

# Mediatutkimuksen valintakoe, Tampereen yliopisto

## Mediatutkimuksen valintakoe, Tampereen yliopisto

### OHJE

Monivalintakokeessa (kokeen A-osa) on 15 tehtävää. Tehtävät perustuvat ennakoaineiston artikkeleihin Sotamaa – Pelintekemisen kulttuurit Suomessa, Ridell – Julkista elämää digitaalisen verkkopussin solmukohdassa ja Vainikka – Avaimia Nettimeemien tulkintaan. Kuhunkin tehtävään on vain yksi oikea vastaus.

### PISTEYTYS

Monivalintakokeessa oikeasta vastauksesta annetaan 2 pistettä, väärästä vastauksesta 1 miinus piste. Vastaamatta jätetystä kysymyksestä saa 0 pistettä. Monivalintakokeen enimmäispistemäärä on 30 pistettä.

## MONIVALINTATEHTÄVÄT

### 1. Transnationalismi Vainikan mukaan

1	-1	kuvaa eri maissa olevaa kansallisaatetta
2	-1	viittaa monikansallisten yhtiöiden valtaan
3	2	viittaa kansallisvaltioiden rajat ylittäviin kytköksiin
–	0	<i>Ei vastausta</i>

### 2. Mitä Sotamaa tarkoittaa puhuessaan pelien tekemisestä ”uutena työnä”?

1	2	<b>Työ vaikuttaa vapaammalta, autonomisemmalta ja leikkisemmältä kun peleihin suhtaudutaan intohimolla, työ ja vapaa-aika sekoittuva, ja työntekijät ottavat enemmän vastuuta työn organisoimisesta.</b>
2	-1	Sotamaa käyttää esimerkkinä 2010-luvun uuden työn menestystarinoista mobiilipeliyhtiö Sumeaa, jonka avainhenkilöt olivat 10 vuotta myöhemmin eri yrityksissä avainpaikoilla.
3	-1	Sotamaa viittaa ”uudella työllä” valtion myötäsukaisilla tukitoimilla (mm. tutkimus- ja kehitysrahoituksen kasvattaminen) syntyneisiin toimialoihin.
–	0	<i>Ei vastausta</i>

### 3. Ridellin artikkelissa rinnastetaan kauppakeskukset ja televisio toisiinsa. Mitä yhtäläisyyksiä näissä voidaan kirjoittajan mukaan nähdä?

1	-1	julkisissa tiloissa on usein televisioita, kuten yksityiskodeissa
2	-1	molemmat ovat puolijulkisia tiloja, joissa kuluttaja/katsoja voi tehdä valintoja
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>molemmat esittävät sosiaalisia tiloja</b>
-	0	<i>Ei vastausta</i>

#### 4. Sotamaa kirjoittaa ”pelaamisen instrumentalisoinnista”. Mitä hän sillä tarkoittaa?

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Pelaaminen muuttuu vertailuanalyysiksi, osaksi työn velvoitteita, josta harvemmin saa mielihyvän kokemuksia.</b>
2	-1	Eri peligenrejen käytön rationaalistuminen; kun tiettyjen genrejen pelien pelaamisesta tulee työtä, syntyy toisiin genreihin läheisempi suhde.
3	-1	Kun pelaaminen on tutkimusmenetelmä, ja pelistä haetaan mielihyvän sijaan tietoa, on sen luonne muuttunut välineelliseksi.
-	0	<i>Ei vastausta</i>

#### 5. Vainikan artikkelin mukaan Jenkinsin ja kumppaneiden virusmetafora on osuva meemien kohdalla koska

1	-1	meemien kierto on suoraan verrannollinen rajoja rikkovaan punk-kulttuuriin
2	-1	meemien transideologisuus palvelee hallitsevia merkityksiä
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>meemien merkitys jakautuu ja muuttuu jatkuvasti</b>
-	0	<i>Ei vastausta</i>

#### 6. Ridell kirjoittaa artikkelissaan, että John Dewey hahmotteli 1920-luvulla Suurta Yhteisöä, jonka joukkoviestintä mahdollistaa. Mitä Dewey ajatteli senaikaisten joukkoviestintävälineiden mahdollisuuksista?

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>epäili tiedotusvälineiden kykyä toimia valistuneen julkisen mielipiteen rakentajana</b>
2	-1	hahmotteli maailman historiallista kutistumistarinaa
3	-1	puhui ajan ja tilan tiivistymisestä
-	0	<i>Ei vastausta</i>

#### 7. Mikä on ns. ”crunch-jakso” Sotamaan mukaan?

1	2	<b>Rakenteellinen ylityöjakso projektin loppuvaiheessa, jolloin työntekijä usein työskentelee yli 50 tuntia viikossa ilman ylityökorvausta.</b>
2	-1	Laadullisten teemahaastattelujen analyysivaihe, jossa aineistosta esiin nousseet teemat järjestetään kokonaisuuksiksi.
3	-1	Start-up-yrityksen alkuvaihe, jolloin perustajien ei tarvitse seurata työaikalainsäädäntöä.
-	0	<i>Ei vastausta</i>

**8. Ridell kirjoittaa artikkelissaan ”digitaalisesta verkkopussista”. Mitä hän sillä tarkoittaa?**

1	-1	merenalaisia valokuitukaapeleita
2	-1	teknokuplia kaupunkien keskustoissa
3	2	<b>globaalien tietoverkkoyhteyksien muodostamaa epätasaista kokonaisuutta</b>
-	0	<i>Ei vastausta</i>

**9. Vainikka puhuu anonyymien (vasta)kulttuurin tavasta tehdä eroa näkyvyyden tähtäävän julkisuuskulttuurin. Tämä ilmenee**

1	-1	pyrkimyksenä performatiivisesti toistaa eliitin näkökulmia ja tehdä niistä rutiinia
2	-1	kiertämällä identifikaatioita määritteleviä ilmauksia peittämisen taktiikalla
3	2	<b>esittämällä erilaisin symbolein elämäntapaa ja luokkaa omista lähtökohdista</b>
-	0	<i>Ei vastausta</i>

**10. Ridellin mielestä kielikuvaa ajan ja tilan tiivistymisestä olisi syytä täydentää. Mitä siihen hänen mukaansa pitäisi lisätä?**

1	-1	tilasta ei voida puhua, koska se on luhistunut
2	2	<b>mediarepresentaatioiden määrä on lisääntynyt</b>
3	-1	kansallisvaltioiden merkitys on vähentynyt
-	0	<i>Ei vastausta</i>

**11. Sotamaa keskittyy artikkelissaan pelien tekemisen, suunnittelun ja tuotannon tutkimiseen, jotka hänen mielestään ovat pelitutkimuksen marginaalissa. Mitkä tutkimusalueet ovat hänen mukaansa pelitutkimuksen keskiössä?**

1	2	<b>Pelit teksteinä ja systeeminä, pelaaminen aktiviteettina ja kokemuksena, sekä pelikulttuuri laajempina kontekstina.</b>
2	-1	Pohjois-Amerikan ja Japanin kaltaisten maiden pelien tekemisen, suunnittelun ja tuotannon tutkimus.
3	-1	Pelimuotoilu, ongelmapelaaminen ja pelipohjainen oppiminen.
–	0	<i>Ei vastausta</i>

**12. Intermediaalisuus tarkoittaa Vainikan artikkelin mukaan sitä, että**

1	-1	medium on tärkeämpi kuin tekstin sisältö
2	-1	tekstissä on viittauksia muihin mediateksteihin
3	2	<b>mediatekstien tulkinta ei rajoitu vain yhteen mediumiin</b>
–	0	<i>Ei vastausta</i>

**13. Ridell kirjoittaa artikkelissaan median ei-esityksellisestä eli ei-representationaalisesta roolista kaupunkitilassa. Ei-representationaalinen tarkoittaa**

1	-1	median tuottamaa audiovisuaalista aineistoa kaupunkitilassa
2	-1	median luomaa julkista symboliympäristöä kaupunkitilassa
3	2	<b>median tuottamaa teknologista infrastruktuuria kaupunkitilassa</b>
–	0	<i>Ei vastausta</i>

**14. Tahmaisuus tarkoittaa Vainikan mukaan sitä, että**

1	-1	kuva herättää voimakasta ahdistusta
2	-1	kuva tarttuu tai kiinnittyy helposti muihin kuviin
3	2	<b>kuva herättää paljon erilaisia tunteita</b>
–	0	<i>Ei vastausta</i>

**15. Mikäli tämän poikkeuksellisen Tampereen yliopiston mediatutkimuksen ”valintakokeen tuotantoa” tutkittaisiin käyttäen kontekstualisoivaa tutkimusotetta samaan tyyliin kuin Sotamaa tutki suomalaista pelituotantoa, mikä seuraavista vaihtoehdoista olisi lähimpänä samantyyppistä tutkimusasetelmaa?**

1	2	<b>Haastattelemalla kokeen tekijöitä ja tarkastajia ja kontekstualisoimalla heidän kokemuksensa osaksi kulttuurisia kehityskulkuja, yliopistojen pääsykokeiden kehitystä Suomessa, poikkeustilan lainsäädäntöä ja teknologisia rajoitteita.</b>
2	-1	Haastattelemalla kokeen tekijöitä ja hakijoita, jolloin pääsykokeen tuotanto kontekstualisoituu itse pääsykoetilanteeseen ja hakijoiden kokemuksiin.
3	-1	Haastattelemalla hakijoita ja kontekstualisoimalla heidän kokemuksensa suhteessa itse kokeeseen, sen pelillisyyteen ja kokeen laukaisemiin tunnetiloihin, assosiaatioihin ja tulkintoihin.
-	0	<i>Ei vastausta</i>

## MEDIATUTKIMUS

### Valintakoe 2020

#### Tehtävä 1

Kuvaa omin sanoin tiiviisti suomalaisen mobiilipeliteollisuuden synty Sotamaan mukaan. Keskity olennaiseen, voit käyttää esseeseen maksimissaan 300 sanaa. (0-8p)

#### Tehtävä 2

Ridellin mukaan kaupunkien digitaalista luonnetta on tutkittu vähän. Osittain tämä johtuu siitä, että itse teknologia on näkymätöntä. Toisaalta erilaiset digitaaliset laitteet ja ruudut sekä niiden tuottamat esitykset ovat julkisessa tilassa hyvinkin näkyviä, varsinkin suurkaupungeissa ja niiden erityisissä paikoissa, kuten New Yorkin Times Squarella tai Lontoon Piccadillyllä.

Ideoi Ridellin artikkelin innoittama **kuvitteellinen tutkimus**, jossa selvitetäisiin jonkin fyysisen kaupunkitilan ja digitaalisuuden suhdetta.

Kuvaile suunnitelmassasi:

- Mitä haluaisit tutkia ja miksi tätä pitäisi tutkia?
- Mikä olisi konkreettinen kiinnostuksen kohteesi? Oletko kiinnostunut esimerkiksi historiallisesta kehityksestä, nykytilanteesta vai tulevaisuudesta? Oletko kiinnostunut jonkin tietyn kaupungin julkisesta tilasta, ja jos niin minkä? Oletko kiinnostunut ilmiöstä esimerkiksi kaupungissa asuvan, työskentelevän tai vierailevan näkökulmasta?
- Miten pääsisit käsiksi tällaisiin näkökulmiin?
- Miten ja missä tutkimus toteutettaisiin?

(0-10 p)

#### Tehtävä 3

Alla olevat **neljä kuvaa** ovat Twitter-ketjusta #MichiganProtest, jossa keskustellaan koronaviruksen vuoksi luotujen rajoitusten synnyttämistä protesteista Michiganin osavaltiossa Yhdysvalloissa. Rajoitukset aiheuttivat protesteja kaupungin keskustassa. Twitter-ketjussa kommentoitiin eri tavoin protesteja. Kuvat on postattu Twitteriin 16. huhtikuuta. Määrittele Vainikan artikkeliin perustuen mikä on meemi ja analysoi alla olevia kuvia hyödyntäen Vainikan artikkelissaan esittelemiä meemien erityispiirteitä. (0-12 p)