

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Fantasiaverkkopelit ja sukupuoli

Naisten ja miesten väliset ulkonäköerot verkkoroolipeleissä

Mirva Vallinmäki

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Vallinmäki Mirva 2011. Fantasiaverkkopelit ja sukupuoli

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Kuvataiteen koulutusohjelma. Sivuja 22 Liitteitä 13

Opinnäytetyöni aiheena ovat naisten ja miesten väliset ulkonäölliset erot Massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä. Media ja arkinen elämismaailma ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Media ei ainoastaan toista olemassa olevia konventioita, vaan myös muovaa havainnointiamme ja ajatteluamme. Kiinnostavaa on, miten sukupuolta ilmaisevat näkyvät piirteet sijoittuvat tähän median ja arkielämän väliseen dialogiin Tutkimuskysymykseni on: kuinka naisten ja miesten kuvaukset Massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä eroavat toisistaan?

Opinnäytetyöni teososana on digitaalinen piirustus, jossa kuvaan fantasiatyyllisen mies- ja naisshahmon vastakkaisen sukupuolen kuvauksille tyypillisillä tavoilla. teoksessani tutkin totuttuja esitystapoja käänteisen toistamisen kautta.

Fantasia-aiheisessa peliympäristössä olisi runsaasti tilaisuuksia kokeilla rajoja ja haastaa totuttuja käsityksiä, mutta pelit tyytyvät toistamaan valtavirtamediassa ja kulttuurissa yleisesti tutuksi tulleita kaavoja feminiinisuuden ja maskuliinisuuden kuvauksissa. Ne piirteet, jotka on totuttu tuntemaan maskuliinisena, säilyvät normina ja feminiinisyys on – aivan kuten muussakin mediassa – maskuliinisuuden puutetta, sen näennäinen vastakohta.

Hahmojen toisin, käänteisesti toistaminen toi esiin myös perusteita sukupuolten vakiintuneille esitystavoille. Jos halutaan roolipelin hahmojen sukupuolen olevan ulkonäön perusteella tunnistettavissa, tunnistamisen mahdollistavia piirteitä on oltava kuvauksessa mukana – vaikka tunnuspiirteet olisivatkin keinotekoisia, kulttuurillisesti rakennettuja.

Asiasanat: videopelit, sukupuoliroolit, sukupuoli, toisin toistaminen, fantasia, verkkoroolipelit

ABSTRACT

Vallinmäki, Mirva 2011. Fantasy Online Games and Gender. Bachelor's Thesis.. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Program of Visual Arts. Pages 22. Appendices 13.

The topic of my thesis work is the visual differences between male and female characters in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. The relationship between media and everyday life is interactive; the media does not only reflect the existing conventions, but it also shapes the way people see the world around them. It is interesting to see what role the outward features that signify gender play in this dialogue between media and everyday life. My research question is as follows: How do the visual portrayals of males and females differ from each other in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games?

For the work portion of my thesis work, I created a digital painting wherein I portray a male and a female character in a way that I have observed to be typical of the opposite gender. In doing so, I explore and study the usual conventions through inversion.

A fantasy-themed world offers many opportunities for breaking boundaries and challenging the typical media portrayals, but these opportunities are largely ignored. These games are content to perpetuate and exaggerate the stereotypes of femininity and masculinity seen in mainstream media and culture. As in other media, masculinity remains the norm and femininity is seen as its polar opposite; a lack of masculinity creates femininity.

Inverting the typical ways of portraying men and women also gave some credence to the typical signifiers of gender. If it is necessary for a character's gender to be apparent from their outward appearance, some features have to be included that communicate it to the viewer – even if the identifying features in question are artificial, born of culture and not nature.

Keywords: video games, gender, gender roles, fantasy, online role playing games

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 MASSIIVINEN MONEN PELAAJAN VERKKOROOLIPELI	6
3 PELIEN NAISET JA MIEHET	8
3.1 Mittasuhteet ja vartalonmuoto	8
3.2 Vaatetus.....	10
3.3 Asento	11
3.4 Ilmeet ja kasvonpiirteet.....	12
4 HIRVIÖMÄISET PIIRTEET HUMANOIDEISSA.....	14
4.1 Toisen sukupuolen tai sukupuolidiformismin puute.....	14
4.2 Voimakas sukupuolidimorfismi.....	14
5 OMA TEOXSENI, METSÄNKULKIJAT.....	17
5.1 Tyypilliset kuvaukset.....	17
5.2 Toisin toistaminen.....	18
6 JOHTOPÄÄTELMÄT JA POHDINTA.....	20
LÄHTEET.....	23
LIITTEET 1-13.....	26

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena on kartoittaa eroja miesten ja naisten visuaalisessa kuvauksessa fantasia-aiheisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä. Aiheen valitsin, koska sukupuolen kuvaus mediassa ja etenkin fantasiamaailmojen ja videopelien kaltaisissa epärealistisissa ympäristöissä kiinnostaa minua ja uskon voivani tämän opinnäytetyön kautta syventää omaa ymmärrystäni aiheesta. Vuonna 2004 amerikkalainen näyttelijä Geena Davis perusti järjestön nimeltä *Geena Davis Institute on Gender in Media* tutkimaan ilmiötä ja edistämään sukupuolten tasa-arvoisempaa kuvausta lapsille suunnatussa mediassa.¹ Medialukutaidon parantamiseen tähtäävä sivusto *Media Awareness Network* ilmaisee huolestuneisuutta siitä, millainen vaikutus videopeleissä esiintyvillä sukupuolistereotypioilla on lasten ja nuorten maailmankuvaan.² Myös vähemmän viralliset tahot, kuten videopelejä ja sosiaalista mediaa marginaaliryhmien näkökannalta tarkastelevan *The Border House* -blogin kirjoittajat analysoivat videopeleissä ilmeneviä eroja sukupuolten kuvauksissa.

Olen ottanut opinnäytetyössäni tarkasteluun kolme peliä: Blizzard Entertainmentin *World of Warcraft*, Trion Worldsin *Rift*, ja Perfect Worldin *Forsaken World*. Nämä pelit valitsin, koska *World of Warcraft* on lajityyppinsä pitkäaikainen markkinajohtaja, *Rift* on uusi mutta kunnianhimoinen tulokas ja *Forsaken World* edustaa mikromaksuilla tuottonsa tekeviä periaatteessa ilmaisia massiivimoninpelejä. Näiden pelien voi ajatella edustavan lajityyppiään mahdollisimman hyvin ja antavan varsin kattavan käsityksen sukupuolien kuvauksista lajityypin sisällä. Lisäsyynä valintaan on, että olen myös itse pelannut jokaista näistä peleistä, eli testannut empiiristä aineistoani sen käyttöyhteydessä.

Kartoitan ensin aineistoksi valitsemieni pelien mies- ja naishahmoille tyypilliset piirteet tarkastelemalla toistuvia teemoja vaatetuksessa ja kehonkielessä sekä vertaamalla sukupuolten mittasuhteita toisiinsa esityksissä sekä oikeisiin ihmisiin. Selvitettyäni miesten ja naisten kuvauksille tyypilliset piirteet käytin keräämäni tietoa toteuttaakseni kuvateoksen, jossa luon mies- ja naishahmon soveltaen kumpaankin vastakkaiselle sukupuolelle tyypilliseksi havaitsemiani piirteitä. En-

¹Geena Davis Institute on Gender in Media, 2011

²Media Awareness Network, Gender Stereotyping, 2011

nen lopullista teosta piirsin luonnoksen, jossa kuvaan mies- ja naishahmon rinnakkain tyyppilliseksi toteamallani tavalla. Tätä tyyppillisiä piirteitä havainnollistavaa kuvaa toistan siis toisin varsinaisessa teoksessa. Yhdysvaltalainen filosofi Judith Butler näkee sukupuolen rakentuvan kulttuurisesti sukupuoleen liitettyjen piirteiden esittämisestä ja toistamisesta. Sukupuolen voi siis esittää ymmärrettävästi toistamalla näitä vakiintuneita piirteitä. Toistamalla toisin voi hänen mukaansa sekä havainnollistaa tottumuksia että murentaa niitä ja aiheuttaa muutoksia ajattelussa ja käytänteissä.³

Tutkimukseni on luonteeltaan toteava tutkimus. Kartoitan ja pyrin toteamaan sukupuolten esitystapoja verkkoroolipeissä.⁴ Testaan esitystapojen sidoksia tottumuksiin, konventioihin vaihtamalla sukupuolten esitystapoja keskenään ja tarkastelemalla, mitä tapahtuu.

³ Butler 2006.

⁴ Routio, 2011

2 MASSIIVINEN MONEN PELAAJAN VERKKOROOLIPELI

Nimitys Massiivinen Monen Pelaajan Verkkoroolipeli on suomennos termistä *Massively Multi-player Online Role-Playing Game* (MMORPG). Lyhyemmin niitä kutsutaan myös *massiivimoninpeleiksi*. Massiivimoninpelit ovat tietokonepelejä, joissa jopa tuhannet pelaajat ovat yhtäaikaisesti vuorovaikutuksessa pelin virtuaalimaailman ja toistensa kanssa Internet -yhteyden välityksellä.

Yksinkertaisimmillaan *roolipelit* (RPG, Role Playing Game) ovat Oxford English Dictionaryn mukaan ”pelejä, joissa pelaajat asettuvat kuvitteellisten hahmojen rooliin, yleensä välimiehen luomassa ympäristössä ja sen kautta kokevat näiden hahmojen seikkailut”. Monet perinteiset roolipelit, kuten *Dungeons and Dragons*, sijoittuvat keskiaikaa muistuttavaan fantasiamaailmaan, jossa taikuus ja myyttiset hirviöt ovat arkipäivää.⁵ Massiivimoninpelit ovat pohjimmiltaan vain roolipelejä paljon suuremmassa skaalassa, joten ei liene ihme, että fantasiaympäristöt ovat yleisiä myös massiivimoninpeleissä.⁶

Massiivimoninpelien juuret juontavat 1970-luvulle *Maze War*iin, joka oli ensimmäinen verkon kautta toimiva usean pelaajan peli, jossa käyttäjät saattoivat kulkea sokkelossa ja taistella toisiaan vastaan.⁷ Peliä pelattiin aluksi sarjakaapelin ja myöhemmin Internetiä edeltäneen ARPAnetin välityksellä. Vuonna 1978 ohjelmoija nimeltä Roy Trubshaw Essexin yliopistolla loi ensimmäisen virtuaalimaailman, eli interaktiivisen virtuaaliympäristön, jossa käyttäjät voivat olla vuorovaikutuksessa sekä toistensa että maailman kanssa. Hän antoi pelille nimen *Multi-Player Dungeon* (MUD). MUD, jota alettiin myöhemmin kutsua nimellä MUD1, poiki kaksi jatko-osaa sekä kokonaisen online-roolipelien genren, joka nimettiin lajityypin ensimmäisen edustajan mukaan MUD:iksi. Nämä pelit olivat useimmiten tekstipohjaisia, eli pelimaailmaa ei esitetty käyttäjille kuvallisessa muodossa, vaan sanallisesti.⁸

⁵wizards.com, 2011

⁶Wikipedia, 2011c.

⁷Digibarn computer Museum, 2011

⁸Wikipedia, 2011b.

Ensimmäinen varsinainen MMORPG oli Stormfront Studiosin vuonna 1991 julkaisema *Dungeons & Dragons* ja *Forgotten Realms* -lautaroolipelien sääntöihin pohjautunut *Neverwinter Nights*, joka oli myös ensimmäinen graafinen eli kuvia käyttävä MMORPG.⁹ *Neverwinter Nights* oli pelattavissa vuoteen 1997 asti, jolloin markkinoilla oli jo useita muita lajityypin edustajia, kuten *Meridian 59*, lajityypin ensimmäinen 3D-grafiikkaa käyttänyt peli.¹⁰

Tällä hetkellä markkinoilla on monia kymmeniä Massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä. Nykymarkkinoiden pelatuimmat lajityypin edustajat ovat *World of Warcraft*, *Eve Online* ja *Lord of the Rings Online*.¹¹ Näistä kolmesta pelistä kaksi, *World of Warcraft* ja *Lord of the Rings Online*, ovat fantasia-aiheisia.¹²

⁹MMOhuts, 2011

¹⁰Wikipedia, 2011c.

¹¹Gamedrone.net, 2011

¹²Wikipedia, 2011.

3 PELIEN NAISET JA MIEHET

3.1 Mittasuhteet ja vartalonmuoto

Pelejä katsellessa huomio kiinnittyy pelihahmojen liioiteltuihin ulkomuotoihin. Jotta voisin saada jonkinlaisen käsityksen mittasuhteiden liioittelusta tarkastelussa olevissa peleissä, otin verrokkeiksi kaksi oletettavasti manipuloimatonta valokuvaa. Merkitsin ylös valokuvissa esiintyvän naisen ja miehen pään, hartioiden, vyötärön ja lanteiden leveydet, sekä pituuden suhteessa pään pituuteen (liite 1). Tämän jälkeen vertasin sekä peleissä esiintyvien 3D-mallien että julkaistussa mainos- ja oheistaiteessa esitettyjen hahmojen pituutta näiden pään pituuteen nähden. Käytän päätä suhteellisen pituuden mittana koska hahmojen todellinen pituus ei ole luotettavasti selvitetävissä, ja koska vartalon pituuden suhteuttaminen pään kokoon on yleinen tapa määrittää mittasuhteita.¹³ Verrokkikuvien mies on kahdeksan oman päänsä mitan pituinen ja nainen seitsemän. Pelien mieshahmot ovat 8-9,5 päänmitan pituisia, kun taas naisten pituus vaihtelee 8-11 päänmitan välillä. (liite 2) Keskimäärin sekä miehet että naiset kuvataan näissä peleissä noin yhdeksän päänmitan pituisina.

Fantasiahahmojen piirtäminen tavanomaista pidemmäksi suhteessa pään kokoon on käytäntönä siinä määrin yleinen, että kuvittaja Finlay Cowan nostaa sen esille kirjassaan *Piirrä ja Maalaa Fantasiahahmot*. Cowanin mukaan mittasuhteet näyttävät oikeammilta näin liioiteltuina.¹⁴ Toisaalta myös todellisessa elämässä pituus koetaan etenkin miehillä haluttavuutta ja uskottavuutta lisääväksi piirteeksi.¹⁵

Seuraavaksi merkitsin videopelihahmojen pään, hartioiden, vyötärön ja lantion leveydet (Liitteet 4 ja 5). Nämä mittauskohdat valitsin, koska ihmisvartalo on useimmin leveimmillään hartioiden tai lanteiden kohdalla ja kapeimmillaan vyötäröllä. Näiden kohtien mittaaminen antaa siis melko hyvän käsityksen vartalonmuodoista ja siitä, millä tavoin niitä näissä hahmoissa liioitellaan. Va-

¹³Fehér, 2007

¹⁴Cowan, 2009

¹⁵MTV3, 2009

lokuvan miehen lantio on suurin piirtein kaksi kertaa yhtä leveä kuin hänen päänsä. Hänen hartiansa ovat vajaat kolme kertaa hänen päänsä levyiset ja hänen vyötärönsä on hieman lanteita kapeampi. Verrokkivalokuvan mies on lihaksikas, mutta peleissä esiintyvien miesten hartiat ovat pään leveyteen suhteutettuna leveämmät kuin hänen. Vain solakan haltijan hartiat ovat samankaltaisessa suhteessa päänleveyteen. Videopelimiesten hartiat, vyötärö ja lanteet taas ovat toisiinsa nähden samankaltaisissa suhteissa kuin valokuvan miehelläkin. Verrokkikuvan mies on lihaksikas, muttei missään nimessä vedä vertoja tarkastelmieni pelien kuvamateriaalissa esiintyvälle paikoin jopa absurdille lihasmassalle. Richard Dyer kirjoittaa artikkelissaan *Älä katso*, että lihaksisuus on avaintermi miesten kehoja arvioitaessa. Hän sanoo sen olevan ”vallan merkki – luonnollinen, saavutettu, fallinen”.¹⁶ Tällöin

Valokuvan naisen lanteet ovat myös noin kaksi kertaa pään levyiset. Hänen hartiansa ovat aavistuksen lantiota leveämmät ja hänen vyötärönsä on noin puolentoista pään levyinen. Videopelien naisten hartiat ovat paljon valokuvan naisen hartioita leveämmät suhteessa päähän ja heidän lanteensa ovat vaihdellen joko hieman leveämmät tai hieman kapeammat kuin hartiat. Näiden naisten vyötäröt ovat kapeimmillaan lähes yhtä kapeat kuin heidän päänsä. Vyötäröt ovat myös lantioon ja hartioihin nähden huomattavasti kapeampia kuin verrokkivalokuvan naisella. Katherine Klingerman kirjoittaa Pro Gradu -tutkielmassaan *Binding Femininity: An Examination on the Effects of Tightlacing on the Female Pelvis*, että nykymuoti suosii tasapaksuhkoa vartalonmuotoa, jossa linja kainalosta lanteille on jokseenkin suora. Tarkasteltujen pelien naishahmoissa yleiseksi havaitsemani vartalonmuoto mukailee ennemminkin 1700–1800 -luvun muotia, johon kuului kureliivillä kavennettu, niin sanottu ”ampiaisvyötärö”.¹⁷ Finlay Cowan tyytyy fantasiataideoppaassaan toteamaan että ”fantasiamaailman naisilla on yleensä voimakkaasti tyyllitelty vartalo”.¹⁸ Toisaalta vastaavuuksia peleissä ja fantasiassa suosittuun vartalonmuotoon on löydettävissä mm. pornografiassa, androgynistä nykymuodista huolimatta.

¹⁶Dyer, 2002

¹⁷Klingerman, 2006

¹⁸Cowan, 2009

3.2 Vaatetus

Tarkastellakseni eroja vaatetuksessa ja suojavaarustuksessa keräsin kuvia peleissä pelattavista hahmoista ja kaupunkaja kansoittavista sivuhahmoista (liite 4), peleihin liittyvästä taiteesta (liite 5), sekä peleissä esiintyvistä huomionarvoisista hahmoista (liite 6). Kuvista käy ilmi että samat varusteet voivat olla eri sukupuolten yllä hyvinkin erinäköisiä. Esimerkiksi samalla alueella liikkuvat tekoälyn ohjaamat vartijat ovat periaatteessa pukeutuneet samalla tavoin, mutta varustuksen ulkonäkö eri sukupuolen edustajien yllä on toisinaan hyvinkin dramaattinen.

Mieshahmojen paidat tai rintapansarit peittävät tyypillisesti koko rintakehän ja usein myös käsi-varret. Rintakehä osittain tai kokonaan paljaana esitetyt mieshahmot ovat muilta piirteiltään väkivaltaisen tai eksoottisen näköisiä. Sitä vastoin naishahmoilla on usein paljaana ainakin reidet, vatsa, olkapäät tai dekoltee, eikä vaatetuksen varsinainen peittävyys näytä olevan suoraan yhteydessä siihen, millaisessa roolissa hahmo on. Naispuolisella velholla voi hyvinkin olla näkyvillä yhtä paljon paljasta ihoa kuin alkuperäiskansojen edustajan stereotyyppistä ulkoasua mukailevalla naisella.

Naispuoliset merkkihenkilötkin tapaavat olla miespuolisia kevyemmin pukeutuneita. Mieshahmoilla huomionarvoa ja voimaa ilmaistaan nähtävästi monimutkaisilla koristekuvioilla ja kerros-pukeutumisella. Naishahmojen vaatetus on myös koristeellista, mutta se on selkeälinjaisempaa ja usein myös paljon niukempaa.

Saadakseni kuvan vaatteiden keskimääräisestä peittävydestä, otin pohjaksi ääriiviivapiirustukset kokovertailussa käyttämäni verrokkivalokuvista ja piirsin keräämiäni kuvasarjojen pohjalla kummallekin kerros kerrokselta kuvissa esiintyvien hahmojen vaatetuksen peittävyttä kuvaavat alueet (liite 7). Kuvassa näkyvät tummanpunaiset alueet ovat niitä, jotka ovat useimmin vaatteiden peittäminä. Asetin näiden kuvien viereen samat kuvat harmaaskaalassa ja korostetulla kontrastilla, jotta keskivertopeittävyden erottaa helpommin. Vaikka lähdemateriaalina käyttämissäni kuvissa oli mieshahmoja, joiden yläruumis oli enimmäkseen paljaana, keskimääräinen tulos oli lähes täysin tummanpunainen mieshahmo, jonka ylävartalon kevyempi peite erottuu vasta jyrkennetyin kontrastin kuvassa. Hieman yllättäen naisen keskivertovaatetus muistuttaa alusvaatteita tai bikineitä pitkävartisten saappaiden ja hanskojen kera, vaikka useilla lähdekuvien naisilla oli

yllään enemmän vaatetta. Miesten kasvot ovat myös naisia useammin peitettynä, joskin päähiheen puute on molemmille täysin tavallista.

3.3 Asento

Seuraavaksi otin tarkasteluun kullekin sukupuolelle näissä kuvauksissa tyypilliset asennot (Liitteet 8 ja 9).

Näissä kuvissa naisten selät ovat usein kaarella taaksepäin, joskus jopa niin voimakkaasti että se ylittää tyypillisen ihmisen notkeuden rajat.¹⁹ Naiset kuvataan myös selkä suorassa, muttei milloinkaan etukumarassa. Seisoma-asennossa naisten polvet ovat tyypillisesti lähekkäin ja toinen jalka on hieman taivutettuna. Myös kyykkyasennot ovat suhteellisen yleisiä. Naisten lanteet ovat usein kallellaan ja rintakehä on lähes poikkeuksetta katsojaa kohti. Yleisolemuksesta kuvastuu tavallisimmin seksuaalinen viehätysvoima hahmon keskeisimpänä ominaisuutena.

Miesten tyypillinen asento tarkastelun kohteena olevissa kuvissa on tukeva; jalat harallaan, polvet taivutettuina, selkä etukumarassa. Vaihtoehtoisesti miehet seisovat jalat hieman erillään ja selkä suorana, muttei kaarella taaksepäin kuten naisilla. Lihakset ovat alati jännittyneinä, tai ainakin niiden muoto on piirretty niin selkeäksi, että ne näyttävät jännittyneiltä. Dynaamisissa kuvissa rintakehä voi olla suunnattuna kokonaan katsojasta poispäin eivätkä kehon ääriviivat ole selkeästi nähtävissä. Nämä kuvaukset ovat yleisolemukseltaan huomattavasti naishahmoja uhkaavampia; ne antavat vaikutelman fyysisen tai taikaperäisen voiman lisäksi myös auktoriteetista. Tämä näyttää olevan peruja oikeiden miesten kuvauksista, sillä Dyer kuvaa miehiä esittävien kuvien perusominaisuuksia ”ylenpalttisiksi, jopa hysteerisiksi”. Hänen mukaansa ”pullistuneet lihakset, jännittyneet leuat, fallisten symbolien runsaus” - eli samat piirteet jotka ovat havaittavissa tarkastelemisani videopelikuvauksissa - ”tavoittelevat saavuttamatonta, fallisen mystiikan ruumiillistumaa”.²⁰

¹⁹Go Make Me a Sandwich, 2011

²⁰Dyer, 2002

3.4 Ilmeet ja kasvonpiirteet

Naispuoliset pelihahmot ovat kasvonpiirteiltään tyypillisesti nuoren näköisiä; heillä on suuret silmät, pieni nenä ja suu, ja sileä iho. Useimmat naishahmot näyttävät noin 17–25 -vuotiailta. Hahmonluonti antaa toisinaan mahdollisuuden ryppyisiin kasvoihin, mutta sekä pelimaailman merkittävät naiset että mainostaitteessa esiintyvät naiset näyttävät lähes poikkeuksetta hyvin nuorilta. Mieshahmot taas näyttävät keskimäärin selvästi vanhemmilta; useiden kasvoilla näkyy selkeitä juonteita ja silmät ovat tyypillisesti syvemmillä kuopissaan. Hahmonluonnissa ei aina ole edes mahdollista luoda hyvin nuoren näköistä mieshahmoa. Näkyvät mieshahmot näyttävät keskimäärin 35–45 -vuotiailta ja huomattavan vanhan näköiset miehet ryppyisine kasvoineen ja valkeine partoineen ovat paljon yleisempi näky kuin edes keski-ikäisen näköiset naiset. Miehillä ei yleensä ole partaa tai muutenkaan näkyvää ihokarvoitusta, ellei karvaisuutta esitetä rotuominaisuutena (esim. kääpiöt).

Ensimmäinen huomionarvoinen ero ilmeissä löytyy silmistä: naisten kulmakarvat ovat usein koholla, kun taas mieshahmoilla ne ovat usein matalalla. Jopa kurtistettuna naishahmojen kulmat ovat tyypillisesti ylempänä kuin mieshahmoilla. Siinä missä naisten silmät ovat usein joko täysin levällään tai viettelevästi puoliksi kiinni, miesten silmät ovat yleisimmin vain auki tai siristettyinä uhkaavaan tai vihaiseen ilmeeseen. Miesten suut ovat tyypillisesti vakavana viivana, irvistykseen vääntyneinä tai huutoon avattuina. Tämäkin näyttäisi heijastelevan Dyerin esittämää ajatusta miesten kuvaukselle tyypillisestä jännittyneisyydestä. Naisten huulet ovat yleensä mutristettuina tai hieman raollaan niin, että muutama etuhammas näkyy huulten välistä. Naisten ilmeet eivät ole yhtä jännittyneitä kuin miesten, ja niissä on havaittavissa selkeää samankaltaisuutta mm. seksisymboli Marilyn Monroen usein käyttämään ilmeeseen, jota *Time* -lehti aikoinaan kuvasi sanoin ”kosteat, puoliavoimet silmät, kostea, puoliavoin suu”.²¹ Pelinaisten ilmeiden seksuaalinen vire on selkeästi nähtävissä, mikä ei liene vahinko.

Vastaavanlaisia havaintoja ele- ja kehokielen sukupuolittuneisuudesta kuvasi saksalainen tutkija Marianne Wex 1979 teoksessaan ”Let's take back our space: female and male body language as a

²¹Dyer, 2002

result of patriarchal structures”²² Judith Butler näkee tässä kulttuurisesti vakiintuneen elekoelman, jota toistetaan sukupuolen esittämisessä.²³ Tutkimissani peleissä hyödynnetään siis tuttua ele- ja kehonkieltä sukupuolten esittämisessä. Totuttujen konventioiden liioittelu ja toisto voi myös entisestään vahvistaa niiden asemaa kulttuurissa ja mediassa.

²²Wex 1979.

²³Butler 2006.

4 HIRVIÖMÄISET PIIRTEET HUMANOIDEISSA

Sukupuolten väliset erot ovat erityisen korostuneita sellaisissa ihmismäisissä fantasiaroduissa, joilla on selkeästi epäinhimillisiä piirteitä. Rift ei tarjoa tällaisia olentoja pelattavaksi ollenkaan, joten tämä osio keskittyy Forsaken Worldiin ja World of Warcraftiin.

4.1 Toisen sukupuolen tai sukupuolidiformismin puute

Lähes kaikki Forsaken Worldin pelattavat rodut ovat ulkonäöltään hyvin ihmismäisiä. Eniten ihmisistä poikkeaa Stoneman -rotu, jolla ei ole kahta sukupuolta. Periaatteessa olisi mahdollista että sukupuolten välillä ei vain ole ulkonäöllisiä eroja, mutta hahmonluonti ilmaisee selvästi, että kivimiehille on saatavilla vain yksi sukupuoli: mies. Rodun ulkomuoto onkin hyvin maskuliininen (liite 11). Kivimiehet ovat kookkaita, kirjaimellisesti kivistä veistetyistä näköisiä olentoja, jotka ovat lähes yhtä leveitä kuin pitkiä.

Kaikilla World of Warcraftin ja Riftin pelattavilla roduilla on kaksi sukupuolta, mutta monet ihmismuotoiset rodut, joilla ei pääse pelaamaan ovat nähtävästi kaikki yhtä sukupuolta, tyypillisimmin miehiä. Poikkeuksena tästä ovat Riftin keijut, sekä World of Warcraftin harpyijat. Jälkimmäiset pohjautuvat löyhästi kreikkalaisen mytologian harpyjoihin, linnunvartaloisiin ja ihmisenkasvoisiin olentoihin, jotka kuvattiin poikkeuksetta naishahmoisina.²⁴

4.2 Voimakas sukupuolidimorfismi

World of Warcraftin kahdestatoista pelattavasta rodusta kuudella on piirteitä jotka poikkeavat ihmisistä voimakkaasti. Näistä ”hirviömäisistä” roduista kolmella on kumara ryhti – ainakin jos tarkastellaan miehiä (liite 10). Epäkuolleita lukuun ottamatta kaikki naishahmot seisovat suorassa. Hirviömäisten rotujen ominaispiirteiden voimakkuuksissakin on selkeitä eroja sukupuolten välillä: tällaisissa tapauksissa rotujen naispuoliset edustajat muistuttavat yleensä enemmän ih-

²⁴Wikipedia, 2011b.

mistä kuin miespuoliset. Jos rodun ulkoisiin ominaispiirteisiin kuuluu esimerkiksi raskastekoisuus, sen naispuoliset edustajat ovat yleensä vain hieman ihmisnaisia jykevempiä.

Esimerkiksi *Draeneit* ovat kookkaita sinisiä olentoja, joiden jalat muistuttavat sorkkaeläinten takaraajoja ja joiden leuasta kasvaa lonkeromaisia ulokkeita. Naispuoliset draeneit ovat kuitenkin paljon miespuolisia sirompia ja niiden lonkerot ovat ohuempia ja kasvavat korvien alta eivätkä leuasta.

Ihmissusimaiset *worgen* -miehet ovat leveäharteisia, vahvaleukaisia ja kesyttömän näköisiä, kun taas naisten sirompi ruumiinrakenne, suuremmat silmät ja otsa ja pienemmät kynnet, hampaat ja leuat saavat ne muistuttamaan enemmän kesyä koirarotua kuin sutta.²⁵

Örkkimiehet ovat raskastekoisia, raskaskulmaisia ja jykeväleukaisia. Niiden poskipäät ovat voimakkaat, ylähuuli pitkä, ja kookkaat alakulmahampaat työntyvät ulos suusta lähes sierainten korkeudelle. Naispuolisten örkkien ruumiinrakenne on lihaksikas, mutta silti tiimalasimallinen ja paljon miesörkkejä sirompi. Niiden kasvonpiirteet ovat myös pehmeämmät; kevyemmät kulmat, pienemmät alakulmahampaat, pyöreämmät posket ja kapeampi leuka.

Peikot ovat pitkäraajaisia ja harteikkaita. Niiden kasvot ovat pitkänomaiset, nenät suuret ja kyömyt. Suusta työntyvät esiin valtavat syöksyhampaat. Naispuolisten peikkojen mittasuhteet eivät ole yhtä radikaalit, niiden kasvot ovat pyöreämmät, ja nenät, korvat sekä syöksyhampaat ovat paljon pienemmät kuin miehillä.

Forsaken Worldin kääpiöt (liite 11) eivät varsinaisesti ole hirviömäisen tai epäinhimillisen näköisiä, mutta niiden sukupuolidiformismi on ihmismäiselle rodulle harvinaisen voimakas. Mieskääpiöt ovat lyhyitä, mutta jykevätekoisia ja paksuraajaisia. Niillä on leveät kasvot ja suuret nenät, sekä fantasian perinteiden mukaan muhkeat parrat. Naispuoliset kääpiöt taas ovat huomattavasti sirompia ja jopa lapsekkaan näköisiä. Niiden kasvot ovat lapsenomaiset; suuret silmät ja otsa, pieni suu ja nenä, kapea leuka

Judith Butler pitää tärkeimpänä sukupuolen jäsentämiskeinona ”heteroseksuaalista matriisia”, heteronormatiivisuutta eli oletusta kahdesta sukupuolesta havainnon lähtökohtana. Järjestelmä on vastakkaisuuteen perustuva, kaksinapainen. ”Henkilö on siis sukupuoltaan siinä määrin kuin hän

²⁵Livejournal 2010.

ei ole toista sukupuolta”.²⁶ Ehkä sukupuolieroja korostetaan fantasiaroduissa hahmojen selkiyttämiseksi fantasiasta huolimatta tai sitten erojen korostaminen on osa fantasiaa – mutta sitä voi tietysti olla myös dimorfismin puute. Jos roolihahmo ajatellaan ominaisuuksiltaan vain aivan tietynlaisena kuten Stoneman -rotu tai harpyijat, voi ominaisuuksien täsmääminen toteutua ilmeisesti myös poistamalla toinen sukupuoli tarpeettomana.

²⁶Butler 2006.

5 OMA TEOKSENI, METSÄNKULKIJAT

5.1 Tyypilliset kuvaukset

Ensimmäisenä työvaiheena piirsin luonnokset tyypillisestä miehestä ja naisesta sen tiedon perusteella, jonka olin edellä kerännyt. Koska tarkoitukseni on tarkastella havaittavia eroja eikä parodioida pyrin piirtämään tekemiäni havaintoja vastaavat kuvaukset sortumatta suurempaan liioitteluun kuin lähdemateriaalini. Piirtämässäni luonnoksessa (liite 12, kuva 1) kaksi haltijaa seisoo rinnakkain. Mieshaltija seisoo jalat harallaan ja hieman kumarassa, nainen taas suorassa, hartiat takana ja leuka ylhäällä. Kummatkin ovat noin yhdeksän päänmitan pituisia, miehen hartiat ovat selvästi lanteita ja vyötäröä leveämmät, ja naisen vyötärö on selvästi hartioita ja lanteita kaapeampi. Naisella on yllään edestä nyöritetty liivi ja eräänlainen lannevaate. Jaloissaan hänellä on polvipituiset saappaat. Miehellä on yllään lyhythihainen tunika, pitkät housut, saappaat ja hanskat. Mies on parraton ja hänen ilmeensä on yrmeä, naisen taas lähinnä ylimielinen. Kummallakin on pitkät hiukset. Hahmot tunnistaa haltijoiksi poikkeavan muotoisista korvistaan, jotka ovat mieshahmolla suuremmat kuin naisella.

Hahmojen vaateista suunnitellessani pidin mielessä aikaisemmin laatimani kaavion vaatteiden keskimääräisestä peittävydestä. Mieshahmolla paljasta ihoa on näkyvissä kasvojen lisäksi vain kynnärpäiden seudulla, missä hänen käsivarsiensa lihakset ovat esillä. Naishahmon vaatteiden muoto mukailee myös kaaviota, peittäen ”bikinialueen” ja jättäen olkavarret, reidet, vatsanseudun ja dekolteen näkyville. Koska tarkoitukseni oli jatkaa työtä kääntäen hahmojen sukupuolet, pyrin suunnittelemaan vaatteet jotka eivät paljastavuudestaan huolimatta näyttäisi ehdottomasti naisten vaatteilta. Siksi päädyin nyöritettyyn liiviin ja lannevaatteeseen, jotka niukkuudestaan huolimatta eivät ole itsessään feminiinisiä vaatekappaleita.

Ensimmäisen luonnoksen naishahmoa piirtäessäni yritin välttää tyypillisten piirteiden liioittelua, jottei lopputulos vaikuttaisi liian karikatyyriseltä, vaan vastaisi niitä kuvauksia, joita opinnäyte-työssäni tarkastelen. Liiallinen varovaisuus johti kuitenkin siihen, että eräät tarkastelemilleni kuvauksille ominaiset piirteet eivät näkyneet tuossa ensimmäisessä luonnoksessa riittävän selkeinä.

Lähteenä käyttämissäni kuvissa näkyvä selän voimakas kaarevuus ei toistunut luonnoksessani, eikä asento korostanut vartalon tiimalasimuotoa samalla tavoin kuin lähdekuvissa oli tyypillistä. Niinpä piirsin naishahmon kokonaan uudestaan, tällä kertaa selkä kaarella taaksepäin ja toinen polvi enemmän taivutettuna jotta lantion muoto korostuisi. Tein myös kasvoista hieman nuorekkaammat ja ilmeestä pehmeämmän, mukaillen löysästi Monroen ”kosteat, puoliavoimet silmät ja kostea, puoliavoin suu” -ilmettä. Tässä vaiheessa koin molempien luonnosten olevan riittävän tyypillisiä (liite 12, kuva 2) ja saatoin lähteä toistamaan niitä käänteisinä.

5.2 Toisin toistaminen

Päätin toteuttaa roolien kääntämisen piirtämällä uudet luonnokset vanhojen päälle. Sukupuolten vaihtamisessa tuotti kuitenkin vaikeuksia tehdä päätöksiä siitä, mitä hahmoissa piti muuttaa jotta miehestä tulisi nainen ja naisesta mies. Jos tarkastelisin opinnäytetyössäni pelkästään vaateetusta ja asentoja, voisin helposti piirtää samat hahmot toistensa tilalle, mutta koska olen kiinnittänyt huomiota myös vartalonmuotoon, asentoon ja kasvoihin, tehtäväni oli paljon vaikeampi. Miten siis esitän hahmojen sukupuolen selvästi vaikka kuvaan niitä vastakkaisen sukupuolen stereotyyppien mukaisesti? Ja mitä sellaisia fyysisiä eroja sukupuolilla on, jotka eivät ole kulttuurin määrittelemiä ja siten enemmän tai vähemmän keinotekoisia, eli sopimusten, konventioiden mukaisia? Opittujen käsitysten täydellinen tunnistaminen ja purkaminen veisi vuosia sikäli kun se olisi edes mahdollista, mutta olen yrittänyt katsoa tekemääni kriittisesti. Kirjassa Ihmisen anatomiaa taiteilijalle György Fehér nimeää pääasiallisiksi eroiksi naisen leveämmän, matalammalle asettuvan lantion ja pehmeämmän ruumiinmuodon sekä miehen kehittyneemmän lihaksiston.²⁷

Lähestyin kohtaamaani ongelmaa aloittamalla ilmeisimmästä erosta; poistin yhdeltä hahmolta rinnat ja lisäsin ne toiselle. Periaatteessa havaittavat rinnat eivät olisi pakolliset naishahmolle, mutta toissijaisten sukupuoliominaisuuksien jättäminen näkymättömiin tekisi hahmoista androgynisen näköiset. Tarkoitukseni on kuvata nais- ja mieshahmot käyttäen tarkastelemisni peleissä vastakkaiselle sukupuolelle tyypillisiä kuvauskeinoja, joten haluan että satunnainen katsoja pystyy tunnistamaan hahmojen sukupuolet ilman että ne täytyy hänelle sanallisesti osoittaa.

²⁷Fehér, 2006.

Siis naishahmo sai näkyvät rinnat. Pehmensin myös leuan muotoa hieman ja pyöristin lanteita ja reisiä, varoen kuitenkin leventämästä lantionseutua jotta suhde hartioihin ja vyötäröön säilyisi.

Naishahmon luonnosta lähdin muokkaamaan miestä paitsi poistamalla rinnat, myös vähentämällä yleistä pyöreyttä. Tein lantion ja pakaran seudusta kulmikkaammat, pyrkien kuitenkin säilyttämään lantion leveyden vyötäröön nähden. Pidensin kasvoja vähän ja jätin näkyvän meikin pois. Suoristin myös nenää. Yritin kuitenkin pitää hahmon hyvin nuoren näköisenä säilyttämällä suuret, kirkkaat silmät ja pehmeän posken linjan.

Väriyksessä käytin samaa palettia molempiin hahmoihin muiden erojen korostamiseksi. Vaikka molemmilla hahmoilla on jaloissaan ruskeat nahkasaappaat ja vaikka molemmilla on pitkät vaaleat hiukset, värien käyttötapa yhdessä jo luonnoksessa näkyneen muodon kanssa saa ne näyttämään erilaisilta. Erityisesti kiinnitin huomiota kasvojen ihoon. Naishahmon ihon väri on epätasainen ja kasvoilla näkyy selkeitä juonteita, kun taas mieshahmon iho on kuulas ja sileä. Mieshahmon iholla huippuvaloalueet ovat myös kirkkaampia ja laajempia. (liite 13)

Lopputuloksena naishahmo näyttää kokeneelta ja itsevarmalta kuten pohjana käyttämäni mieshahmo, mutta myös kylmältä ja vaikeasti lähestyttävältä siinä missä miespuolisessa hahmossa oli jonkin verran vetovoimaa. Hahmo on kuitenkin taistelijan roolissa uskottavan näköinen. Lopullisen teoksen mieshahmo sitä vastoin näyttää lähinnä koomiselta eikä missään määrin varteenotettavalta taistelijalta, vaikka hahmo vähäisestä vaatetuksestaan huolimatta näytti naispuolisena suhteellisen hyväksyttävältä fantasiamaailman totutut konventiot huomioon ottaen.

6 JOHTOPÄÄTELMÄT JA POHDINTA

Fantasiamaailmojen kuvaukset eri sukupuolista noudattavat tarkastelemisni peleissä huomattavan yhdenmukaista kaavaa. Vaikka erilaisia humanoideja liikkuu peliympäristöissä paljon, niiden sukupuolten kuvaukset pohjautuvat samaan peruseriaatteeseen kuin kulttuurillisesti on totuttu.

Finlay Cowan kirjoittaa fantasiahahmoista näin: ”Fantasiamaailman naisia piirrettäessä liioitellaan aivan samoin kuin miehiäkin piirrettäessä. Hahmot ovat pidempiä kuin tavalliset naiset ja pää on suhteessa pienempi. Fantasiamaailman naisilla on yleensä voimakkaasti tyylitelty vartalo”.²⁸ En välttämättä ole Cowanin kanssa samaa mieltä siitä, että molempien sukupuolten liioittelu tapahtuu ”aivan samoin”. Pituutta toki korostetaan ja vartaloa tyylitellään niin miehillä kuin naisillakin, mutta tyylittelytavat eivät ole aivan samanlaiset. Butlerin kuvaama kaksinapainen heteroseksuaalisuuden matriisi on nähtävissä selkeänä myös fantasiapelien fiktiivisissä hahmoissa.

Miehet kuvataan yksinkertaisesti sankareina: he ovat lihaksikkaita ja heidän kehonkielensä uhkuu voimaa, kokemusta ja määrätietoisuutta. Oletettavasti taustalla piilee ajatus siitä, että nämä ovat ne hahmot joihin yleisö, pelaajat, samaistuu.

Naisten osa muotoutuu ”maskuliinisuuden” vastakohtasta. Sankarittarina he ovat hyvässä fyysisessä kunnossa – eihän se itsessään ole miehinen piirre - mutta heidän liioitelluimmat piirteensä eivät korosta voimakkuutta vaan pehmeyttä, haluttavuutta. Miesten kuvauksissa haluttavuus sisältyy voimaan ja lihaksikkuuteen toissijaisena piirteenä.

Feministi Monique Wittig esitti, että ainoa ”sukupuoli” on naispuolinen ja maskuliinista sukupuolta ei ole olemassa, koska ”sukupuolisena oleminen” on tapa tulla erikoiseksi ja suhteelliseksi, ja mies on tässä suhteessa universaalihenkilö.²⁹ Miehyys on siis osa sitä normia, josta poikkeaminen automaattisesti antaa yksilölle erityispiirteitä. Tämä saattaisi selittää sen, miksi nais-

²⁸Cowan, 2010

²⁹Butler, 1990

hahmoissa liioittelun kohteena ovat nimenomaan sukupuoliset piirteet, kuten rinnat ja leveä lantio, mutta miesten sukuelimiä ei juuri huomioida saati liioitella. Miehisyyden universaalius näkyy myös siinä, miten fantasiarotujen epäinhimilliset piirteet ilmeisesti määritellään miespuolissa hahmoissa, minkä jälkeen niitä pehmennetään ja häivytetään vastaavissa naishahmoissa.

Kun teoksessani toistin tämänkaltaiset hahmot toisin, niiden luonteet tuntuivat muuttuvan pelkän sukupuolen vuoksi. ”Vahvan” naishahmon elekieli ja vaatetus saivat mieshahmon liitettynä koomisia piirteitä. Kuten Tiia Aarnipuu toteaa kirjassa *Trans – sukupuolen muunnelmia*, ”Naiseksi pukeutuminen siirtää miestä sukupuolen hierarkiassa alaspäin [---] mies mekossa on myös klassinen komiikan teema ja naurun aihe”. Hänen mukaansa naiseksi pukeutuneen miehen koomisuus liittyy sukupuolten yhteiskunnalliseen asemaan ja on huvittavaa, kun mies väliaikaisesti luopuu statuksestaan ja ottaa heikomman sukupuolen roolin.³⁰ Teokseni mieshahmon koomisuus ei siis johdu vaatteista tai eleistä itsestään, vaan siitä roolista ja yhteiskunnallisesta asemasta, johon ne liitetään.

Mieshahmoille tyypillinen kehonkieli ja liioittelu tekivät naishahmosta kykenevän mutta etäisen näköisen, mutta toisin kuin mieshahmossa, maskuliinisilla piirteillä kuvatussa naisessa ei ole mitään koomista. Osasyynä tähän on varmasti se, että naisten pukeutuminen maskuliinisesti on länsimaisessa kulttuurissa ollut luvallista jo jonkin aikaa. Aarnipuun mukaan miehekkääseen pukeutumiseen liitetäänkin paljon myönteisiä mielikuvia molemmilla sukupuolilla.³¹ Jos mieshahmon feminiinisyys huvittaa koska hän siirtyy sukupuolten hierarkiassa alaspäin, onko silloin oletettava, että naishahmon näennäinen etäisyys johtuu siitä että hän on siirtynyt samassa hierarkiassa ylöspäin? Jos mieshahmon feminiinisyys on naurettavaa koska hän luopuu maskuliinisuudestaan, ehkä naishahmon maskuliinisuus on – etenkin rinnastettuna feminiiniseen mieshahmoon – koettavissa jossain määrin uhkaavaksi, koska hän *ottaa* tuon roolin itselleen.

Richard Dyerin mukaan miesten kuvaukselle viihteessä on tyypillistä, että ”lihakset korostuvat ja kiinnittävät huomiota ruumiin toiminnalliseen potentiaaliin”.³² Hän sanoo myös että miehet ovat näissä kuvauksissa tyypillisesti naisia aktiivisempia, tekijöitä. Fantasiapeliin mieshahmojen ak-

³⁰Aarnipuu, 2008

³¹Aarnipuu, 2008

³²Dyer, 2002

tiivisuudessa ei ole havaittavissa sanottavaa eroa naishahmoihin nähden, vaan molemmat sukupuolet esiintyvät sekä taistelutilanteissa aseet käsissään tai loitsuja heitellen että staattisissa yhteyksissä katsojalle poseeraten. Onkin mahdollista että miesten lihaksia ja ”toiminnallista potentiaalia” korostetaan entisestään jotta havaittavan eron voimakkuus säilyisi. Tällöin fantasiapeliin naisten liioiteltu feminiinisyys voi olla seurausta tarpeesta tasapainottaa niitä maskuliinisiksi koettuja piirteitä joita naishahmot vääjäämättä saavat, kun heille taistelijoina ja velhottarina annetaan aktiivinen tekijän rooli. Palaamme taas Butleriin ja heteroseksuaalisuuden matriisiin.

Maskuliinisuus on voimaa, mikä kääntyy hahmojen fyysisessä ulkomuodossa lihasmassaksi ja yleiseksi raskastekoisuudeksi, ja naisellisuus on alistumista, mikä puolestaan ilmenee hentona ruumiinrakenteena ja fyysisenä ulkomuotona, jonka ensisijainen tarkoitus on näyttää seksikkäältä. Vaikka fantasia tarjoaisi oivan tilaisuuden rikkoa vallalla olevia ajatuksia, niin ei tehdä. Toki silloin kun roolihahmon sukupuolen halutaan olevan tunnistettavissa, ei voidakaan hylätä kaikkia maskuliinisia tai feminiinisiä tunnuspiirteitä, olivatpa ne sitten kenotekoisia kulttuurirakennelmia tai todellisia, luonnollisesti syntyneitä eroja. Silti fantasiapeliin kärjistetyt sukupuolierot ovat tarpeellisia ainoastaan jos myös kaksinapaisen heteroseksistisen sukupuolijärjestelmän säilyttäminen on tarpeellista.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Baca, Jason, 2011. Jason Baca workout 028.

<<http://jasonaaronbaca.deviantart.com/art/Jason-Baca-workout-028-255679374>>

Blizzard Entertainment, 2006. Male Mage.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-classes?view=&#/mage13>>

Blizzard Entertainment, 2005 .Male Orc.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-races?keywords=&view#/orc02>>

Didier, Samwise, 2006. Female Orc.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-races?keywords=&view#/orc05>>

Forsaken World, 2011. Perfect world Entertainment.

<<http://fw.perfectworld.com/>>

Forsaken World, 2011. Wallpapers.

<<http://www.perfectworld.com/media/wallpapers/?game=Forsaken%20World>>

Mancini, Luke 2011. Zeni'vun (WoW TCG).

<<http://mr--jack.deviantart.com/gallery/30800291#/d3ink8g>>

Perfect World Entertainment, 2011. Preview Elf Priest.

<<http://www.perfectworld.com/media/wallpapers/?game=Forsaken%20World>>

Rane, Glenn, 2009. Sylvanas, Lady of Undercity.

<<http://arsenal21.deviantart.com/art/Sylvanas-Lady-of-Undercity-206586825>>

Rane, Glenn, 2006. Female Mage.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-classes?view=&keywords=mage#/mage03>>

Rane, Glenn, 2007. Pardo-Adore.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-classes?view=&keywords=mage,hunter#/hunter02>>

Rane, Glenn, 2005. Male Orc.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-races?keywords=&view#/orc06>>

Rane, Glenn, 2006 .Night Elf Huntress.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-classes?view=&keywords=mage,hunter#/hunter01>>

Rane, Glenn, 2006. Draenei Male and Female.

<<http://eu.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-races?keywords=&view#/draenei-male-and-female>>

Rift, 2011. Trion Worlds.

<<http://eu.riftgame.com/en/>>

SenshiStock, 2011. Sailor Hoop 1 + 2.

<<http://senshistock.deviantart.com/art/Sailor-Hoop-1-2-255300031>>

Trion Worlds, 2011. Rift -Notable figures

<<http://eu.riftgame.com/en/world/notable-figures/>>

Vallinmäki Mirva, 2011, Metsänkulkijat, Kemi-Tornion Ammattikorkeakoulu, Tornio.

World of Warcraft, 2006-2011. Blizzard Entertainment.

<<http://eu.battle.net/wow/en/>>

Teorialähteet

Aarnipuu, Tiia, 2008. Trans – sukupuolen muunnelmia. Like, Helsinki.

Butler, Judith 2006. Hankala sukupuoli: Feminismi ja identiteetin kumous. Gaudeamus, Helsinki.

Dyer, Richard 2002. Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa. Osuuskunta Vastapaino, Tampere.

Fehér, György 2006. Ihmisen anatomiaa taiteilijalle. h.f.ulmann

Haerble, Erwin J. 1981. The Sex Atlas. The Continuum Publishing Company

Klingerman, Katherine 2006. Binding Feminity: An examination on the Effects of Tightlacing on the Female Pelvis. Luettu ja tallennettu 28.10.2011

<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-04072006-115441/unrestricted/Klingerman_thesis.pdf>

Muut lähteet

Cowan, Finlay 2009. Piirrä ja Maalaa Fantasiahahmot. Readme.fi.

Digibarn computer Museum, 2004. What is Maze War? Luettu ja tallennettu 30.10.2011

<<http://www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/>>

Gamedrone, 10 Top Most Successful MMORPGs of 2010 Luettu ja tallennettu 4.11.2011

<<http://gamedrone.net/2010/06/30/top-10-most-successful-mmogs-of-2010/>>

The Geena Davis Institute on Gender in Media, 2011. Luettu ja tallennettu 20.10.2011
<<http://www.thegeenadavisinstitute.org>>

Go Make Me a Sandwich, 2011. Luettu ja tallennettu 20.09.2011
<<http://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/07/11/short-post-a-bit-of-league-of-legends-silliness/>>

Livejournal, 2010. wow_ladies: Female Worgen. Luettu ja tallennettu 21.9.2011
<<http://wow-ladies.livejournal.com/14391208.html>>

Media Awareness Network, Gender Stereotyping, 2011. Luettu ja tallennettu 20.10.2011
<http://www.media-awareness.ca/english/parents/video_games/concerns/gender_videogames.cfm>

MMOHut, The First MMORPG – Early History of the Genre. Luettu ja tallennettu 4.11.2011
<<http://mmohuts.com/editorials/the-first-mmorpg>>

MTV3, 2009. Asiantuntijat: miehen pituus ratkaisee. Luettu ja tallennettu 2.11.2011.
<<http://www.mtv3.fi/helmi/ihmissuhteet/artikkeli.shtml/959740>>

Routio Pentti, 2011. Tuotetiede. Luettu ja tallennettu 26.10.2011.
< http://www2.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/140_totea.html>

Suomisanakirja: MMORPG. Luettu ja tallennettu 19.9.2011
<<http://suomisanakirja.fi/mmorpg>>

Tammisalo, Osmo, 2011. Lisää pituutta heti. Luettu ja tallennettu 2.11.2011.
<<http://ihmisluonto.blogspot.com/2011/06/lisaa-pituutta-heti.html>>

What is a Role-Playing Game? Luettu ja tallennettu 28.10.2011
<<http://darkshire.net/jhkim/rpg/whatis/>>

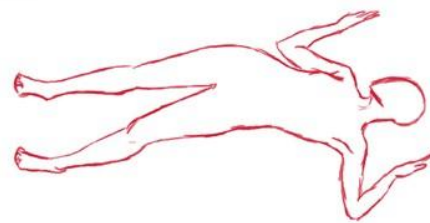
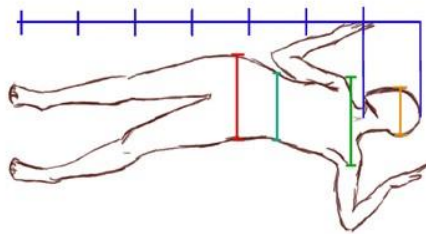
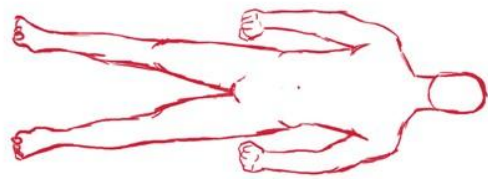
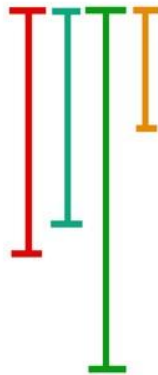
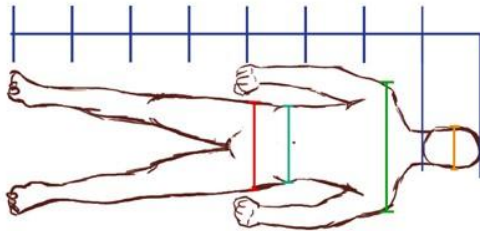
WiseGEEK, 2011. What Is a MMORPG? Luettu ja tallennettu 19.9.2011
<<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mmorpg.htm>>

Wikipedia, 2011b. MUD. Luettu ja tallennettu 4. 11. 2011
<<http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>>

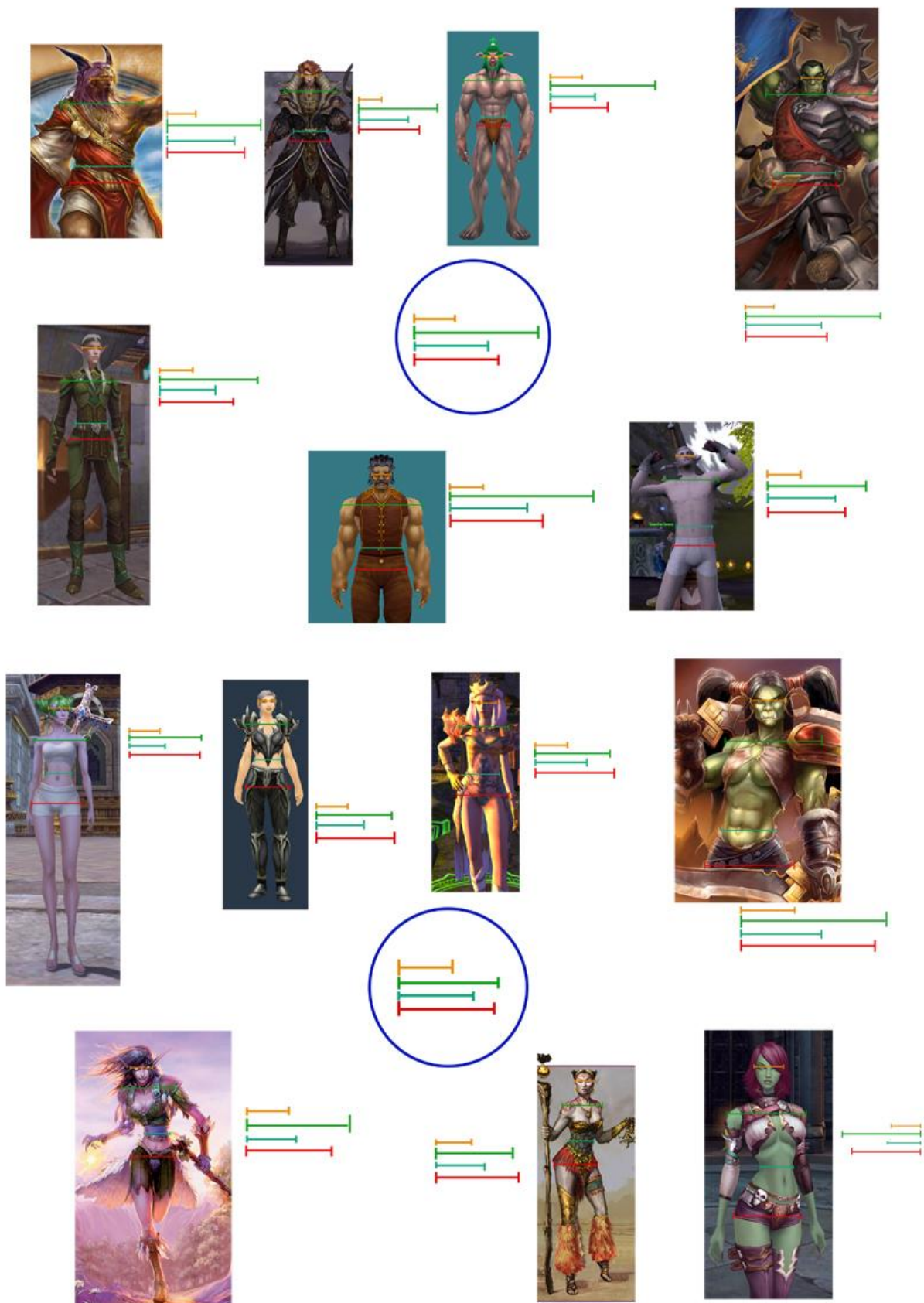
Wikipedia 2011b, Harpy. Luettu ja tallennettu 27.10.2011
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Harpy>>

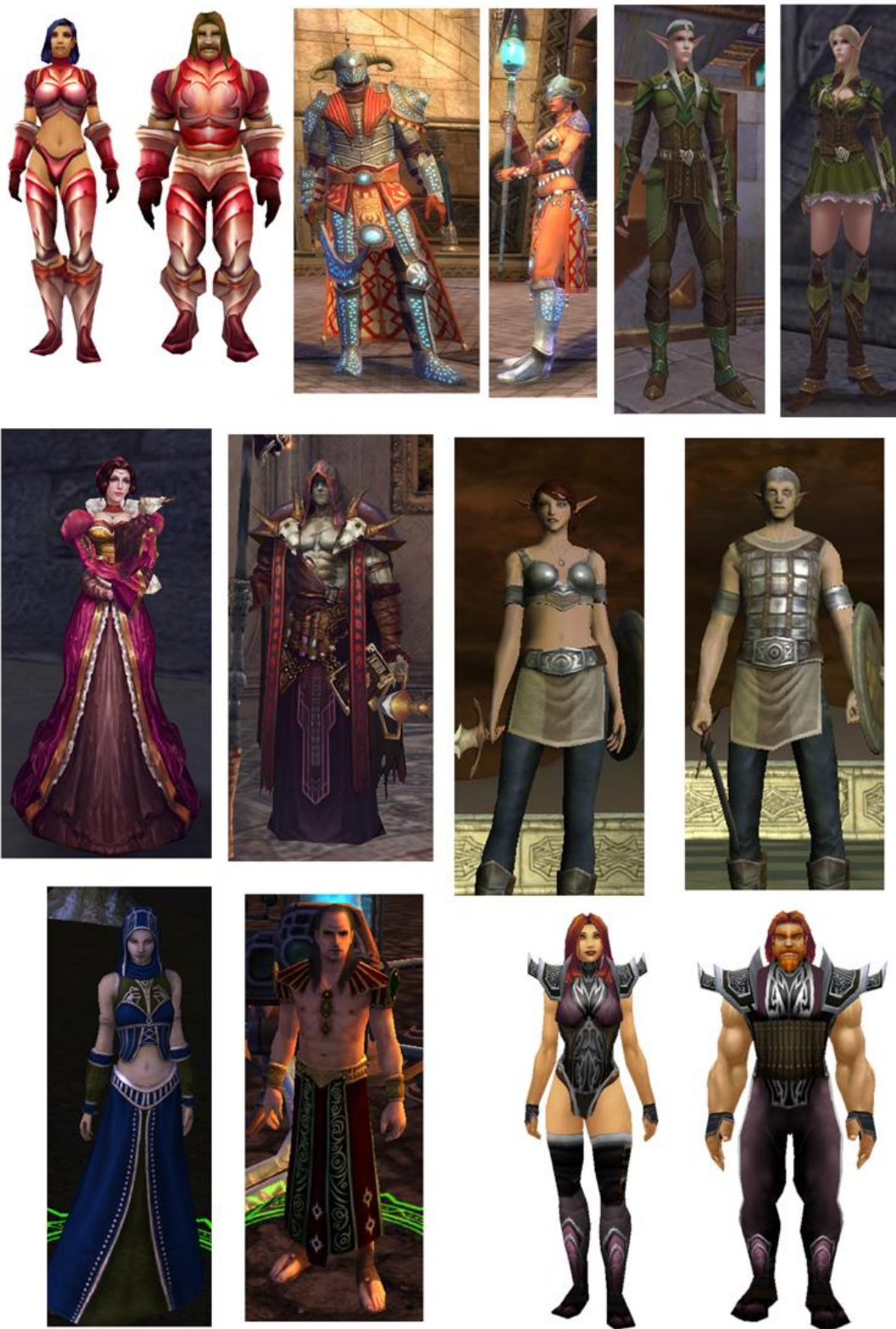
Wikipedia, 2011c. List of massively multiplayer online role-playing games. Luettu ja tallennettu 25.9.2011
<http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_massively_multiplayer_online_role-playing_games>

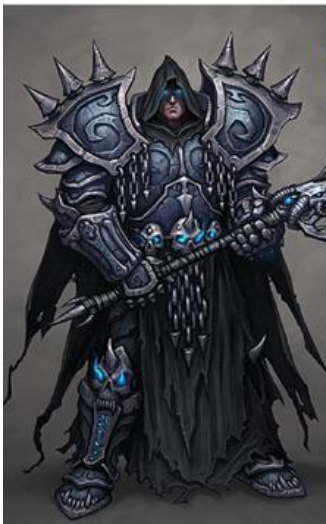
LIITTEET 1-13

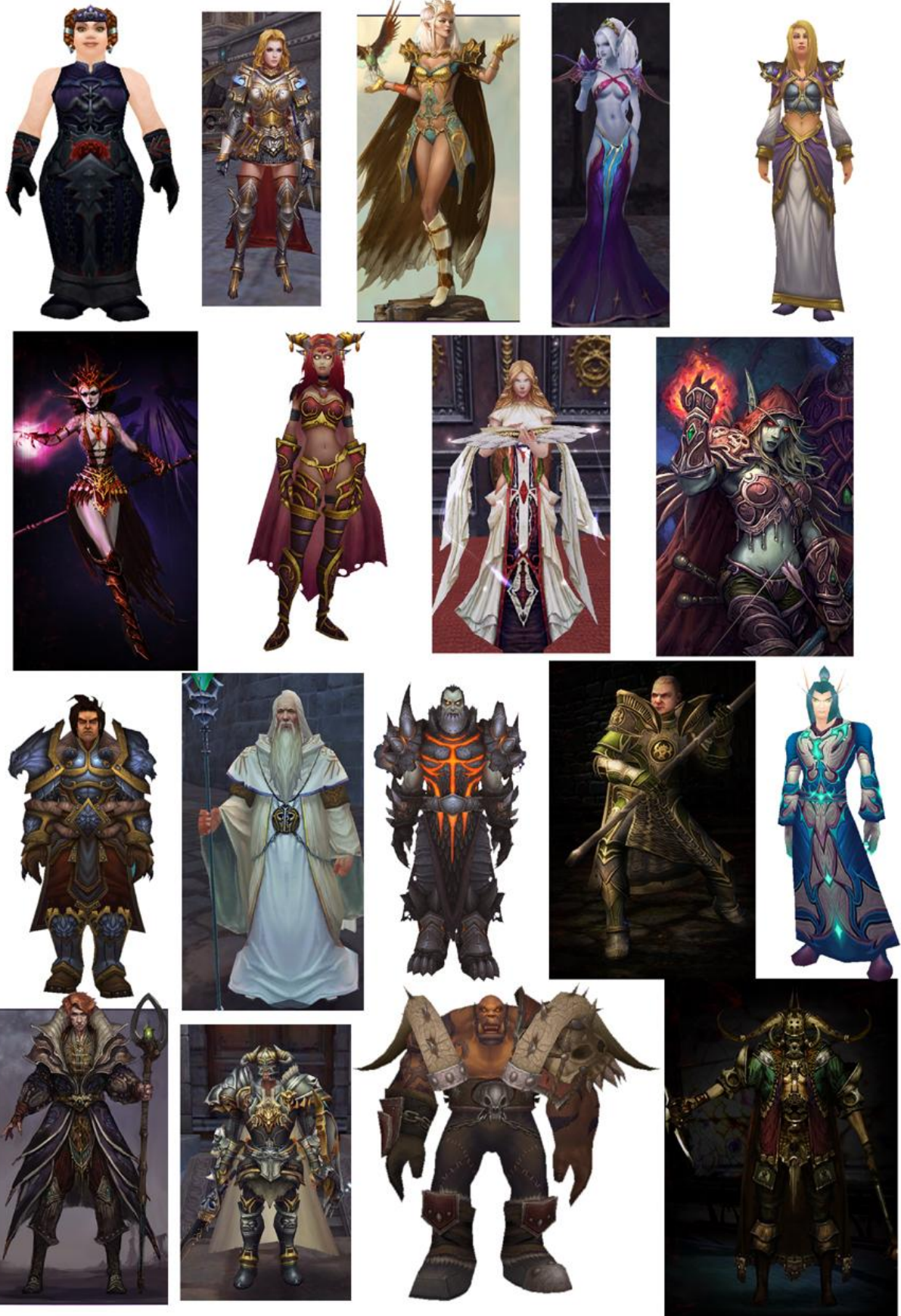












Suojavarustuksen keskimääräinen peittävyys

