

# Rakkautta kaksikulotteisesti

## Virtuaalisuhteita Japanissa

teksti: Emmi Tulokas

Japani on pitkään ollut tunnettu teknologian edelläkävijämaana. Nousevan auringon maassa on jopa deittailu viety astetta pidemmälle – bittivaruuteen. Tarjolla on jos jonkinlaisia virtuaalisia seurustelukumppaneita. Muistatko Tamagotchit, nuo söpöt pienet virtuaalilemmikit, joita piti hoivata, jotta ne pysyisivät elossa? Nykyään virtuaalityttö- ja poikaystävät ovat uusin villitys nuorten keskuudessa.

### Hikikomorin unelma

Viime vuonna eräs Japanin suurimmista sanomalehdistä uutisoi huolestuttavasti, että jopa 60 % Japanin nuorisosta omaa virtuaalisen tyttö- tai poikaystävän. Vanhemmat sukupolvet ja hallitus ovat asiasta huolestuneita, sillä nämä "pelit" estävät oikeiden suhteiden muodostamisen ja pitävät nuoret usein liimautuneina tietokoneuruihin. Nuoret puolestaan ovat näistä uudenaikaisista seurustelumahdollisuuksista innoissaan, sillä monet asuvat kotona pitkälle aikuisikänsä saakka. Monet nuoret perustelevatkin valintaansa sillä, että koulu tai työ



Onelliset morsian ja sulhanen.

vi liikaa aikaa eikä seurustelumahdollisuuksia oikeastaan ole. Silti perustarve "kuulua jollekin" on olemassa.

Virtuaalityttö- tai poikaystävä kuulostaa länsimaisen ihmisen korvaan melko oudolta ajatukselta. Toki nettideittailua täälläkin harrastetaan, mutta toistaiseksi vielä ruudun takana on toinen elävä, hengittävä ihminen. Japanissa näin ei välttämättä ole. Seuraa ja ystäviä voi silti monen virtuaalisuhdeohjelman kautta löytää.

## "Kuka nyt haluaisi seurustella oikeasti, jos kerran voi saada sen täydellisen tyttö- tai poikaystävän?"

Virtuaalitytöstävä on jokaisen hikikomorin, kotiinsa linnoittautuneen nuoren, unelma. Tytön voi muokata mieleisekseen ja sen kanssa voi elää virtuaalisessa parisuhteessa. Yksinäisille ja ujoille tämä on toisinaan ainoa tapa päästä kosketuksiin vastakkaisen sukupuolen kanssa. Parhaassa tapauksessa tytöstävä asustelee Nintendo DS:n tai iPhone'n sisuksissa, jolloin tämä kulkee kätevästi myös takataskussa.

### Love Plus ja tapaus Sal9000

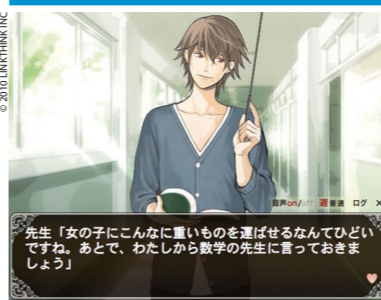
Konami on tuonut markkinoille ehkä parhaiten menestyneen seurustelusimulaattorin, Nintendo DS -pelin nimeltä *Love Plus*. Peli julkaistiin syyskuussa 2009, ja vastaanotto oli huikea. Simulaattorissa miehet voivat viedä söpöjä animetytöstäviään treffeille, ja touchpadin

avulla kumppaniaan voi todella koskettaa ja suudella – melkein kuin elävässä elämässä. Villitys vei mennessään monen aviomiehenkin liimaten nämä nettitytöstäviensä luo pelikoneen ääreen. Simulaatio on vaiheittainen. Ensimmäisessä vaiheessa mies deittailee kolmea tyttöä saadakseen nämä rakastumaan itseensä. Sitten kun tytöltä on saatu jalat alta pelin luonnekin muuttuu – mies pääsee päättämään mitä haluaa tytöstävänsä kanssa tehdä. Tämän kanssa voi kirjoitella e-mailia, puhua

mikrofonin välityksellä, koskettaa touchpadin kautta, auttaa opiskelussa... vain mielikuvitus on rajana. Pelaaja määrittelee asetukset, kuten kuinka tytön tulee häntä puhutella, ja *Love Plus* -hahmo mukautuu miehen mieltymysten mukaan pelin edetessä. Täydellinen tytöstävä on siis valmisteilla.

Eräs mies, joka tunnetaan nyt ympäri maailmaa nimimerkillä **Sal9000**, meni kuitenkin vielä pidemmälle. Hän nai *Love Plus* -virtuaalitytöstävänsä Nene Anegasakin ihan oikeassa seremoniassa. Japanin laki ei salli avioliittoa ihmisen ja virtuaalihahmon välillä, joten Sal9000 teki pitkän matkan Guamiin, jossa virallinen hääseremonia pidettiin. Tämä tilaisuus kuvattiin ja lähetettiin suorana Nico Nico Douga -kanavan välityksellä. Toiset häät

### Testauksessa Webkare



Uteltias kun olen, päätin testata *Webkaren*. Sivuston ulkoasu näytti niin houkuttelevalta... eikä pojissakaan mitään vikaa ollut. Valitsin poikaystäväkseni Tsukasa Ayakan, opettajan. Sovelluksessa on äänet – mies puhuu, ihan oikeasti! Alkuhuumassa tutkin erilaisia toimintoja ja pidin sovellusta hyvinkin hauskana. Poikaystävä tuli "tavattua" useita kertoja päivässä, ihan vain katsomassa mitä tämä kulloinkin tekee. Tosin deittailu eri aikavyhykkeillä oli haastavaa virtuaalisestikin.

Kävimme treffeillä, ja pääsin jopa hänen kouluunsa käymään. Oppilaat olivat uteliaita ja tulivat myös juttelemaan. Ensialkuun pidin sovellusta hyvinkin hupaisana ja söötin, mutta pidemmälle päästyäni se alkoi kyllästyttää. Tähänkö ihmiset oikeasti aikaansa käyttävät? Eikö olisi paljon jännittävämpää ja mukavampaa seurustella ihan oikean hengittävän ihmisen kanssa? Sellaisen, jota voi oikeasti koskettaa? Jolle voi oikeasti soittaa keskellä yötä jos tuntuu siltä? Tajuan, miten tällaiseen sovellukseen voi jäädä koukkuun, mutta allekirjoittanut kyllästyi melko nopeasti, varsinkin kun toiminta on hyvin rajoitettua. Verkostoaspekti *Webkare*ssa oli kuitenkin mukava. Siellä voi tutustua muihin käyttäjiin, ja se toimii kuin mikä tahansa muukin sosiaalinen verkosto viestipalveluineen ja muineen.

Kiinnostuneille kerrottakoon, että *Webkaren* käyttäminen vaatii jonkinasteista japaninkielen taitoa, jotta ohjelmasta ottaa tolkkua ja siihen pääsee sisään.

pidettiin Japanissa, Tokyo Institute of Technologyssa elävän yleisön edessä ja oikean papin läsnä ollessa. Sal9000 ei ollut ensimmäistä kertaa virtuaalisuhteiden kanssa tekemisissä, vaan omien sanojensa mukaan hän oli etsinyt sopivaa suhdetta jo aiemminkin, mutta vasta *Love Plus* -hahmo Nenen kanssa "kolahti". *Love Plus* lieneekin kosketus- ja puhemahdollisuuksiensa takia koukuttavin deittailusimulaatio. Eräskin mies myönsi olevansa koukussa *Love Plus* -lukiolaistyttönsä.

*Love Plus* tarjoaa valinnanvaraa tyttöjen suhteen, ja Konami on tuonutkin markkinoille lisäpaketteja, esimerkiksi juuri koululaityttö-

jä. Tytöille puolestaan on olemassa *Tokimeki Memorial Girl's Side 1st Love* -peli, jossa pelaaja esittää tyttöä, joka käy yksityiskoulua kolme vuotta. Pelissä treenataan itseä muun muassa opinnoissa ja urheilussa. Miehiä voi houkutella vaatteiden kanssa pelaamalla ja muilla naisellisilla avuillaan.

### Webkare

Yksinomaan tytöille suunnattu *Webkare*, nettissä toimiva deittailusimulaatio, on saavuttanut tyttöjen keskuudessa suurta suosiota. Nettisivustolla oli käynyt jo 3,5 miljoonaa ihmistä, ja se oli saanut 10 000 jäsentä ensimmäisen viiden päivän aikana sivuston avaamisesta. Kyseessä on monikulotteinen sovellus, joka on kuin sekoitus virtuaalipoikaystävä, Facebookia ja Habbo Hotelia. *Webkare* tarjoaa neljä kaunista animepoikaa, joista voi valita mieleisensä, ja joilla kaikilla on oma luonteensa. Näitä voi sitten deittailla valmiiden simulaatioiden avulla (luonnollisesti lisämaksuuksia saa käyttöönsä maksullisella jäsenyydellä), mutta *Webkare* tarjoaa paljon muutakin – se on sosiaalinen verkosto, jossa voi pitää yhteyttä ja viestitellä muiden käyttäjien kanssa. *Webkaren* ideana onkin saada poika rakastumaan. Myöhemmin voi tavata muita poikia kouluympäristössä, ja näin peli pitää mielenkiintoa yllä. *Love Plus* -simulaattoriin verrattuna *Webkare* on paljon rajoitetumpi. Keskusteluihin ei voi itse vaikuttaa, eli pelaaja ei saa itse kirjoittaa vuorosanojaan, vaan peli etenee valmiiden skenaarioiden avulla. *Webkaren* käyttäjien keski-ikä on kahdenkymmenen kieppeillä.

### Dennou AR, Real Girlfriend ja Love By Mail

Virtuaalitytöstävien kirjolle ei näy loppua ja markkinoille tulee jatkuvasti uusia tuotteita, sillä kysyntä on valtavaa. *Dennou AR* -figuurit toi markkinoille Geisha Entertainment. Kyseessä on nettikameran välityksellä toimiva hahmo, joka tulee pienen laatikon ja ohjaimen kanssa. Liikuttamalla ohjainta tai muita esineitä nettikameran edessä pääsee kommunikoimaan tytöstävänsä kanssa. Tämän tytöstävän voi jopa riisua.

*Real Girlfriend* -peli tulee 3D-lasien kanssa, ja ruudulla heiluva bikinibeibe näyttää siis käsin koskeltavalta. Nettikameran avulla tytöstävän kanssa voi keskustellakin.

*Love By Mail* puolestaan on matkapuhelinsovellus, jonka avulla voi harjoitella tyttöjen hurmaamista. Virtuaalitytöille lähetellään viestejä, ja he vastaavat. Jos viestit eivät tyttöä miellytä, tai mies ei osoita heille tarpeeksi huomiota, alkavat nämä tytöt lähettellä ikäväsävyisiä kirjeitä takaisinpäin.

Mahdollisuuksia on monia ja sovelluksia tulvii markkinoille aina vain lisää. Hallitus ja vanhemmat sukupolvet ovat syystäkin huolissaan. Tässäkö on Japanin tulevaisuus? Nuorille välitetään vääriä viestejä, kun seurustelukumppanin voi muokata mieleisekseen. Kuka



Real Girlfriend tarvitsee 3D-lasit toimiakseen.



Dennou AR-figuuri



Virtuaalipoikaystävätarjontaa tytöille.



Love Plus-tytöt.



Webkare-poikia.

nyt haluaisi seurustella oikeasti, jos kerran voi saada sen täydellisen tytöstä- tai poikaystävän? Japanin nuorisolla on jo nyt vaikeuksia tavata toisiaan – miten käy tulevaisuudessa, jos nämä pelit täyttävät läheisyysdentarpeen? Onko Japani lopultakin maa, joka tuottaa viihdettä ja elektroniikkaa pilvin pimein mutta samalla entistä yksinäisempiä ihmisiä? ■