajista mainitsi, että alhaisen iän vuoksi seikkailu uhkasi tyrehtyä kielitaidon puutteeseen – komennot kun piti antaa englanniksi. Vastaavasti muutamat harrastajat kertoivat nimenomaan oppineensa Larrystä englantia, ja eräälle peli oli puolestaan toiminut johdatukseksi aikuisten maailmaan:

Joka tapauksessa, Larrylta tuli opittua mm. kortsuista, huorista, sukupuolitaudeista jne. ainakin nämä alkeelliset muodot. (Mies, 30.)

Commodore 64:n käyttäjät muistavat hyvin myös Landisoftin vuodelta 1985 peräisin olevan humoristisen *Sex Gamesin* (kuva 4), jota luonnehdittiin jopa legendaariseksi. *Sex Gamesin* perusidea on selvittää viiden eri animoidun ruudun läpi kamppailen hupenevaa erektiota vastaan. Tämä tapahtui käytännössä ”vempuutamalla” peliohjaimen vartta mahdollisimman nopeasti laidalta toiselle. Pelin nimessä on viittaus aikakauden suosittuun *Games*-pelisarjaan (*Winter Games*, *Summer Games* ym.). Muistakin ”joystickinvemputuspeleistä” on aineistossa hajanaisia mainintoja, päällimmäisinä masturbaatiopelit *Stroker* (1983) ja *Piccolo Mouso* (1983).

Aineiston perusteella näyttäisi siltä, että Suomessa ei pelattu BBS-järjestelmissä seksiaiheisia door games -pelejä tai käytetty DYM-ohjelmia. DYM:n sijasta muunlaista tietotekniikan avustamaa parinmuodostusta on täälläkin tapahtunut jo Internetiä edeltäneenä aikana ²⁶. Aineistossa on lisäksi vain kaksi viittausta japanilaiseen erotiikkaan. Tämä ei ole ihme, sillä englanniksi pelejä ryhdyttiin kääntämään vasta 1990-luvun alkupuolella. Tätä ennen kielitaito on ollut todennäköisesti ylitsepääsemätön este japanilaisen materiaalin leviämislle.

Tekstimuotoinen erotiikka jakaantuu kahteen pääläjiin: ASCII-pornoon ja eroottisiin tarinoihin. ASCII-porno sisältää tekstimuodossa joko kuvista konvertoituja tai käsin piirrettyjä pornokuvia sekä harvemmin animaatioita, joita voitiin lähettää rajallisia tiedonsiirtokanavia pitkin tai tulostaa ketjulomakkeelle. Tällaisen erotiikan juuret juontavat kauas, sillä jo vuodelta 1966 löytyy esimerkki vastaavasta tekstisymbolien käytöstä alastoman vartalon esittämiseen taiteellisessa kontekstissa ²⁷. Eroottiset

tarinat ovat tyypillisesti lyhyitä harrastajien kirjoittamia fantasianovelleja, joita vaihdeltiin BBS-järjestelmissä ja myöhemmin myös Internetin kautta.

Kuvien ja animaatioiden osalta mainittiin vastauksissa toistuvasti se, kuinka laitteiden parantuneet grafiikkaominaisuudet tekivät erotiikasta realistisemmän näköistä. Commodore 64:llä animaatiot saattoivat olla vielä itse piirrettyjä, kun taas myöhemmin suuntaus kulki kohti digitoituja videoita. Kuvista mainittiin erityisesti gif- ja jpeg-muotoiset kuvat, jotka, toisin kuin pelit tai demot, eivät olleet enää sidoksissa laitteistoon, vaan niitä oli mahdollista katsella yhtä lailla niin PC:llä kuin Amigallakin. Gif-kuvamuoto oli erotiikan levittämiseksi siinä määrin keskeinen, että sille oli jopa oma lempinimensä, ”pillugiffi”.

Varhaista digitaalista erotiikkaa leimaa lähes poikkeuksetta heteronormatiivisuus. Räsypokkapeleissa riisutaan tyttöjä, Larry jahtaa naisia ja videopätkissä nähdään niin ikään heteroseksisiä. Tämä sääntö ei ole sikäli ehdoton, että joissakin teksteissä, gif-kuvissa ja videoissa esiintyy harvakseltaan myös lesbokohtauksia,



Kuva 4: *Sex Games* (1985)

jotka nekin kuitenkin palvelevat lähinnä miesyleisön tarpeita. Muille yleisöille tarjonta oli etenkin alkuvaiheessa vähäistä:

Lähes kaikki liikkunut porno oli heteromiehille suunnattua ja homona moisesta en saanut sitä tarkoitettua hyötyä irti. Jossain nakupokassa oli joku mieskin, mutta en muista koskaan pelanneeni sitä. Kuvia miehistä alkoi liikkua vasta purkeissa, mutta ne olivat enemmän eksotiikkaa (pitkä penis solmussa) kuin erotiikkaa tai pornoa homomiehelle. (Mies, 33.)

Miestenkeskinen homoseksuaalisuus vaikuttaa olleen lähes tabu, joten sitä on esitetty korkeintaan humoristisessa valossa. Sittemmin, etenkin Internetin myötä, tarjonta on monimuotoistunut, ja kuluttajille on tarjolla myös runsaasti perinteisiä sukupuolirooleja rikkovaa materiaalia. Naisia on yritetty tavoittaa uutena pornon kohdeyleisönä jo 1980-luvulta asti ²⁸, mikä ei kuitenkaan näyttänyt miesvaltaisessa tietokoneharrastajien maailmassa vielä 1990-luvun puoliväliin tultaessa.

Tuottajalta kuluttajalle

Eroottiset sisällöt voidaan jakaa kahteen luokkaan niiden tuottajan perusteella: kaupallisten tahojen ja harrastajien tuottama materiaali. Näiden välissä on lisäksi harmaa alue – kaupalliseksi tuotettu, mutta harrastajien käsittelemä materiaali, kuten esimerkiksi eroottisista peleistä tehdyt muokatut versiot tai harrastajien lehdistä digitoimat kuvat. Suurinta osaa sisällöistä on käytännössä levitetty ilmaiseksi kopioimalla riippumatta siitä, oliko se alkujaan tarkoitettu kaupalliseen myyntiin tai ei.

Perinteisesti valtaosa eroottisista peleistä oli joko ei-kaupallisia tai liki tuntemattomien pienjulkaisijoiden tuotteita, joita ei myyty tavallisissa pelikaupoissa. Tyypillisiä esimerkkejä kaupallisista peleistä ovat räsupokkapelit: *Samantha Fox Strip Poker* ja *Hollywood Poker* sekä *Strip Poker* -sarja. Pienen budjetin räsupokka- ja ”joystickinvemputuspeleihin” verrattuna Larry-sarja on todellinen poikkeus, sillä se muistuttaa pikemminkin aikakautensa muita laajoja pelituotantoja ja on lisäksi nimekkään julkaisijan, Sierra On-Linen, tuote.

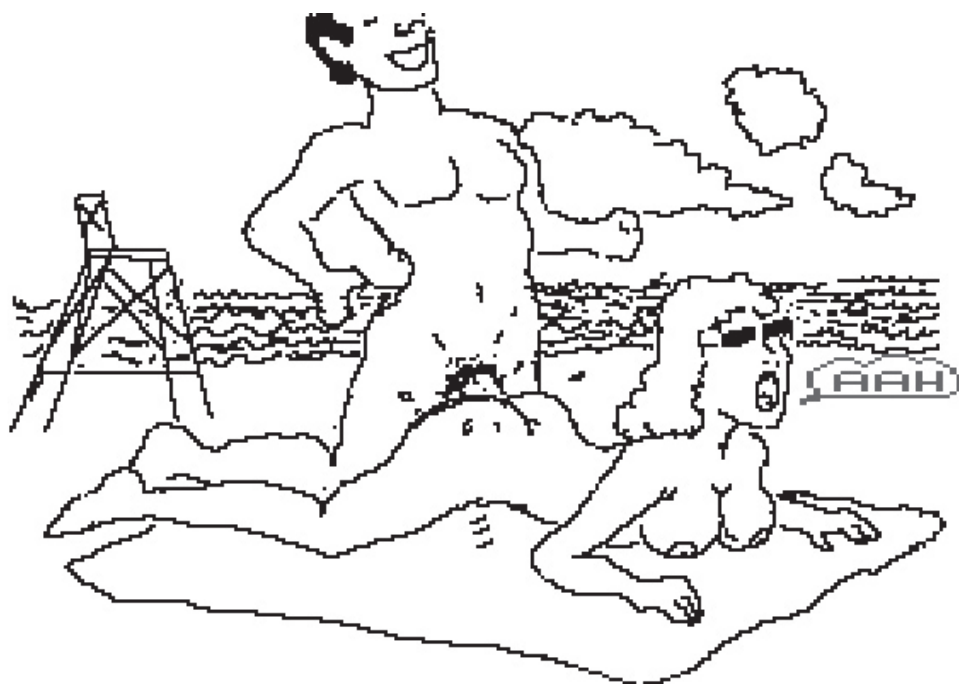
Commodore 64:n valtakaudella 1980-luvun puolivälissä kuvien digitointiin tarvittava laitteisto ei ollut vielä kotikäyttäjän ulottuvissa, joten eroottisia kuvia piirrettiin itse sekä koostettiin niistä muutaman kuvan animaatioita (kuva 5). Tällainen tuotanto on lähtökohtaisesti erilaista kuin pelitalojen tekemä, johtuen paitsi resursseista, myös kontekstista. Siinä missä pelitalo on tehnyt myytävää tuotetta, on harrastaja toiminut oman yhteisönsä ja sen merkitysten piirissä. Vastaajista vain hyvin harva oli itse osallistunut eroottisten kuvien tekemiseen (esimerkiksi piirtämällä kuvia muille levitettäväksi), joten pääosin kyse on ollut muualla tuotetun materiaalin katselusta.

Yleisin esimerkki harrastajien itse tuottamasta sisällöstä ovat eroottiset novellit, joita levitettiin ensinnä etenkin BBS-järjestelmässä²⁹ ja myöhemmin Internetin kautta. Ennen www:n yleistymistä Usenetissä oli jo aiheelle omistettuja uutisryhmiä kuten *rec.arts.sex* ja *alt.sex.stories*³⁰. Tekstiedostot sopivat pienen kokonsa puolesta hyvin modeemilla ladattaviksi ja ennen kaikkea niitä oli helppo tehdä itse. Näitä fantasiatarinoita kerättiin myöhemmin mm. *Zorlimin pervotekstiarkistoon*, joka

on edelleen, linjoilta kadottuaankin saatavissa *archive.org*-seittiarkiston kautta. Pikainenkin katsaus arkistoon paljastaa erilaisia lajityyppisiä groteskista huumorista omakohtaisiin kokemuksiin. Sittemmin eroottisten tekstien kirjoittamisesta on tullut netti-ilmiö muun muassa *slash*-tarinoiden myötä. Fanien kirjoittama slash on usein homoeroottista ja kuvaa kahden tv- tai elokuvahahmon kuten *Star Trekin* Kapteeni Kirkin ja Mr. Spockin suhdetta³¹. Tarinoiden jakaminen yhteisön kesken on oleellinen osa slashia, kuten oli aiempienkin tekstien kohdalla:

90-luvulla BBS:istä alkoi löytyä enenevässä määrin pornografiaa. Tekstimuotoinen oli hitaanpien modeemien omistajien suosiossa ja sitä taisivat itseasiassa kirjoittaa juurikin tekstipornografiasta pitävät ihmiset toisilleen. Muistan minäkin harkinneeni kirjoittamista, mutten siihen koskaan ryhtynyt. (Mies, 31.)

Vastausten perusteella yksi levityskanava oli etenkin 1980-luvulla ylitse muiden: levykkeiden ja kasettien kopiointi kaveriporukan kesken. Eroottista materiaalia kopioitiin samaan tapaan ja samoilla levykkeillä kuin mitä hyvän-



Kuva 5: Rasputin+Pic-animaatio (tunnettu myös nimellä Rasputin and Movie).

sä muutakin sisältöä, etenkin pelejä. Aina ei ollut kyse edes tarkoitushakuisesta kopioinnista, sillä pelilevykkeillä saattoi seurata pornoa tyhjän tilan täyteenä. Joitakin poikkeuksia lukuun ottamatta erotiikan levittäminen oli lasten ja nuorten "oma juttu": julkinen salaisuus, josta vanhemmat eivät tienneet. Joissakin tapauksissa ainakin perheen isä oli kuitenkin tietoinen asiasta ja joskus harvoin jopa kopioi materiaalia lapsille. Mielenkiintoisena sivujuonteena jotkut vastaajat kertoivat saaneensa eroottista materiaalia myös käytettyinä ostettujen levykkeiden tai tietokoneiden mukana.

BBS-järjestelmien kulta-aikana eroottinen sisältö komeili usein latauslistojen kärjessä. Linjaliikennöinnin yleistymisen myötä aukesi uusia kanavia ja samalla levityksen luonne muuttui vähemmän henkilökohtaiseksi. Samaan aikaan ajoittui – kenties juuri tietoliikenteen universaalista luonteesta johtuen – myös tekninen muutos laitteistosisäonnaisista sisällöistä kohti tekstitiedostoja, kuvia ja videoita. Vielä anonyymimpää on Internet-porno, johon vanhemmat ja edistyneemmät harrastajat alkoivat tutustua jo 1990-luvun alkuvuosina tiedostopalvelimien ja Usenetin uutisryhmien kautta, suuren läpilyönnin tapahtuessa kuitenkin vasta 1990-luvun puolivälissä, tämän tutkimuksen kattaman aikajakson ulkopuolella. BBS:ien ja Internetin rajankäyntiä on kuvannut tutkimuksessaan tarkemmin Mikko Hirvonen (katso myös artikkeli tässä samassa teoksessa).³² Pitkään tietokoneita harrastaneiden vastauksista hahmottuu kehityskaari kokonaisuudessaan:

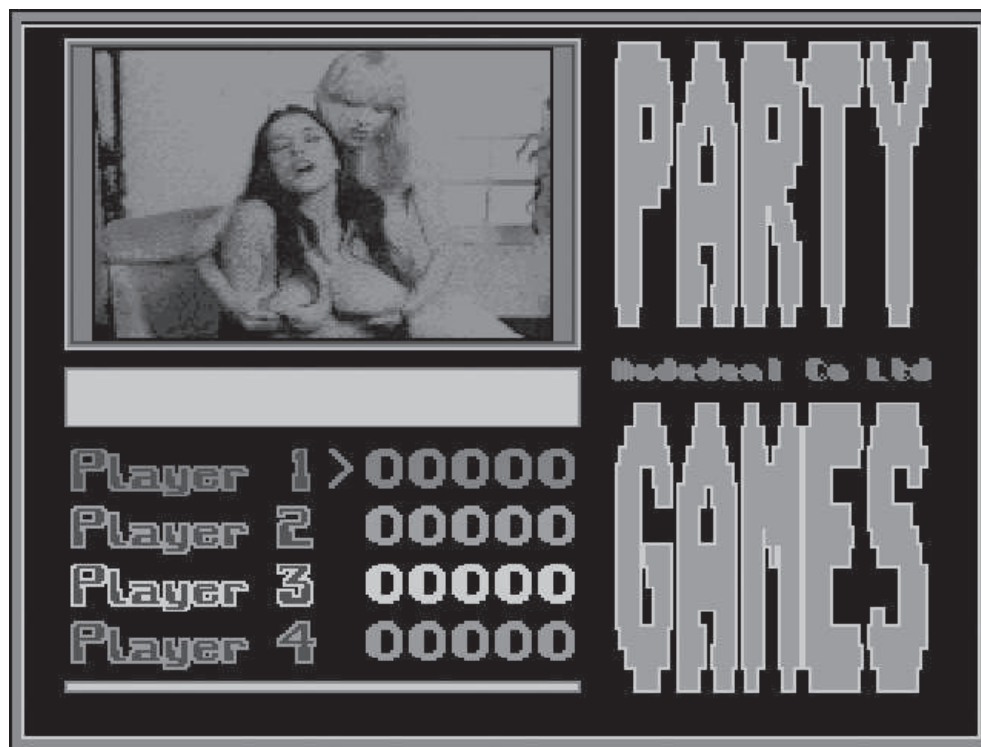
Kopioitiin kavereilta disketille ja myöhemmin ladattiin bbs-purkeista. Lähempänä vuotta 1995 taisi jo internetkin olla kuvioissa mukana. (Mies, 29.)

Pikkutuhmat pelit levisivät kavereilta toisille levykkeillä kopioituna, tai joku oli ne BBS:stä lannut. Modeemien yleistymisen myötä pääsi itsekin tutustumaan BBS-tarjontaan ja lopulta 1995 lähtien Internetiin. (Mies, 28.)

Erlaisia kuvakokoelmia sekä pornodemoja oli tarjolla myös Public Domain- eli PD-ohjelmia levittävien postimyyntiyritysten luetteloissa. Tamperelainen Softabox (myöh. Avesoft) kauppasi Commodore Amigalle muun muassa *Party Games* -nimistä levykettä (kuva 6), jonka se mainosti olevan "Animoitu Alaston demo", sekä *Fantasie Showta*, joka puolestaan sisälsi "Alastonkuvia Gonanin aikakaudelta"³³. Kyse- lyn perusteella postimyynti ei ollut kuitenkaan keskeinen saantikanava, sillä se mainittiin vain pienessä osassa kaikista vastauksista.

Entä mistä tämä materiaali Suomeen saapui? Pornopelejä ja -demoja on tuotettu lähinnä ulkomailla, mistä huolimatta jo 1980-luvun puolivälissä ilmestyneet ulkomaalaiset pelit ovat olleet laajalti tunnettuja harrastajien parissa. Nettipornon aikakaudella kysymys ei ole enää merkittävä, johtuen tietoverkon kansainvälisestä luonteesta, mutta etenkin kädestä käteen -kopioinnin aikakaudella tilanne on ollut toinen. BBS-maailma sijoittuu näiden kahden välimaastoon sikäli, että "purkit" olivat usein paikallisia, mutta modeemit mahdollistivat samalla yhteydenotot ulkomaille asti³⁴.

Useimmat vastaajista kertoivat ykskantaan kopioineensa eroottista materiaalia kavereiltaan, mikä ei vielä kerro muuta, kuin että viiteryhmä on ollut oma paikallinen kaveripiiri. Muutaman asiaa sivuavan vastauksen ja saman aikakauden pelikopiointiin³⁵ rinnastuksen kautta hahmottuu kuva, että kaveripiirissä on usein



ollut yksi, vanhempi ja harrastuneempi solmupiste – vaikkapa ystävän isovelji – joka on välittänyt kontaktiensa kautta muualta saamaansa materiaalia eteenpäin. BBS-purkit Yhdysvalloissa ja Euroopassa olivat todennäköisesti eräs kanava, jota kautta pornopelit päätyivät Suomeen³⁶. Useimmille harrastajille varsinainen alkuperä näyttää kuitenkin jääneen aikanaan tuntemattomaksi.

Muistoja digierotiikasta

Digitaalisen erotiikan kokemus ei ole oma itsenäinen ilmiönsä, vaan se on aina suhteessa

Kuva 6: *Party Games* (1988).

kokijoiden elämäntilanteeseen, aikakauden asenteisiin ja käytäntöihin sekä muihin eroottisiin sisältöihin. Kotimikroilla esitetty erotiikka syntyi vastaamaan samaan tarpeeseen, jota tyydyttämään oli aiemmin luotu muun muassa pornografisia kuvia sisältäviä lehtiä ja elokuvia. Niinpä se ei ollut mikään uusi aluevaltaus, vaan pikemminkin vanhan teeman toisintoa uudessa mediassa. Lisäksi vanhemmat erotiikan muodot olivat edelleen vahvasti läsnä tutkimuksen ajanjaksolla, toimien muun muassa vertai-

lukohtina ja vaihtoehtoisina saantikanavina. Monet kyselyyn vastanneista kertoivatkin, että miestenlehtiä oli laajalti saatavana (myös ilmaiseksi) 1980- ja 1990-luvuilla:

Paikallisen Leijonaklubin lehtivarastosta löytyi ns. aikuisviihdettä. (Mies, 30.)

Eroottista materiaalia oli sängen runsaasti saatavilla muutenkin; erityisesti lehtiä [...] (Mies, 33.)

Varsinaisen tutkimuksen ulkopuolelta huomionarvoista lehtimateriaalin käyttöön saannissa on, että lukuisa joukko vastaajia sanoi löytäneensä pornoa metsästä. Eräs vastaaja arveli rekkakusken hylänneen lehtiä metsään, kun taas toinen tarjosi huumorilla höystetyn teorian:

Korkeintaan jos jostain metsästä löytyi jotain ihmehen hyväkuntoisia ja roiskeettomia erotiikkalan julkaisuja (epäilen valtion syytäneen näitä sääpaloistaan etenkin 90-luvulla, aikeenaan delegoida sukupuolikasvatus omatoimiseksi jotteivat opettajat punastelisi :x) (Mies, 30.)

Kotitietokoneiden kehitys rinnastuu myös muun viihde-elektronikan kehitykseen. Videolaitteiden standardiksi muodostunut VHS-järjestelmä esiteltiin vuonna 1976, ja se muodostui suosituimmaksi järjestelmäksi 1980-luvulla, jolloin videolaitteita hankittiin myös moneen suomalaiseen kotiin. Eroottiset VHS-kasetit seurasivat perässä, mikä näkyy useissa vastauksissa, joissa kerrotaan pornovideoiden katselukokemuksista. Materiaalia oli alaikäisillekin ilmeisen helposti saatavilla, tyyppisesti joko vanhemmilta salaa lainattuna tai kavereilta kopioituna. Vuoden 1987 tiukalla videolailla

oli tuskin vaikutusta katseluun, sillä se tuli voimaan vasta tarkastelujakson puolivälissä, mikä lisäksi lakia kierrettiin käytännössä ahkerasti erityisesti harmaatuonnilla³⁷. Videokasettien kaverilta toiselle nauhoitus rinnastuu läheisesti pelien ja musiikin kopiointiin: 1980-luvulla tallenteet olivat luonteeltaan helposti kopioitavia, mikä yhdistettynä vielä tuolloin sallivaan lainsäädäntöön ja asenneilmapiiriin loi puitteet tallenteiden laajamittaiselle vaihtelulle.

Eräänä kyselyn tavoitteena oli selvittää, millaisena vastaajat kokivat varhaisen eroottisen materiaalin, kun sitä verrataan saatavissa olleisiin painotuotteisiin ja eroottisiin videoihin. Eri materiaalien keskinäinen kiinnostavuus on toki subjektiivista, mutta vastauksissa on silti nähtävissä selvä kaksijakoisuus. Moni vastaajista koki, että video- ja lehtierotiikka oli teknisen laatunsa vuoksi yksiselitteisesti ylivoimaista:

Ala-arvoista verrattuna lehtiin ja videoihin. Välväväriä ja huonossa resoluutiassa. (Mies, 35)

Tietokone-erotiikka lähinnä nauratti, enemmän sitä katseltiin huumorimelessä koska niin paljon piti mielikuvitusta käyttää niitä söherryksiä katsolessa. (Mies, 37.)

Tätä sinällään oletuksen mukaista havaintoa mielenkiintoisempaa on se, että moni vastaaja näki tietokone-erotiikassa tiettyä itseisarvoa, joka johtui juuri edellä mainituista syistä:

Huumorilla varustettua verrattuna lehtiin ja filmeihin. (Mies, 28.)

90-luvulla latsin enimmäkseen suttuisia jpg-kuvia ja gif-animaatioita netistä. Ei niissä ollut enää

samanlaista viehätystä kuin C-64:n animaatioissa ja peleissä. (Mies, 35.)

Tietokone-erotiikka oli interaktiivisuutensa puolesta paljon mielenkiintoisempaa (Mies, 30.)

Voidaan siis sanoa, että varhaisessa tietokoneerotiikassa yhdistyi kaksi nuoria kiinnostavaa seikkaa: kiinnostus tietotekniikkaan ja kiinnostus eroottiseen materiaaliin. Yhdistelmä teknistä viehätystä, pientä kiihottavuutta sekä aiheen tabumaisuus saavat varhaisen digitaalierotiikan näyttäytymään joidenkin harrastajien piirissä edelleen erityisen viehättävänä ja nostalgisena.

Erotiikka on aihe, josta harvassa perheessä puhutaan lasten ja aikuisten kesken. Lisäksi on tavallista, että eroottista materiaalia piilotellaan. Kyselyvastausten viittaukset ”metsäpornoon” sekä isien ja veljien lehti- ja videokoelmiin tukevat tätä käsitystä laajemminkin. Yleistäen voidaan todeta, että *kaverit tietysti tiesivät pornosta, perhe ei tietenkään*. Kotitietokoneiden käytön alkuvaiheessa oli tavallista, että muut läheiset eivät osanneet käyttää usein pelkällä BASIC-tulkilla varustettua kotimikroa, tai koko harrastus ei muuten kiinnostanut heitä lainkaan. Tämä luonnollisesti takasi, että myös eroottinen materiaali pysyi salaisuuden verhon takana paremmin piilossa:

Lehdet ja videot olivat parempia, mutta tietokonetavaraa oli helpompi käsitellä, koska itsellä oli tietokone omassa huoneessa (Mies, 34.)

Lehtien kuvat oli paljon yksityiskohtaisempia, mutta piilottelu 100% hankalampaa kuin korpujen (Mies, 32.)

BBS:issä sai itse valita itseään miellyttävää sisältöä, jonka sitten latasi koneelleen. Videoerotiikka olisi ollut haluttavampaa, mutta mahdollisuudet katsella sitä omassa rauhassa olivat huomattavan rajalliset. (Mies, 31.)

Kuten Petri Saarikoski toteaa, peleistä käyty vähäinen julkinen keskustelu pyöri lähinnä väkivallan ja sotaisuuden, ei niinkään eroottisten sisältöjen ympärillä³⁸. Kenties suhtautuminen varsin alkeelliseen materiaaliin oli sekin vielä toistaiseksi kepeää ja hahmottomatonta. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, että nuorta digitaalierotiikan kuluttajaa ei olisi jatkuvasti uhannut kiinnijääminen ja rangaistus, vaikka sitten lievempikin, ja tämäkin toistui teemana vastauksissa:

Muistan hyvin kertoja jolloin varsin pelokkaasti ladattiin päiväsaikaan tissikuvia purkeista, ja odotettiin vanhempia kotiin jolloin tietenkin piti lopettaa sisällön lataaminen. (Mies, 30.)

Näytimme kaverin isosiskolle ja tämän poikakaverille Sex gamesin kun se oli niin hauska/törkeä juttu nuorena teininä. Isosisko takavarikoi kasetin ja heitti sen roskiin. (Mies, 32.)

Eroottisen ja pornografisen materiaalin vaikutuksesta ihmisen seksuaalisuuteen ja sen kehitykseen on keskusteltu paljon³⁹, ja myös kyselyn vastauksissa tätä teemaa sivutaan, vaikka se ei ollutkaan varsinainen tutkimuskohde. Porno, niin digitaalinen kuin analoginenkin, voidaan nähdä vain mekaanisena suorittamisena ilman sosiaalista kanssakäymistä:

Erotiikka muodostui mielessäni pornoa mukailevaksi. Kun sitten oikeasti aikanaan pääsin hommiin, tajusin että mielikuvani erotiikasta ja seksuaalisuudesta oli auttamattoman vähäinen ja hiukan vinoutunut. (Mies, 29.)

Avointen kysymysten vastaukset viittaavat siihen, että digitaalinen erotiikka on nivoutunut osaksi yleistä erotiikan kulutusprosessia alusta alkaen. Vaikka tekninen laatu ei ole aluksi ollutkaan kummoista, materiaali on joka tapauksessa koettu kiinnostavaksi ja piilottelunkin arvoiseksi alusta alkaen. Simon Hardyn tutkimuksen mukaan Britanniassa pojat tutustuvat pornografiaan ensi kertaa joko sattumalta tai kaverien kautta. Tämä satunnainen käyttö ei tähtää kiihottumiseen ja on vielä aseksuaalista. Myöhemmin käyttö muokkautuu yksityiseksi ja seksuaaliseksi.⁴⁰ Aineiston perusteella varhaisen digierotiikan käyttö noudattaa pääpiirteissään samaa kehityskaarta, vaikka sitä sävyttävätkin omat erityispiirteensä, kuten teknologinen kehitys ja digitaalisen sisällön helppo kopioitavuus.

Tikku-ukoista pikselitisseihin

Nettikysely tuotti rikkaan laadullisen aineiston, joka tarjoaa edelleen runsaasti mahdollisuuksia eri tarkastelunäkökulmiin. Vastauksia analysoimalla olisi mahdollista tutkia tässä esitetyn lisäksi esimerkiksi yleisemminkin pornografian saatavuutta 1980-luvun nuorten keskuudessa tai sitä, millaista retoriikkaa käytetään erotiikasta puhuttaessa. Lisäksi aineisto herättää monia yksittäisiä lisätutkimusta kaipaavia kysymyksiä, kuten: ”Miten varhaisten pelikonsolien eroottiseen materiaaliin on tutustuttu?”⁴¹

Digitaalisen erotiikan leviäminen harrastajien keskuudessa mukailee muun tietoteknisen maailman muutoksia. Kasettien ja levykkeiden kavereille kopioinnista siirryttiin vähitellen kohti tietoliikennettä: BBS:iä ja 1990-luvun puoliväliin tultaessa myös Internetiä. Tämän muutoksen eräänä seurauksena kansainväliset lähteet tulivat lähelle harrastajia ja vastaavasti henkilökohtaisten vaihtelukontaktien merkitys väheni. Uusi jakelutapa salli samalla enemmän vapauksia harrastajille, kun heteronormatiivisen yhteisön sosiaalinen paine heikkeni. Tiivistäen voisi sanoa, että kaveripiirin jaetusta kokemuksesta siirryttiin kohti henkilökohtaista ja anonyymiä kulutusta.

Teknisestä näkökulmasta ajateltuna laitteiden näyttötarkkuuden lisääntyminen, laskentatehon kasvu sekä tuotantovälineiden kehitys ilmenevät selkeänä murroksena eroottisessa materiaalissa tutkimuksen kattaman 15 vuoden jakson aikana. Kankeista tikku-ukoista ja suttuisista kuvista siirryttiin ensin valokuva- ja sitten elokuvatasoisiin sisältöihin. Harrastajien saatavilla oli yhä useammin oikeista ihmisistä otettuja kuvia ja videoita, eikä ainoastaan piirrettyä tai animoitua materiaalia. Samalla sisältö muuttui kovemmaksi ja vähemmän humoristiseksi – 1980-luvun Larryt ja Strokerit vaikuttavat nykyperspektiivistä jo varsin harmittomilta. Viimein digitaalinen erotiikka konvergoitui valtavirtapornon kanssa ja pitkälti menetti aieman erityisluonteensa.

On selvää, että pelkät tekniset harppaukset eivät riitä selittämään digitaaliseen erotiikkaan liittyviä ilmiöitä. Eräs oleellinen taustatekijä on se, että vastaajat olivat vuosina 1980–1995 pääosin vasta lapsia tai teini-ikäisiä. Aineistossa näkyy nuorten ilmeisen kiinnostunut, mutta

epävarma suhtautuminen seksiin ja seksuaalisuuteen. Erotiikan katselu on jollain tasolla tiedetty luvattomaksi, joten lapsuudenkodissa sitä on vielä piiloteltu vanhemmilta. Porno on ollut ystäväpiiriin yhteinen salaisuus, joka omalla nostalgisella tavallaan yhdistää erästä tietokoneharrastajien sukupolvea.

Kun verrataan Suomen ja alussa esiteltyjen Yhdysvaltain ja Japanin tilannetta, voidaan havaita joitakin selkeitä eroja. Suomessa digitaalisen erotiikan kaupallinen kuluttaminen ja tuotanto olivat harvinaisia ilmiöitä 1990-luvun puoliväliin saakka. Esimerkiksi Atari 2600:n pornopelejä tai japanilaista erogea ei vielä juurikaan tunnettu. Eroottista materiaalia ei ostettu kaupasta, vaan sisältö liikkui lähes yksinomaan ilmaisina kopioina muita kanavia pitkin. Vähäiseksi jäänyt kotimainen tuotanto oli harrastajien toisilleen tekemää, usein huumorin sävyttämää ja laadultaan vaatimatonta. Kaiken kaikkiaan tietokoneporno oli ulkopuolisille pitkään tuntematon ilmiö, kunnes Internet-pornoon liittyvät mediapaniikit nostivat sen valtamediassa näkyväksi 1990-luvun jälkipuoliskolla.

Web-sivujen osoitteet tarkistettu 2.8.2011

- ¹ Nikunen, Kaarina, Paasonen, Susanna, Saarenmaa, Laura: Anna meille tänä päivänä meidän... Eli kuinka porno työntyi osaksi arkea. *Jokapäiväinen pornomme. Media, seksuaalisuus ja populaarikulttuuri*. Toim. Kaarina Nikunen, Susanna Paasonen, Laura Saarenmaa. Vastapaino, Tampere 2005, 9–10.
- ² Brown, Damon: *Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture*. Feral House, Port Townsend 2008.
- ³ Brathwaite, Brenda: *Sex in Video Games*. Charles River Media, Boston 2007.

- ⁴ Kangas, Sonja: "Mitä sinunlaisi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. *Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri*. Toim. Erkki Huhtamo, Sonja Kangas. Gaudeamus, Helsinki 2002, 131–152.
- ⁵ Kangasvuo, Jenny: Raiskaus sivuraiteilla: RapeLay, etnofetisistinen halu ja torjunta. *Wider Screen* 2, 2009.
- ⁶ Lowe, Al: *What is Softporn?* 2010, <http://www.allowe.com/Larry/softporn.htm>.
- ⁷ Brathwaite 2007; Brown 2008; MobyGames, <http://www.mobygames.com/>.
- ⁸ Clark-Flory, Tracy: *The joystick of sex – Sex News, Sex Talk*, http://www.salon.com/life/feature/2008/10/06/porn_pong/, 2008. Kangasvuo (2009) mainitsee *Custer's Revenge* -pelin varhaisena esimerkkinä raiskausteemasta. Vertailun vuoksi Atari 2600:n kymmentä suosituinta peliä myytiin miljoonasta (*Space Invaders*, 1980) seitsemään miljoonaan (*Pacman*, 1981) kappaletta. Buchanan, Levi: *Top 10 Best-Selling Atari 2600 Games*, 2008, <http://retro.ign.com/articles/903/903024p1.html>.
- ⁹ Brathwaite 2007, 39–40.
- ¹⁰ Kuvan peli- ja demotarjonnasta saa sivustoilta <http://www.worldofspectrum.org/sex.html> ja <http://girls.c64.org>.
- ¹¹ Brathwaite 2007, 39–41.
- ¹² Aiheesta on kirjoitettu laajemmin artikkelissa Taylor, Emily: Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture. *Southeast Review of Asian Studies* 29, 2007, 192–208. Ks. myös Todome, Satoshi: *A History of Eroge*. Englanninkielinen käännös: kj1980, 2004, <http://shii.org/geekstories/eroge.html>.
- ¹³ *Virtual Valerie* -peli on saman tekijän kuin pari vuotta aikaisemmin julkaistu *MacPlaymate* (1986), joka oli käytännössä sama peli ilman värigrafiikkaa. *MacPlaymate* loi käytännössä virtuaalityttöystävä-genren. Brathwaite 2007, 38–39.
- ¹⁴ Brathwaite 2007, 30. Lista seksiaiheisista *door games* -peleistä löytyy osoitteesta <http://www.doorgames.org/indexes/adult.htm>.
- ¹⁵ Ks. Turkle, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone, New York 1995, 223–226.
- ¹⁶ Schiano, Diane: Lessons from LambdaMOO: A Social, Text-Based Virtual Environment. *Presence* 8(2), 1999, 127–139.
- ¹⁷ Ks. Brathwaite, 2007, 34–34, 131–146.
- ¹⁸ Saarikoski, Petri: *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus*

- Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisu 83, Jyväskylä 2004, 305.
- ¹⁹ Yhdysvaltain lainsäädännön vaiheista kirjoittaa Barthaite 2007, 147–164. Suomessa hyväksyttiin 1987 laki video- ja elokuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987), joka kielsi epäsiiveillisen ja raastavan materiaalin levittämisen. Laki tuli voimaan vuodesta 1988 alkaen. Ks. Salomäenpää, Ilkka: *Televisionmoraalin muutos Suomessa – Analyysi Helsingin Sanomien mielipidekirjoituksista 1970–2003*. Jyväskylän yliopisto 2010, 129–132.
- ²⁰ Rimm, Marty: Marketing Pornography on the Information Superhighway. *Georgetown Law Journal* 83, 1995, 1849–1934.
- ²¹ Rheingold, Howard: *Would-be Censors Base Arguments on Bogus Research*, <http://www.well.com/~hlr/tomorrow/cyberporn.html>, 1995.
- ²² Vrt. Nordli, Hege: *The Net Is Not Enough – Searching for the Female Hacker*. Norges teknisk-naturvitenskaplige universitet, Trondheim 2003; Saarikoski 2004, 167–186.
- ²³ Pearce, Susan M.: Thinking about things. *Interpreting Objects and Collections*. Edited by Susan M. Pearce. Routledge, 1994, 125–132.
- ²⁴ Lauppert, Theodor: *Strip Poker – A Sizzling Game of Chance*, 2006, <http://members.chello.at/theodor.lauppert/games/artworx.htm>.
- ²⁵ Al Lowe valottaa pelisarjan varhaishistoriaa tarkemmin verkkosivuillaan, <http://www.allowe.com/>.
- ²⁶ ks. Suominen, Jaakko: Tietokonetansseista alttarille? Digitaalisen parinvalinnan suomalaista historiaa. *Digirakkaus*. Toim. Jaakko Suominen, Ulla Paunonen. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 2. Turun yliopisto, Pori 2004, 13–22.
- ²⁷ Goodman, Cynthia: *Digital Visions: Computers and Art*. Harry N. Abrams Incorporated, New York 1987, 34.
- ²⁸ Nikunen, Paasonen, Saarenmaa 2005, 19.
- ²⁹ BBS-harrastuksen vaiheista tarkemmin: *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka, Östman, Sari. Gaudeamus, Helsinki 2009, 23–72; Hirvonen, Mikko: *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa – näkökulmia Internetin kulttuuriseen omaksumiseen*. Digitaalisen kulttuurin julkaisematon pro gradu -työ. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, Turun yliopisto 2011
- ³⁰ Uutisryhmä rec.arts.sex on perustettu 1991 ja alt.sex.stories 1992. Ennen niiden perustamista eroottisia tarinoita jaeltiin ryhmässä alt.sex. Apuleius: *A Short Story of A.S.S. Hierarchy*, 1998, <http://www.asstr.org/~apuleius/asshfaq.html#2>.
- ³¹ Kustritz, Anne: Slashing the Romance Narrative. *The Journal of American Culture* 26(3), 2003, 371–384.
- ³² Hirvonen 2010.
- ³³ C=Lehti 2/1989.
- ³⁴ Hirvonen 2010, 83.
- ³⁵ Ks. Saarikoski 2004, 319–337.
- ³⁶ Pelien levittämisestä BBS-purkeissa ks. Saarikoski 2004, 322–337.
- ³⁷ Ks. Sironen, Jiri: *Videolaista aikuissensuurin poistumiseen. Sensuuripuhunnat ja kuvaohjelmien kulttuurinen sääntely 1980-luvulta nykypäivään*. Jyväskylän yliopisto 2006, 48–49.
- ³⁸ Saarikoski 2004, 305.
- ³⁹ Eräs yhteenveto tutkimuksista pornon vaikutuksista lasten kehitykseen on Greenfield, Patricia: Inadvertent exposure to pornography on the Internet: Implications of peer-to-peer file-sharing networks for child development and families. *Journal of Applied Developmental Psychology* 25(6), 2004, 741–750. Vaikka Greenfield toteaaakin, että pornolla on haitallisia vaikutuksia kehitykseen, niin myös vastakkaista näkemystä on esitetty, ks. esim. Wolak, Janis, Mitchell, Kimberly, Finkelhor, David: Unwanted and Wanted Exposure to Online Pornography in a National Sample of Youth Internet Users. *Pediatrics* 119(2), 2009, 247–257.
- ⁴⁰ Hardy, Simon: Reading pornography. *Sex Education* 4(1), 2004, 3–18.
- ⁴¹ Aineiston perusteella tietokoneelle tehdyt sisällöt liikkuvat kopioina harrastajalta toiselle. Konsolipelit myytiin puolestaan moduuleina, joten niiden vaihtelu (tai mahdollinen kopiointi) merkitsi erilaista jakamisen kulttuuria.