



Vastaa kysymyksiin 1 ja 2 eri papereille.

Kirjoita etunimesi, sukunimesi ja henkilötunnuksesi kumpaankin vastauspaperiin.

Kirjoita selkeällä käsialalla.

1. Tämä tehtävä koskee etukäteen jaossa ollutta verkkoaineistoa ”*Monialainen viestintä: puheesta peleihin*”. Valintakoejulkaisun sisällysluettelo on liitteenä.

Kerro, miksi haluat opiskella viestintätieteitä. Kuvaile vastauksessasi seuraavia asioita:

- Miten viestintätieteet tutkimusalana jakautuu erilaisille nyky-yhteiskunnan kentille?
- Mitä uusia valmiuksia ja mahdollisuuksia näet tutkinnon sinulle tarjoavan?
- Mille verkkoaineistossa esitellyille aihealueille oma kiinnostuksesi kohdistuu? Perustele valintasi.

Viittaa vastauksessasi vähintään kolmeen verkkoaineiston artikkeliin. Käytä viittauksessa selkeästi artikkelin ja/tai kirjoittajan/kirjoittajien nimeä.

Vastauksen pituus tähän tehtävään on enintään 500 sanaa. Merkitse vastauksesi sanamäärä paperiin.

Pisteytys

Sisältö: kiinnittyminen verkkoaineistoon: pohdinta viestintätieteistä tutkimusalana 5 p, pohdinta tutkinnon tarjoamista valmiuksista ja mahdollisuuksista sekä verkkoaineiston aihealueiden peilaaminen omiin kiinnostuksen kohteisiin 15 p.

Esitystapa: rakenne ja tyyli 7 p, oikeakielisyys 3 p.

Huom! Saadakseen esitystapapisteitä tulee sisällöstä saada vähintään 15 pistettä.

Menestystä valintakokeeseen!

Viestintätieteiden kandidaattiohjelman valintakoe 7.6.2021



2. Tämä tehtävä perustuu valintakokeessa jaettavaan aineistoon, joka koostuu Afrikan Tähti -pelin kuvauksista sekä Afrikan Tähti -peliä esittävistä valokuvista.

Analysoi ja pohdi liitteenä olevien tekstien ja kuvien pohjalta seuraavaa:

- millaiselle oletusyleisölle Afrikan Tähti -peli on laadittu ja millaista maailmankuvaa sillä rakennetaan
- mitä merkityksiä ja oletuksia vanhaan ja uuteen visuaaliseen ilmeeseen voi liittää ja millainen ideologioiden muutos liitteissä kuvatun visuaalisen ilmeen uudistumisen taustalla on
- mihin muutoksella pyritään ja millaisia vaikutuksia arvelet pelin uudella ilmeellä olevan siihen, millaisia uusia toiminnan normeja ja ihanteita siinä rakentuu?

Otsikoi teksti itse.

Perusta vastauksesi valintakoeaineiston Hirston & Sihvosen artikkeliin. Hyödynnä myös Salmelan & Isohellan sekä Sihvosen & Laitilan artikkeleita. Valintakoejulkaisun sisällysluettelo on liitteenä.

Vastauksen pituus tähän tehtävään on enintään 600 sanaa. Merkitse vastauksesi sanamäärä paperiin.

Pisteytys

Sisältö: kiinnittyminen valintakoejulkaisun artikkeleihin: teoreettisten lähestymistapojen tunnistaminen, nimeäminen ja määrittely 5 p; kiinnittyminen aineistoon: oletusyleisöjen ja maailmankuvan pohtiminen 5 p, muuttuneen ilmeen osatekijöiden analysointi 5 p, uudistuksen seurauksien pohdinta 5 p.

Esitystapa: rakenne ja tyyli 7 p, oikeakielisyys 3 p.

Huom! Saadakseen esitystapapisteitä tulee sisällöstä saada vähintään 15 pistettä.

Menestystä valintakokeeseen!



LIITE 1: Valintakoejulkaisun sisällysluettelo

III

Sisältö

LUKIJALLE	1
1 VIESTINNÄN AMMATTILAINEN ERIKOISALOJEN MAAILMASSA – ASiantuntijana asiantuntijatietaa välittämässä	
<i>Anita Nuopponen, Merja Koskela ja Niina Nissilä</i>	3
1.1 Johdanto	3
1.2 Vaatimuksia viestinnän ammattilaiselle	3
1.3 Erikoisalat ja erikoisalaviestintä	6
1.4 Vertaisviestinnästä popularisoituun viestintään	7
1.5 Erikoisalaviestinnän heijastuminen kieleen	9
1.6 Lopuksi	12
2 DIGITAALINEN RETORIikka – VERKKOVIESTINNÄLLÄ VAIKUTTAMISTA JA SEN TUTKIMISTA	
<i>Maria Eronen-Valli</i>	14
2.1 Johdanto	14
2.2 Mitä digitaalisen retoriikan tutkimus selvittää?	15
2.3 Verkostomaisuus digitaalisen retoriikan piirteinä	16
2.4 Itseilmaisut digitaalisen retoriikan viesteinä	18
2.5 Itseilmaisusta yhteisöllisyyteen	20
2.6 Lopuksi	22
3 STRATEGINEN VIESTINTÄ – LÄHTÖKOHTIA JA TULEVAISUUDEN NÄKYMÄ	
<i>Merja Koskela</i>	23
3.1 Johdanto	23
3.2 Strategisen viestinnän tasot ja tehtävät	24
3.3 Viestintästrategia	26
3.4 Keiden kanssa organisaatio viestii?	26
3.5 Strateginen viestintä ammattilaisten näkökulmasta	28
3.6 Lopuksi	30
4 TUHLAAMISEN VAARAT, SÄÄSTÄMISEN ILOT – DISKURSSIANALYYSI TALOUSTEKSTIEN TUTKIMUKSESSA	
<i>Heidi Hirsto & Tanja Sihvonon</i>	32
4.1 Johdanto	32
4.2 Kaksi diskurssia	34
4.3 Representaatio: maailman esittämistä ja merkitysten rakentamista	35
4.4 Toimija-asetat: identiteettejä, suhteita ja näkökulmia	37
4.5 Valta, ideologia ja oikeuttaminen	38
4.6 Lopuksi	40



5	YOUTUBE-VIDEOISTA HELPPOKÄYTTÖISIIN VERKKOSIVUIHIN – KÄYTTÄJÄN YMMÄRTÄMINEN TEKNISEN VIESTINNÄN YTIMENÄ	
	<i>Eveliina Salmela ja Suvi Isohella</i>	42
5.1	Johdanto	42
5.2	Tekninen viestintä toimintana	44
5.3	Käyttöohjeiden laatiminen	44
5.4	Sovellusten ja verkkosivustojen käytettävyyden huomioiminen	47
5.5	Alan merkitys ja teknisen viestijän työnkuva tulevaisuudessa	48
5.6	Lopuksi	50
6	POPULISTISEN JOHTAJAN JÄLJILLÄ – MEDIAREPRESENTAATIOITA JA HAHMON RAKENNUSTA	
	<i>Elisa Kannasto ja Virpi Salojärvi</i>	52
6.1	Johdanto	52
6.2	Poliittisen viestinnän tutkimus	53
6.3	"Meidän" populismi	55
6.4	Populismi ja media	56
6.5	Mediarepresentaatiot vahvistavat henkilöhahmoja	57
6.6	Visuaalisuus henkilöhahmon rakentumisessa	59
6.7	Populistiset johtajahahmot suosion vetureina	61
6.8	Lopuksi	62
7	MITEN PELEJÄ VOI TUTKIA? PELITUTKIMUKSEN POLUT, REITIT JA KARTAT	
	<i>Tanja Sihvonen ja Sebastian Laitila</i>	64
7.1	Johdanto	64
7.2	Pelitutkimuksen perusta	65
7.3	Pelien monimuotoistuminen	66
7.4	Mitä ovat pelikulttuurit?	67
7.5	Pelit digitaalisen kulttuurin tuotteina, pelaajat toimijoina	69
7.6	Erilaisia pelityyppejä	70
7.7	Lopuksi: kohti peliyhteisöjen tutkimista	72
8	TARJOUNA TEKNISEN VIESTINNÄN TUTKIMUKSEN TYÖKALUNA	
	<i>Satu Rantakokko</i>	74
8.1	Johdanto	74
8.2	Näkökulmia tarjoumaan ja sen suhteisiin	75
8.3	Teknisen viestinnän ammattilaisen rooli tarjoumaan liittyvissä suhteissa	77
8.4	Tarjouma erilaisissa tutkimuksissa	78
8.5	Ei-toivotut tarjoumat	80
8.6	Lopuksi	80
9	AINEJÄRJESTÖN TERVEHDYS	
	<i>Sara Alasuutari</i>	81



LIITE 2a): Vanhan Afrikan Tähti -pelin kuvauksen teksti Martinex-verkkokaupan [www-sivulta https://www.martinex.fi/peliko-afrikan-tahti](https://www.martinex.fi/peliko-afrikan-tahti)

PELIKO

Afrikan Tähti

"Klassikko jo kuudenkymmenen vuoden ajan! Vuonna 1951 pelimarkkinoille tullut Afrikan Tähti on ollut kautta aikojen suosituin lautapeli Suomessa. Seikkailun kaipuu ei kysy rajoja tai aikaa. Hyvällä onnella pelissä voi lentää aarteelta toiselle taskut täynnä rahaa, huonommin käy jos törmäät matkallasi rosvoihin ja tyhjiin kaivoksiin. Afrikan tähti tuo elämyksiä koko perheelle!"

Kuvaus

"Kari Mannerlan kehittämä ja vuonna 1951 suomalaisille pelihyllyille tullut Afrikan Tähti on ollut kautta aikojen suosituin lautapeli Suomessa. Peli on yksinkertaisimmillaan lautapeli, jossa edetään napanheitoin ja pärjätään hyvällä onnella. Mutta peli tarjoaa myös areenan mielikuvitukselle, ja yhteisiä pelimuistoja ja elämyksiä koko perheelle. Peliin on helppo ottaa mukaan hieman nuorempikin osallistuja – olihan kaikkien aikojen nuorin Afrikan tähden MM-tittelin itselleen pelannut nelivuotias voittonsa aikaan.

Afrikan tähti

...Nostalginen ja aina innostava pelilauta on otettu esille ja avattu pöydälle. Pelikiekot on sekoitettu, käännetty ja aseteltu paikoilleen, rahat on jaettu, pelaajat ovat valinneet omat nappulansa ja harkintaa käyttäen asettaneet omansa joko Cairoon tai Tangieriin. Jokaisella on oma pelitaktiikkansa: osa lähtee meriteitse, osa kerää järjestelmällisesti kaikki nappulat matkan varrelta ja osa kiiruhtaa suorinta tietä Capetowniin. Rosvoja pitää varoa, timantteja himoitaan – ja kilpailu Afrikan tähden löytymisestä on armotonta. Peli voi alkaa!

Afrikan tähti on Kari Mannerlan keksimä ja laatima lautapeli. Ensimmäinen Afrikan Tähti –peli tuli painokoneesta syksyllä 1951. Nuori Kari Mannerla oli lukenut sen nimisestä maailman suurimmasta timantista, ja saanut käsiinsä englanninkielisen Afrikan kartan. Sieltä hän valitsi umpimähkään jännittävältä kuulostavia paikannimiä. Hän piirteli mielivaltaisesti maanteitä sekä laiva- ja lentoreittejä. Sitten hän keksi, ettei pelissä aina tarvitse kulkea tiettyä määrättyä reittiä, vaan jokainen pelaaja voi itse valita kulkutiensä. Tärkein oivallus oli kuitenkin käännettävät ja sekoitettavat nappulat: kukaan ei tietäisi, mikä yllätys minkäkin nappulan takana piili ja rosvot ja hevosenkengät lisäisivät jännitystä ja yllätyksellisyyttä. Peli on nimetty maailman suurimmasta Cullinan-luonnontimantista timantista leikatun ja hiotun "Afrikan suuri tähti" –jalokiven mukaan.

Pelin säännöt ovat hyvin yksinkertaiset: pelaajat etenevät Afrikan kartan pohjalta tehdyllä pelilaudalla noppaa heittämällä ja kääntävät pelikiekoja aarteiden löytämiseksi. Aarteista saaduilla rahoina voi nopeuttaa pelilaudalla etenemistä. Pelin voittaa pelaaja, joka löytää Afrikan tähden ja vie sen aloituspisteeseen Tangeriin tai Kairoon. Vain meriteihin liittyviä sääntöjä on muutettu vuosien saatossa: alkuperäisten sääntöjen mukaan pelaaja joutui lainaamaan merimatkaa varten rahaa toisilta pelaajilta tai häviämään eli jäämään jumiin saarelle koko loppupelin ajaksi, jos hän käänsi saa-



rella rosvolaatan ja näin ollen menetti rahansa. Vuonna 2005 sääntöjen meriteitä koskevaan kohtaan tehtiin kuitenkin lisäys, jonka mukaan rahattomana meritse voi matkustaa noppaa heittämättä ja maksamatta kaksi askelta kerrallaan omalla pelivuorollaan. Vanhaa sääntöä on pidetty nostalgisena, sillä turhautuminen saarelle jäämiseen oli monia pelaajasukupolvia yhdistävä kokemus.

Maailma on muuttunut laudan tekemisen jälkeen: pelin laatimisen aikoihin useimmat Afrikan maat olivat vielä siirtomaita, mutta niiden itsenäistymisen jälkeen monia paikannimiä on muutettu, eivätkä kaikki nimistä ole enää todellisuudessa käytössä. Pelilautaa ja siinä käytettyjä nimiä ei kuitenkaan ole vuosien saatossa muutettu, vaan siinä esiintyvät nimet ovat edelleen englanninkielisissä alkuperäisissä muodoissaan.

Afrikan Tähti on Kari Mannerlan peleistä viimeinen: hän oli suunnitellut jo 14-vuotiaasta asti erilaisia lautapelejä. Kari kuitenkin aavisti, että nyt tehdystä pelistä tuli ainutlaatuinen: siitä tuli nopeasti hyvin suosittu lautapeli ensin Suomessa, ja nyt sitä on myyty kansainvälisesti jo yli neljä miljoonaa kappaletta.

Afrikan Tähti –peli on aikojen saatossa käännetty kuudelletoista kielelle ja se on edelleen myynnissä myös ulkomailla. Suurimman suosion peli on kuitenkin saavuttanut Suomessa ja pohjoismaissa. Suomessa peli on varsinainen klassikko ja se kuuluu mm. Kansallismuseon ja Taideteollisuusmuseon kokoelmiin. Pelistä on julkaistu Kari Mannerlan myöhemmin suunnittelemissa erilaisissa versioissa; palapeli, muistipeli, korttipeli, minipeli ja uusimpana toivottu matkapeliversio vuonna 2006. Vuonna 2014 Afrikan Tähti -peliin julkaistiin lisäosa, joka tuo siihen uusia elementtejä kuten hahmo- ja tapahtumakortteja.

Afrikan Tähti –peli on muuttunut maailman mukana: vuonna 1985 Afrikan Tähti sai kunnian olla ensimmäinen suomalainen lisenssipeli, kun siitä tehtiin digitaalinen versio Commodore 64:lle. Lisäksi siitä on tehty oma digitaalinen versio mobiililaitteille.

Eläkepäivinä Kari Mannerla herätteli henkiin myös vanhan pelikeksintönsä Inkan Aarteen täysin uudistettuna versiona. Hän uppoutui muutamaksi vuodeksi Etelä-Amerikasta kertovaan kirjallisuuteen sekä vanhoihin karttoihin, ja useiden koepiirrosten ja –pelailujen jälkeen peli oli valmis: Inkan Aarre julkaistiin vuonna 2005. Peli otettiin menestyksekkäästi vastaan, ja se tarjoaa mukavasti vaihtelua ja uusia jännittäviä pelitilanteita Afrikan Tähti –pelin rinnalle.

Afikan Tähti on edelleen suosittu ja kysytty peli. Sen äärellä perheet, lapset ja aikuiset viettävät ikimuistoisia yhteisiä hetkiä.”



LIITE 2b): Uuden Afrikan Tähti -pelin kuvauksen teksti Martinex-verkkokaupan [www-sivulta https://www.martinex.fi/peliko-afrikan-tahti-juhlapainos-70-v](https://www.martinex.fi/peliko-afrikan-tahti-juhlapainos-70-v)

Afrikan Tähti Juhlapainos 70 v.

”Kari Mannerlan kehittämä Afrikan Tähti –peliklassikko on saanut nyt juhlavuosipainoksen. Se hurmaa väriyksellään ja kuvituksellaan, jotka on suunnitellut Matti Pikkujämsä. Nyt 70 vuotias Afrikan Tähti on ollut kautta aikojen suosituin lautapeli Suomessa, ja se tuo edelleen elämyksiä koko perheelle. Pelisäännöt ja pelilaudan paikat ovat pysyneet samoina. Peli sopii kaikille yli 4-vuotiaille. Pelin kesto on noin 20 minuuttia ja sitä voi pelata samanaikaisesti 2-6 pelaajaa. Juhlistakaa Afrikan tähden syntymäpäiviä yhdessä, pelilaudan äärellä!”

Kuvaus

”Seikkailun kaipuu ei kysy rajoja tai aikaa. Seikkaile Dar es Salaamin trooppisessa kaupunkisokkelossa tai koe Casablancan eksoottiset tuulet. Hyvällä onnella pelissä voi lentää aarteelta toiselle tasut täynnä rahaa, mutta huonommin käy, jos törmää matkallaan varasteleviin leopardeihin tai tyhjiin kaivoksiin.

Pelin säännöt ovat hyvin yksinkertaiset: pelaajat etenevät Afrikan kartan pohjalta tehdyllä pelilaudalla noppaa heittämällä ja kääntävät pelikiekkoka aarteiden löytämiseksi. Aarteista saaduilla rahoilla voi nopeuttaa etenemistään pelissä. Voittaja on pelaaja, joka löytää Afrikan tähden ja vie sen aloituspisteeseen Tangeriin tai Kairoon.

Maailma on muuttunut pelilaudan suunnittelemisen jälkeen. Siirtomaiden itsenäistymisen jälkeen monia paikannimiä on muutettu, eivätkä kaikki nimistä ole enää todellisuudessa käytössä. Pelilautaa ja siinä käytettyjä nimiä ei kuitenkaan ole vuosien saatossa muutettu, vaan paikannimet ovat edelleen englanninkielisissä alkuperäisissä muodoissaan.

Pelin uuden ilmeen on luonut palkittu ja maailmallakin tunnustettu kuvittaja ja graafikko Matti Pikkujämsä. Värikäs ja houkutteleva pelilauta, erilaiset pelimerkit sekä setelit houkuttelevat äärelleen. Peliohjeet ovat suomeksi, ruotsiksi, viroksi ja englanniksi. Afrikan Tähti –juhlapainos on mainio lahjaidea kaikille pelin ystäville sekä omaan kotiin! ”