

Tiedekunta-Fakultet-Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos-Institution-Department Viestinnän laitos	
Tekijä-Författare-Author Rauramo, Suvi			
Työn nimi-Arbetets titel-Title Dive into the storyworld. Construction of space with narrative elements and point of view in computer games			
Oppiaine-Läroämne-Subject Viestintä			
Työn laji-Arbetets art-Level Pro gradu		Aika-Datum-Month and year 2000-04-19	Sivumäärä-Sidantal-Number of pages 104
<p>Tiivistelmä-Referat-Abstract</p> <p>Tutkielmassa tarkastellaan, millaisia kerronnallisia konventioita tietokonepelit käyttävät temmataakseen pelaajan "sisään" tarinamaailmaan. Komparatiivista lähestymistapaa soveltaen tutkielma pyrkii kartoittamaan yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia tietokonepelien ja aikaisempien audiovisuaalisten medioiden välillä. Tutkimuksen empiirisenä aineistona on 36 PlayStation- ja PC-peliä vuosilta 1996-2000.</p> <p>Elokuvan kerronnan teoriaa hyväksi käyttäen eritellään, miten tietokonepeleissä käytetään audiovisuaalisen kerronnan elementtejä. Pelin maailmarakenne nousee keskeiseksi jäsentäväksi tekijäksi. Maailman taustalla oleva looginen rakenne viime kädessä säätelee pelaamista. Maailma rajoittaa pelaajan toimintaa huomattavasti, vaikka peli pyrkiikin usein kätkemään rajoitukset diegeettisesti. Maailman yhtenäisyys ja jatkuvuus ovat elintärkeitä spatiaalisen immersion luomisen kannalta.</p> <p>Tutkielma vahvistaa, että navigointi maailmassa on keskeinen kerronnallinen voima. Fokalisoijahahmon liikuttaminen tai nondiegeettisen näkymän kontrollointi vaikuttaa tarinan purkautumiseen, kameran liikkeeseen, otosten siirtymiin sekä joskus myös kerronnallisen näkökulman vaihteluun.</p> <p>Kerronnallisten peruselementtien - maailman, sen rajauksen ja sen sisäisten siirtymien - analysoinnin perusteella tutkielmassa muodostetaan tietokonepeleille tyypilliset kerronnalliset näkökulmat. Tietokonepelit käyttävät useita kerronnallisia näkökulmia: ensimmäisen persoonan näkökulmaa, seuraajanäkökulmaa, neljännen seinän näkökulmaa, lintunäkökulmaa tai jumalnäkökulmaa. Kuitenkin yleensä vain yhtä tai kahta näkökulmaa käytetään kussakin pelissä.</p> <p>Hahmo on alisteisessa asemassa maailmaan nähden silloinkin, kun hahmo on fokalisoiija. Tätä korostaa kuvan rajaaminen kaukaa: hahmo on (hyvin) pieni, kun taas ympäröivä maailma nousee pääosaan. Lisäksi kerronta on usein nondiegeettistä, jolloin näkymä ei ole lainkaan sidoksissa hahmoon. Maailma, eikä hahmo, on pelaajan huomion keskipiste.</p> <p>Pelien kerronta näyttää kehittyvän kohti lyhyempiä otospituuksia ja entistä monipuolisempaa kameran sijoittelua ja liikettä. Suuntaus vie entistä moninaisempiin kerronnallisiin näkökulmiin ja kerronnan tasoihin, mikä on perustavanlaatuinen edellytys kehittyneelle tarinankerronnalle. Keskeiset lähteet ovat Edward Braniganin Narrative comprehension and film (1992) ja Lev Manovichin The language of new media (ilmestyy 2000).</p>			
Avainsanat-Nyckelord-Keywords tietokonepelit - kerronta - näkökulmat			
Säilytyspaikka-Förvaringsställe-Where deposited			
Muita tietoja-Övriga uppgifter-Additional information			