



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

OSUVA Open
Science

This is a self-archived – parallel published version of this article in the publication archive of the University of Vaasa. It might differ from the original.

Hyvä, paha deadline : mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa

Author(s): Soronen, Anne; Kääntä, Liisa; Koskela, Merja

Title: Hyvä, paha deadline : mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa

Year: 2020

Version: Publisher's PDF

Copyright ©2020 Media- ja viestintätieteellinen seura (Finnish Association of Media and Communication Studies). Publisher's version/PDF may be used on open access repositories and scholarly Collaboration Networks.
<http://sherpa.ac.uk/romeo/issn/1798-3827/>

Please cite the original version:

Soronen, A., Kääntä, L., & Koskela, M., (2020). Hyvä, paha deadline : mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa. *Media & Viestintä* 43(1), 47–78.
<https://doi.org/10.23983/mv.91080>

Artikkeli



Hyvä, paha deadline

Mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa

Artikkelissa tarkastellaan ajanhallintaan ja erityisesti deadlineen liittyviä käsitteitä ja käytäntöjä suomalaisessa pelistudiossa ja paikallislehden toimituksessa. Tutkimuksen aineistona on 11 asiantuntijahaastattelua. Analyysimenetelmänä käytetään kehysanalyysia, jota täydennetään vuorovaikutuksen sekventiaalisuuden analyysilla, jotta saadaan ajanhallinnan kehysten hienovaraiset merkitykset esiin. Tutkimuksen perusteella ajanhallinta ja oman työtahdin säätely suhteessa deadlineen osana mediatyötä otetaan itsestäänselvyytenä, joka liittyy työlle asetettuihin organisatorisiin ja henkilökohtaisiin tavoitteisiin ja ihanteisiin. Artikkelissa osoitetaan, että journalistit ja pelinkehittäjät merkityksellistävät deadlineen vastuunkannon, rajojen asettamisen ja tehokkuuden kehyksien kautta. Nämä kehykset tuotetaan haastattelun vuorovaikutuksessa tavoilla, joilla haastattelija nostaa deadlineen topiikiksi ja joilla haastateltava kategorisoi, selittää tai arvottaa deadlinea haastattelijan toimintaan peilaten. Haastateltavat liittävät deadlineen asiakkaista ja lukijoista, omasta työyhteisöstä ja riittävästä laadusta huolehtimiseen. Sen kautta mediatyötä lähestytään myös rajojen asettamisena normi- ja ylityöajan tai työelämän ja vapaa-ajan välille. Lisäksi deadline-puhetta kehystetään tehokkuuden näkökulmasta, esimerkiksi henkilökohtaisena tai organisaation tasolla tapahtuvana suhtautumisena työn tehokkuuden vaatimuksiin. Pelinkehittäjille deadline on pääsääntöisesti työnteon taustalla häämöttävä lähitulevaisuuden projektikohtainen kiintopiste, kun taas toimittajille deadline on päivittäistä työtä rytmittävä ja tiettyihin kellonaikoihin kiinnittyvä tekijä. Tulosten pohjalta mediatyön intensiivisyys ja ajanhallintakysymysten keskeisyys on yhteistä pelinkehitys- ja toimitustyölle, mutta suhteessa työnteon rytmiin, ylitöihin ja tehokkuuden ihanteeseen ne saavat kohdeorganisaatioissa erilaisia painotuksia.

AVAINSANAT: mediatyö, deadline, intensiivisyys, ajanhallinta, kehysanalyysi, sekventiaalisuus

Nykymen aikajärjestyksen keskeisimpänä erilaisia sektoreita yhdistävänä piirteenä pidetään usein työn intensiivisyyttä ja siihen liittyviä aikapaineita (esim. Huws 2014, 114). Se, että tehtävät hoidetaan, on monille asiantuntijaorganisaatioille tärkeämpää kuin se, kuinka paljon työntekijä viettää työpaikalla aikaa (esim. Kamp

ym. 2011, 229, 234). Mediatyön tutkimuksessa jaetaan laajalti käsitys siitä, että työn intensiivisyys on yksi mediatyön leimaavimmista piirteistä (esim. Reynardy & Bacon 2014, 137; Edholm ym. 2017; Kerr 2019, 419). Työn intensiivisyyden luonnetta tai sen voimistumista on havainnollistettu kuvaamalla, kuinka työntekijöiden tulee tehdä ”enemmän vähemmällä” (esim. Reynardy 2010, 70; Nikunen 2011; Thompson ym. 2016, 326), ”nopeammin, runsaammin ja avoimemmin” (Koljonen 2013, 70), tai toteamalla, että jatkuvista deadlineista, nopeuden vaatimuksesta, ylitöistä ja pitkistä työpäivistä on tullut normi (Chan ym. 2015, 80; Deuze & Prenger 2019, 15; Brouwers & Witschge 2019, 441; Kerr 2019, 419; Paulussen 2012, 200–201).

Huusin (2014, 114–115) mukaan tietotyön intensiivisyydessä on kyse työtahdin nopeutumisesta, tiukoista deadlineista sekä työtehtävien ja työntekijöiltä odotettujen taitojen moninaistumisesta. Kun työn tekemisen ja valmiiksi saattamisen aikataulut ovat tiukentuneet ja työn tekemisen edellyttämät taidot moninaistuneet, ne yhdessä tuottavat kokemuksen työn intensiivisyydestä. Toisen lähestymistavan mukaan työn intensiivisyydessä on kyse kahdesta asiasta: yhtäältä työntekijöiden käsityksistä heiltä odotetusta työtahdista ja heidän pyrkimyksistään tehdä työtä odotuksen mukaisesti ja toisaalta affektiiviseksi luonnehditusta tunnetason energiasta, jolla työntekijät paneutuvat työtehtäviinsä ja suorittavat ne (Boekhorst ym. 2017, 891). Intensiivisyys sisältää näin paitsi määrällisen puolen (kaikki tehtävät, jotka tulee saada tietyssä ajassa valmiiksi) myös affektiivis-emotionaalisen (työaktiviteettien suorittamisen edellyttämä affektiivinen energia) ulottuvuuden. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme mediatyöntekijöiden tapoja puhua ajanhallinnasta ja sen sisältämistä erilaisista intensiivisyyden ulottuvuuksista.

Mediatyöhön sisältyviä ajanhallinnan käytäntöjä voidaan lähestyä sekä yksittäisten työntekijöiden tapoina suhtautua ja sopeutua organisatorisiin aikarakenteisiin että mediaorganisaatioiden tapoina edellyttää työntekijöiltään tietynlaista ajanhallinnallista osaamista ja joustavuutta. Digitalisaation tuomien muutosten myötä luovan työn työnkuvat ovat osin samankaltaistuneet mutta myös säilyttäneet monia erityispiirteitään (esim. Hesmondhalgh & Baker 2008, 99–100). Mediatyö on termi, jota Deuze (2007) käyttää kokoavana nimikkeenä keskenään erilaisten mutta silti yhteisiä piirteitä omaavien media-alojen, kuten journalismin, mainosalan ja PR:n ammattilaisten työtehtävistä. Malmelin ja Villi (2017, 1) puolestaan kuvaavat mediatyön käsitteellä mediaorganisaatioissa tehtävää työtä, joka sisältää niin mediasisältöjen, tuotteiden, palvelujen kuin brändienkin suunnittelun, tuottamisen ja markkinoinnin prosessit. Mediatyön käsite on heidän mukaansa hyödyllinen, koska media-alan ammatit ja niissä edellytettävät taidot näyttävät vähitellen yhdyntävän mediateollisuuden eri sektoreilla.

Mediatyön intensiivisyyden laajempaan kontekstina tulee huomioida media-alaan liittyvä moninainen epävarmuus: organisaatiomuutokset, tilapäiset ja epävarmat työsuhteet sekä epävarmuus työn teknologisen ympäristön muutoksista (esim. Goyanes & Rodríguez-Gómez 2018; Kerr 2011). Usein mediatyöhön liitetään myös työn ja vapaaajan sekoittuminen, emotionaalisen ja affektiivisen työn korostuminen sekä erilaiset epätasa-arvon ja epäasiallisen kohtelun muodot (esim. Gill & Pratt 2008; Hesmondhalgh & Baker 2008; Deuze & Prenger 2019). Mediatyöntekijöiltä puolestaan odote-

taan moniosaamista, uusien teknologioiden ja media-alustojen haltuunottoa, joustavuutta, innovointikykyä, yrittäjämäistä asennoitumista, markkinoinnin osaamista sekä valmiutta päivittää jatkuvasti osaamistaan ja panostaa kilpailukykyisiin sisältötuotteisiin (esim. Deuze & Prenger 2019, 17–24; Deuze ym. 2007, 336–337; Mäenpää 2014, 101–102; Paulussen 2012, 197; Gill & Pratt 2008,14; Malmelin & Villi 2017, 5). Mediatyötä on luonnehdittu myös niin, että mediatyöntekijöiden tietämys, luovuus, tunteet ja pitkälti koko heidän persoonansa otetaan käyttöön tuotantoprosessin taloudelliseksi resurssiksi (Siapera 2019, 275). Tästä näkökulmasta ei ole yllättävää, että työlle omistautuminen ja intensiiviseksi tai intohimoiseksi kuvailtu työote on näyttäytynyt 2000-luvun luovien alojen työntekijöiden normina (esim. Hong 2015, 191; Kennedy 2010, 189; Kerr 2019, 419). Voidaankin ajatella, että intensiivistä työtettä tuottavat työn aikaraamit eli pakottavat deadlineit ja tiukat aikataulut, mutta pelkästään ne eivät selitä koko ilmiötä. Niiden lisäksi on kyse työntekijöiltä odotetusta panoksesta pistää koko persoona peliin, mutta yhtä lailla monien mediatyöntekijöiden kiintymyksestä omaan työhön, sen mahdollistamaan itseilmaisuuksiin ja työyhteisöön, jossa jaetaan samanlaiset intressit ja innostuksen kohteet (ks. Gill & Pratt 2008, 14).

Artikkelimme asettuu osaksi sellaista mediatyön tutkimusta, jossa fokus on työntekijöiden tavoissa kuvata ja merkityksellistää käsityksiään omasta työstään ja sen keskeisistä piirteistä ja käytännöistä (esim. Kennedy 2010, 187). Erityisesti tutkimuksemme on jatkumoa keskusteluille ajanhallinnan ulottuvuuksista ja työnteon rytmin normeista mediatyön käytännöissä. Esimerkiksi journalistisen työn tutkimuksen kentällä olemme lähimpänä sellaista aiempaa tutkimusta, jossa huomio kohdistetaan journalistien keinoihin hallita aikaa ja neuvotella journalismin sisäisistä aikarytmeistä (ks. Väliverronen 2013, 6).

Tutkimuskohteenamme ovat pitkäikäistä media-alaa edustava sanomalehtijournalismi ja nuorehko peliteollisuus. Journalismin tutkimuksessa on nostettu viime vuosina esiin ajallisuuden keskittyvän tutkimuksen tarve (Zelizer 2018; Bødker & Sonnevend 2018; Väliverronen 2013). Uutisjournalismin lähtökohtainen kiinnittyminen ajankohtaisuuteen on kenties johtanut siihen, että aikarajoja ja -paineita on lähestytty tutkimuksessa enemmän työn tekemisen reunaehtoina kuin seikkoina, jotka suuntaavat journalistien suhtautumista omaan työhönsä. Journalistien näkemyksiä kiireestä ja sen vaikutuksesta työn laatuun tai perhe-elämään sivutaan aiemmassa tutkimuksessa (esim. Jyrkiäinen 2008; Lehtonen 2013, 101; Harju ym. 2017, 57). Puhetapoja deadlineista, aikahaasteista tai työtahdistä ei kuitenkaan yleensä lähdetä problematisoimaan, koska pyrkimys julkaista niin nopeasti kuin mahdollista ja toisaalta aikapaineiden sietokyky ovat journalismin ajankohtaisuuden arvoon kytkeytyviä, professionaalisuutta rakentavia itsestäänselvyyksiä (Lehtonen 2013, 41; Pöyhkäri 2016 ym., 9; Usher 2014, 88). Ajallisuuden suhteen tutkimuksellinen huomio on ollut journalismin nopeuden vaatimuksen tehostumisessa tai sen vaikutuksissa, kuten juttuideoinnille varatun ajan vähyydessä (esim. Kumpu 2009; Juntunen 2009, 36–37; Usher 2018).

“Pelit valmistuvat sitten kun valmistuvat” on tuotu esiin yhtenä peliteollisuuden liittyvänä myyttinä, vaikka todellisuudessa menestyneimmätkin peliyritykset eivät voi kehittää pelejään ilman aikatauluja ja deadlineja (Weststar 2015, 1240). Pelinke-

hitykseen on liitetty myös ammatillinen diskurssi, jossa painopiste on yksilöllisessä teknisessä asiantuntijuudessa. Tätä korostava puhetapa häivyttää näkyvistä paitsi tiimin jäsenten kesken tapahtuvaa myös teknologian ja pelisuunnittelijan välistä vuorovaikutusta (Whitson 2018, 3; Tran & Biddle 2008). Kommunikointi- ja tiimityötaidot ovat kuitenkin keskeisiä sekä pelinkehitystyössä (Deuze ym. 2007, 343) että journalistisessa työssä (esim. Jyrkiäinen 2008, 54). Kyse on tieto- ja mediatyöhön yhdistetystä piirteestä, jossa niin sanottujen ydintehtävien lisäksi työntekijöiltä edellytetään muun muassa markkinointitaitoja, bränditietoisuutta, sosiaalisia taitoja ja ongelmanratkaisutaitoja (ks. Malmelin & Villi 2017, 2; Huws 2014, 114).

Peliteollisuuden tutkimuksessa ajanhallinnan kysymykset on liitetty usein *crunchin* käsitteeseen. Sillä voidaan viitata pitkittyneeseen ylitöiden tekemisen jaksoon, jossa tekemisen tapa on intensiivinen (O'Donnell 2014, 28) tai suuren työkuormituksen jaksoihin, jotka voivat olla pituudeltaan erilaisia (Edholm ym. 2017, 47). Ilmiötä on selitetty esimerkiksi pelintekijöiden vahvalla kiintymyksellä työhön, mikä johtaa ylitöiden ja pitkien työpäivien hyväksyntään (Thompson ym. 2016, 326), pelistudioiden välttämättömyydellä hyväksyä asiakkaiden määräämät julkaisu-aikataulut (de Peuter & Dyer-Witthford 2005) tai peliprojektien tuotantoprosessien ennakoimattomuudella sekä teknologisten ongelmien aiheuttamilla haasteilla projektien aikatauluttamisessa (O'Donnell 2014, 131–132). Crunchin ensisijaiseksi syyksi Edholmin ja kumppaneiden (2017, 48) tutkimuksessa nousivat pakottavat deadlinet, kun taas crunchin aiheuttajana pidettiin työn johtamiseen liittyviä seikkoja, kuten ajanhallintaa. Toisaalta suomalaiskontekstissa crunchin ja ylitöiden rooli näyttää vähäisemmältä esimerkiksi pelialan jäsenyhdistyksen Game Makers of Finlandin vuonna 2018 toteuttaman kyselyn perusteella. Siihen vastanneista suomalaisista pelialan työntekijöistä 63 prosenttia ilmoitti työmääränsä olevan sopiva, 44 prosenttia heistä ilmoitti, ettei tee ylitöitä lainkaan ja puoli prosenttia kertoi tekevänsä usein crunchiksi luonnehdittavia pitkittyneitä ylitöjaksoja (Game Makers of Finland 2019). Viitteitä on myös siitä, että ammattimaistumisen myötä pelifirmoissa on voimistunut suuntaus säädellä työtuntien määrää ja työajan liukumia (ks. Thompson ym. 2016, 325).

Tässä artikkelissa keskitymme deadline ja töiden ajallaan valmiiksi saamisen merkityksiin suomalaisen paikallislehden ja pelistudion työntekijöiden puheissa omasta työstään. Näiden alojen samanaikaisella tarkastelulla valaisemme sitä, miten deadline mediatyön keskeisenä, mutta harvemmin ”ääneen ajateltuna” käytäntönä saa erilaisia painotuksia ja sävyjä, jotka kuitenkin ovat liitettävissä yleisempään käsitykseen mediatyön intensiivisyydestä. Deadline-puheen tarkastelun tärkeyttä mediatyössä tukee se, että mediatyön prosessit tavataan kytkeä tiiviisti lopputuotteeseen. Tyyppillisesti mediatyöntekijät hahmottavat ydintyöaikansa niiden työtehtävien kautta, jotka suoraan edistävät lopputuotteen valmistumista. Esimerkiksi pelinkehittäjien on todettu arvostavan enemmän lopputuotetta ja sen käytännön toteutusta kuin kehittämiseen sisältyvää ideointia (Kultima 2018, 103). Vaikka mediatyön tuotteet – tässä lähinnä journalistinen juttu ja mobiilipelisovellus – ovat hyvin erilaisia, niiden molempien tuotanto on sidoksissa aikatauluihin ja deadlineihin. Käytännön mediatyössä neuvotellaan säännönmukaisesti deadlinejen ja erilaisten aikataulumuutosten kanssa,

mutta tutkimuksessa on jäänyt melko vähälle huomiolle, miten neuvottelu mediatyön eri sektoreilla tapahtuu tai millaisia normeja siihen liittyy.

Tavoitteenamme on tutkia sitä, millaisia alakohtaisia piirteitä, painotuksia ja tulkintoja mediatyöhön liitetty intensiivisyys saa pelinkehittäjien ja toimittajien tavoissa puhua ajanhallinnasta ja erityisesti deadlinesta. Lähtökohtamme on, että haastateltava eli mediatyön asiantuntija ja haastattelija-tutkija tuottavat yhdessä tulkintoja deadlinesta korostaen toisia seikkoja ja häivyttäen toisia. Tutkimuskysymyksemme ovat: 1) miten deadline-puhetta kehystetään, 2) miten kehyksiä rakennetaan haastattelun vuorovaikutuksellisessa toiminnassa osallistujien kesken ja 3) miten deadline-puheen kehykset lisäävät ymmärrystä journalistisen työn ja pelinkehityksen intensiivisyyden ulottuvuuksista.

Deadline journalistisen työn ja pelinkehityksen rytmittäjänä

Deadline määrittää työn ajallisen keston enimmäisajan. Se on osa aikatauluttamisen käytäntöjä, joiden kautta työtä organisoidaan yksilö-, tiimi- tai projektitasolla. Yksinkertaisimmillaan deadline määritellään ennalta määrättyksi hetkeksi, jolloin tehtävä tulee saada valmiiksi (ks. Rimestad 2015, 185). Työn suorittamiseen keskittyvissä tutkimuksissa deadlinea käytetään myös aikapaineen määrittäjänä, jolloin voidaan erottaa subjektiivisesti koetut aikapaineet ja deadlinejen tuottamat aikapaineet (ks. Amabile ym. 2002). Journalismin tutkimuksessa taas on verkkojulkaisemisen yleistymisestä lähtien viitattu siihen, kuinka toimituksissa on siirrytty jatkuvan deadlineen aikakäsitykseen (Paulussen 2012, 201; Nikunen 2011, 51) tai deadline-ajasta online-aikaan (Väliverronen 2013; Juntunen 2009, 31). Verkkournalismissa toimitukset pyrkivät tuottamaan ja päivittämään uutisia mahdollisimman tiheään tahtiin, mikä on häivyttänyt eri tiedotusvälineiden eroja sisällöntuotannon aikasykleistä (Väliverronen 2013, 10; Usher 2014, 88).

Uutiskilpailua, nopeuden vaatimuksen kasvua ja nopeutunutta julkaisurytmiä on alettu pitää nykyjournalismin vääjäämättöminä piirteinä, joiden myötä deadline merkityksen ajatellaan vähentyneen (esim. Paulussen 2012, 201). Toisaalta on osoitettu, että journalistisessa työssä päivittäisiä työkäytäntöjä hallitsee edelleen deadlinejen sarja. Päivittäisessä työssä toistuvat deadlineet määrittävät tai rajoittavat ajankäyttöön liittyvää päätöksentekoa, mutta tästä huolimatta työn sisältöihin ja tekemisen tapoihin liittyvässä asennoitumisessa ajatus työn autonomiasta ja vapaudesta on keskeinen (esim. Harju ym. 2017, 24–25). Deadlinejen tahdissa pysyminen on tulkittavissa toimittajien haluksi olla organisatorisesti tehokkaita samaan aikaan, kun he pyrkivät varmistamaan työn laadun ollakseen professionaalisesti hyviä (Reich & Godler 2014, 609; Rimestad 2015, 184).

Nykyiseen asiantuntijatyöhön liitetään toistuvasti aikapaineet, kiirekokemukset ja työn ajoitukseen ja aikatauluttamiseen sisältyvät haasteet (esim. Toivonen ym. 2016, 69; Mäntylä 2006, 58–59; Saari 2012, 189; Ukkola 2016, 191–192). Ne ilmentävät työn intensiivisyyttä tai ovat seurausta siitä: aikapaineet voivat liittyä vaatimukseen työn tekemisen tahdistista tai työmäärästä, mutta samaan aikaan koetut aikapaineet ja kiire

voivat myös lisätä työntekijän tunnepitoista intensiteettiä ja tarvetta hallita erilaisia tunnekokemuksia. Luovaan työhön sisältyy tyypillisesti aikarajoja sille, kuinka nopeasti jonkin työn tulee valmistua, mutta se sisältää myös prosesseja, joita ei voi puristaa valmiiksi kohtuuttoman kireillä aikatauluilla (ks. O'Carroll 2008, 180).

Aiemmassa tutkimuksessa on nostettu esiin myös asiantuntijatyötä tekevien päätöksentekoon sisältyvä autonomiaparadoksi: mitä enemmän työntekijöillä on autonomiaa vaikuttaa työaikaansa, sitä enemmän he keskittyvät tehtävien ja projektien onnistuneeseen loppuunsaattamiseen ja työhön sitoutumisen osoittamiseen, ja sitä vähemmän tehtyjen työtuntien määrään tai vapaa-ajan ja työajan erottamiseen toisistaan. Tämänkaltaiselle suhtautumiselle on tyypillistä deadlinejen kanssa työskentely ja niissä pysyminen tärkeys sekä sen sisäistäminen, että aikarajoista myöhästymisellä on seurauksia. (van Echtelt ym. 2006, 506) Tältä pohjalta autonomiaparadoksi on tulkittavissa niin, että työntekijöiden mahdollisuus vaikuttaa työaikaansa on omiaan kasvattamaan työn intensiivisyyttä niin työtahdin osalta kuin affektiivisena sitoutumisena työtehtäviin ja niiden valmiiksi saamiseen annetuissa aikarajoissa.

Pelinkehitykseen kohdistuvassa tutkimuksessa ajanhallintaa on tarkasteltu crunchin ohella projektiluonteisen työn organisoinnin, kuten työvaiheiden ajoittamisen ja oikea-aikaisuuden, näkökulmasta. Esimerkiksi Kultiman (2018) mukaan pelisuunnitteluprosessille keskeisiä ovat oikea-aikaisesti ajoitetut reagoinnit muutoksiin ja välittömästi tehtävät valinnat ja päätökset, jotka ovat erityisiä kussakin projektissa. Jørgensen (2019) taas tuo esiin pelinkehitykselle ominaisena toimintatapana tekemällä oppimisen, jossa tiimin jäsenet oppivat prosessin myötä ja toisiltaan. Tällainen työn organisointi on luonteeltaan dynaamista, mutta kokemattomilla pelinkehitystiimeillä tähän sisältyy vaara, että ne aliarvioivat projektin vaatiman ajan ja joutuvat siirtämään deadlineja enemmän kuin on taloudellisesti järkevää (emt., 671). Tältä osin projektien aikataulutuksen käytännöt ovat keskeisiä tiimityön organisoinnille ja johtamiselle pelinkehitystyössä kuten muussakin projektiluonteisessa luovassa työssä. Aiemman tutkimuskirjallisuuden perusteella syntyy kuitenkin vaikutelma, että pelinkehitystyö on usein ymmärretty erityiseksi luovan työn muodoksi, jonka yhtymäkohtia muihin mediatyön muotoihin ei ole kovin systemaattisesti pohdittu.

Deadline-puheen tarkastelumme osalta on huomioitava, että se asettuu osaksi sellaista mediatyön laajempaa kontekstia, jota digitalisaation aikakaudella on määrittänyt ambivalenttius: yhtäältä omaan työhön ja kollegoiden kanssa työskentelyyn liittyvä palkitsevuus ja innostavuus, toisaalta työympäristön kilpailullisuus ja stressaavuus (ks. Cantillon & Baker 2019, 293; Goyanes & Rodríguez-Gómez 2018, 4). Esimerkiksi media- ja viestintäalan työntekijöiden burnout-kokemuksia koskevassa tutkimuksessa mainitaan tiukat deadlinet, jotka työhön sisältyvinä vaatimuksina voivat lisätä alttiutta burnoutiin (Chan ym. 2015, 84). Toisaalta tutkimuksissa on havaittu, että mediatyötä tekevät tyypillisesti korostavat negatiivisten puolien sijaan työn antoisia puolia sekä emotionaalista kiinnittymistään työhön (esim. Kennedy 2010, 189; Wahl-Jørgensen 2018, 5–6). Esimerkiksi pelinkehittäjillä on tapana painottaa työhön sisältyvää luovuuden ilmaisemista, yhteistyömuotoja tai työympäristön leikkisyyttä (esim. de Peuter & Dyer-Witthoford 2005), kun taas yrittäjämäisesti työskentelevät journalis-

tit nostavat etualalle mahdollisuuden määrittää omat aikataulut, millä neutralisoidaan työn aikapaineistettua puolta tai oikeutetaan pitkien työpäivien tekeminen (Brouwers & Witschge 2019, 447).

Tutkimusaineisto

Aineistomme koostuu mediaorganisaatioiden työntekijöiden asiantuntijahaastattelusta, jotka kerättiin Vaasan yliopiston viestintätieteiden ja johtamisen yksikön yhteisessä Ajan valta työorganisaatioissa -tutkimushankkeessa. Tarkastelumme kohteena on kaksi erityyppistä suomalaista media-alan organisaatiota, jotka ovat isoon media-konserniin kuuluva paikallislehden toimitus ja pienehkö, aineistonkeruuhetkellä noin kymmenen vuotta toiminut pelistudio. Analysoimme ja vertaamme mediatyöntekijöiden haastatteluaineiston pohjalta ajanhallinnan käytäntöjen ja mediatyöhön yhdistetyn intensiivisyyden merkityksellistämistä kahdella media-alan sektorilla, jotka eroavat toisistaan sisällöntuotannon aikajänteiltään.

Aineisto kerättiin mobiilipelien tuotantoon keskittyvällä pelistudiolla marraskuusta 2017 tammikuuhun 2018 ja paikallislehden toimituksessa ajanjaksolla huhtikuu–kesäkuu 2018. Pelifirmassa työskenteli aineistonkeruun aikaan kymmenen henkilöä ja lehden toimituksessa vakituisesti kuusi henkilöä, minkä lisäksi toimituksen sisällöntuotantoon osallistui tarvittaessa töihin kutsuttavia sijaisia ja avustajia. Aineistonkeruutamme ohjasi halu ymmärtää tarkemmin mediatyöntekijöiden käsityksiä ajanhallinnasta ja niiden asettumista mediatyön intensiivisyydestä käytyihin keskusteluihin. Tähän tarkoitukseen valitsimme menetelmäksi valokuvahaastattelun (esim. Felstead ym. 2004; Soronen & Koivunen 2018). Osallistujia pyydettiin valokuvaamaan 2–3 päivän ajan työtilanteita, joissa he kiinnittivät huomiota ajan käyttöön, ajanhallintaan, aikapaineisiin tai unohtivat kellonajan. He toimittivat ottamansa kuvat ennen haastattelua hankkeen tutkijoille. Aineistonkeruumenetelmän yhtenä etuna oli, että osallistujat reflektoivat ajanhallinnan ulottuvuuksia omassa työssään jo ennen haastattelutilannetta. Jokainen haastattelu alkoi haastattelijan tietokoneen näytöltä katsottujen kuvien tarkastelulla, minkä jälkeen siirryttiin teemahaastatteluun, jonka yhtenä teemana oli deadline.

Haastatteluja tehtiin kaikkiaan 11. Pelifirman neljästä haastateltavasta kolme oli miehiä ja yksi nainen. Tutkimukseen osallistuivat operatiivinen johtaja (*chief operating officer*), taiteellinen johtaja (*AD*) sekä kaksi ohjelmoijaa. Toimituksesta haasteltavina oli seitsemän työntekijää, joista viisi naista ja kaksi miestä. Ammattinimikkeiltään he olivat päätoimittaja, toimituksen esimies, neljä toimittajaa ja yksi tarvittaessa töihin kutsuttava, sijaisuuksia tekevä toimittaja. Haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina kummankin organisaation neuvotteluhuoneissa. Niiden kesto vaihteli 42 minuutista 91 minuuttiin, keskimääräinen haastattelu kesti noin 63 minuuttia. Haastattelut litteroitiin, minkä jälkeen valokuvat lisättiin tekstitiedostokohtiin, joissa niistä alettiin keskustella. Valokuvat olivat siis osaltaan rakentamassa haastateltavien ja haastattelijoiden puheen merkityksiä, mutta myös analysoimme ja tulkintamme perustuvat litteroidun puheen tarkasteluun yhdessä kuvien kanssa (ks. Felstead ym. 2004, 114). Tässä artik-

kelissa päähuomiomme ei kuitenkaan ole kuvissa, koska valtaosa deadline-puheesta esiintyi teemahaastatteluosiossa. Tämä osaltaan kuvastaa sitä, että deadline on usein mediatyön itsestäänselvydeksi mielletty elementti, jota ei aktiivisesti reflektoida silloinkaan, kun mediatyöntekijöitä pyydetään kiinnittämään huomiota oman työnsä ajallisuuteen.

Tätä artikkelia varten edellä kuvattua aineistoa on rajattu siten, että kohdistamme tarkastelun niihin haastattelupuheen kohtiin, joissa deadline esiintyy *suoraan* joko haastattelijan kysymyksessä, haastateltavan vastauksessa ja/tai molemmissa. Näiden lisäksi otimme analyysiin mukaan kohdat, joissa deadline esiintyy *epäsuorasti* kysymyksissä ja/tai vastauksissa, yleensä liittyen työnteon ajallisiin haasteisiin tai odotuksiin työnteon tahdista. Epäsuorissa tapauksissa käytimme kriteereinä yleistä kytkentää aikaan, kuten sitä, että haastateltava tai haastattelija puhuu työn tekemisestä tiettyssä ajassa tai tehtävän saattamisesta valmiiksi jonkin aikarajan puitteissa.

Analyysimenetelmät

Lähestymme journalistien ja pelinkehittäjien puhetapoja professionaalisen ja organisaatorisen toiminnan sekä haastatteluvuorovaikutuksen kontekstissa. Tarkastelemme deadline-puheen merkityksellistämistä hyödyntäen kehysanalyysiä, jonka myötä analysoimme puhetapoja edellä mainitun mediatyön toiminnan ulottuvuuksina (esim. Cheas 2018). Havaittuja kehyksiä analysoimme edelleen vuorovaikutuksen sekventiaalilla analyysillä, jossa huomio on deadline-puheen rakentumisessa peräkkäisinä, toisiaan peilaavina kysymyksinä ja vastauksina (esim. Schegloff 2007; Lindholm 2016, 331). Analyysissämme on kyse kehysten tunnistamisesta (makrotaso) ja niiden rakentumisen tarkemmasta (mikrotaso) tarkastelusta mediatyöntekijöiden ja haastattelijoiden yhteisesti tuottamassa deadline-puheessa.

Sosiaalisen vuorovaikutuksen teoreetikko Ervin Goffmanin kehittämässä kehysanalyysissä lähtökohtana on, että kehysten kautta tarkastellaan vuorovaikutustilanteisiin sisältyvää tulkintaa ja monikerroksisuutta (ks. Peräkylä 2001, 356). Usein kehyksellä viitataan yksilöiden käyttämiin, kulttuuriin juurtuneisiin malleihin tulkita maailmaa (esim. Brüggermann 2014, 61). Omassa analyysissämme sovellamme Robert M. Entmanin (1993, 52) kehysmäärittelmää, jonka mukaan kehykset määrittävät ongelmia, diagnosoivat ja tulkitsevat ongelmaan johtaneita syitä, tekevät moraalisia arvioita tai ehdottavat ratkaisuja ja parannuskeinoja. Kun haastattelutilanteen osapuoli kehystää asioita, hän esimerkiksi määrittelee, minkä seikkojen kustannuksella tai millaisilla hyödyillä toimintaa voidaan arvioida pohjaten yleisiin kulttuurisiin arvoihin. Kehystäessään ihmiset tekevät valintatyötä, jossa keskeistä on se, mitkä mahdolliset ongelmanmäärittelyt, selitykset, tulkinnat, arvioinnit tai suositukset he sisällyttävät puheensa tai jättävät siitä pois (Entman 1993, 54).

Entmanin kehyksen määrittelmä on lähtökohtaisesti ongelma-ratkaisu-perustainen ja näin ollen se rajaa muita kehystämisen tapoja pois. Valitsimme kuitenkin sen, koska siinä jäsennetään kehyksen elementit selkeästi, mikä tekee analyysistä täsmällisem-

pää. Lisäksi Entmanin kehyksen käsite kattaa ongelman määrittelyn lisäksi muitakin elementtejä, kuten edellä mainitut kausaaliset tulkinnat, arviot ja ratkaisuehdotukset. Entmanin kehysmääritelmää hyödyntämällä pyrimme siihen, että tavoittaisimme niitä moninaisia tulkintoja, arviointeja, ongelmanmäärittelyjä ja ratkaisuja, joita media-työntekijät oman työnsä ajanhallintaan ja tehtävien aikatauluttamiseen liittävät.

Kehysanalyysin aluksi kävimme systemaattisesti läpi koko haastatteluaineiston ja poimimme sieltä kaikki deadlineen liittyvät tai sitä sivuavat kielelliset kuvaukset. Sovelsimme Entmanin (1993) kehyksen määritelmää ja erittelimme deadlineen liittyvät kielelliset kuvaukset kysyen *a) mikä asettuu ongelmaksi, b) millaisia tulkintoja ja moraalisia arviointeja esitetään ja c) mitä ehdotetaan ratkaisuksi*. Erittelimme ja nimesimme kehykset sekä analysoimme kehysten välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä. Tämän jälkeen tarkastelimme kehysten sekventiaalista rakentumista, jotta saisimme paremmin näkyviin sen, kuinka puhe ajanhallinnasta ja deadlineista sisältää haastattelijan ja haastateltavan jakamia ja usein itsestäänselvyytenä otettuja käsityksiä, joihin liittyvä merkityksenanto tuotetaan hienovaraisesti erilaisten kielellisten ilmaisujen kautta.

Sekventiaalisuus on yksi etnometodologisen keskusteluanalyysin (mm. Heritage 2004) peruskäsitteistä, jolla kuvataan vuorovaikutuksen rakentumisen säännönmukaisuutta ja kontekstisensitiivisyyttä (ks. Schegloff 2007; Stivers 2013). Tällä tarkoitetaan sitä, että vuorovaikutustilanteessa osallistujat ottavat huomioon sekä omaa vuoroansa edeltävät että sitä seuraavat vuorot ja mukauttavat puheensa tätä systematiikkaa noudattaen (mm. Stivers 2013). Sekventiaalisuus on tätä vuorojen ja niitä ilmentävien toimintojen peräkkäisyyttä, ja esimerkiksi haastatteluissa se näkyy kysymysten, vastausten ja mahdollisten palautteiden yhteistoimintana (haastattelujen perussekvensseistä ks. esim. Maynard & Schaeffer 2006, 14–16; Ruusuvuori & Tiittula 2005). Muun muassa uutishaastatteluja (esim. Heritage & Clayman 2013) ja työkykyä arvioivia haastatteluja (Simonen 2017) on tutkittu näistä lähtökohdista (ks. myös Ekström 2007; Tran & Biddle 2008; Watson 1997).

Analysoimme erilaisia kehyksiä haastattelijan ja haastateltavan vuoro vuorolta etenevässä kysymys-vastaus-toiminnassa¹. Tätä kautta muodostuvat ja realisoituvat haastattelijan ja haastateltavan tulkinnat deadline merkityksistä kunkin kehyksen sisällä. Käytännössä tarkastelimme systemaattisesti haastattelijan esittämää vuoroa ja haastateltavan vastausvuoroa siitä näkökulmasta, minkälaisia toimintoja niissä konstruoidaan ja esitetään molempien osallistujien yhteistyönä. Mahdollinen haastattelijan ja haastateltavan palautevuoro ja sekvenssin laajentuminen on analysoitu tarvittaessa. Olemme myös huomioineet haastatteluissa käytetyt virikemateriaalit eli haastateltavien ottamat kuvat (vrt. Stevanovic & Weiste 2018), jos ne on yhdistetty deadlinepuheeseen.

Tällainen monimenetelmäinen näkökulma mahdollisti haastattelujen analysoimisen aitona vuorovaikutuksena, vastavuoroisena toimintana, jossa osallistujien tuottamat ilmaisut ja tulkinnat eivät ole lukkoon lyötyjä: mahdolliset valmiit kehykset, joita sekä haastattelijalla että haastateltavalla esiintyy, rakennetaan uudelleen haastattelun kontekstissa toisen tuottamiin vuoroihin nojaten (vrt. Pietilä 2010). Koska kyseessä on mediatyön asiantuntijoihin keskittyvä aineisto, kehykset rakentuvat tietynlaisessa

institutionaalisessa kontekstissa, jolle on ominaista instituution ja erilaisten organisaattorien ja ammatillisten tehtävien ”näkyväksi puhuminen” (ks. Heritage 2004; myös Watson 1997). Tämä näkyväksi puhuminen sisältää tyypillisesti erilaisia ammatillisesti tai organisatorisesti jaettuja käsityksiä ja normeja, joihin ei välttämättä aktiivisesti kiinnitetä huomiota päivittäisissä työkäytänteissä.

Deadline-kehukset vuorovaikutuksellisessa haastattelupuheessa

Deadline-puheen ylätasoinen kehys nimettiin *ajanhallinnan kehukseksi*. Tarkoitamme täällä sitä, että aineiston deadline-puhe rakentuu kokonaisuudessaan keskusteluissa, joissa haastateltava ja haastattelija jakavat ymmärryksen siitä, että tarkoituksena on ensisijaisesti selittää, tulkita ja arvioida kyseisten mediaorganisaatioiden aikaa ja ajanhallintaan sisältyviä käytäntöjä ja normeja. Tämä kehys alkoi rakentua jo ensimmäisissä yhteydenottoissamme toimitukseen ja pelistudioon, koska toimimme esiin, että tutkimuksemme kohdistuu mediatyöntekijöiden ajallisiin kokemuksiin ja ajanhallintaan. Tämän ohella aineistostamme on erotettavissa geneerisinä kehysinä *tehokkuuden kehys*, *rajojen asettamisen kehys* ja *vastuunkannon kehys*. Nämä ovat abstrakteja kehyskäsitteitä, jotka esiintyvät monenlaisissa työelämään ja mediaorganisaatioihin liittyvissä konteksteissa (ks. esim. Brüggermann 2014, 63). Kyse ei ole siitä, että ne olisivat erityisiä kehyskäsitteitä juuri pelinkehityksessä ja journalistisessa työssä, vaan siitä, että kyseisten alojen ja organisaatioiden normeista, ideaaleista ja käytännöistä johtuen ne saavat aineistossa erityisiä painotuksia ja sävyjä, joiden kautta on mahdollista tulkita mediatyön intensiivisyyden ulottuvuuksia.

Havaitut kolme kehystä ilmentävät mediatyön intensiivisyyttä nimenomaan suhteessa deadlineen: deadline-puhe kytketään osaksi mediatyöntekijän tai organisaation tehokasta ammatillista toimintaa, vastuuta työn ja tehtävien sujumisesta ja työn laadusta sekä erilaisten rajojen ylläpitämistä. Kehysten rajat ovat osin liukuvia, sillä deadline-puhe voi yhdessä ja samassa haastattelun kohdassakin liittyä esimerkiksi vastuun ja tehokkuuden osoittamiseen. Seuraavaksi käymme läpi jokaisen kehysten aineistoesimerkkien avulla kuvaten sekä kehysten makrotason että mikrotason rakentumisen tapoja.

Tehokkuuden kehys toimittajien ja pelinkehittäjien deadline-puheessa

Tehokkuuden kehyksellä tarkoitamme puhetapoja, joissa deadline esitetään työsuoritusta tai ajankäyttöä tehostavana seikkana. Tässä kehyksessä deadline toimii työkaluna, joka kasvattaa tai maksimoi tehtävien tai tuotosten määrää jonain tiettyinä ajankäytön jaksona. Se voi näyttäytyä myös tehtävien priorisointia ja työn tekemisen järjestystä ohjaavana tekijänä, jonka avulla lyhennetään työn tai työtehtävien järjestyksen suunnitteluun kuluva aika. Tehokkuuden kehystä voidaan käyttää tuottamaan ymmär-

rystä sekä omasta ammattilaisuudesta että organisatorisesta tehokkuudesta (vrt. Nissi 2018, 87, 102).

Esimerkissä 1 on kyse toimitukseen liittyvistä tehokkuuden kehyksistä, ja tässä tehokkuus kehystetään sekä organisatorisesti että yksittäisen toimittajan työn kautta. Toimittajan puheessa organisaation taholta määritetty verkkosisällön julkaisuohje kuvailaan säännöksi, joka sanelee sitä, millä tahdilla sisältöjä tuotetaan ja julkaistaan. Se tuottaa työhön omanlaisensa intensiteetin, jossa toimittajan tulee kyetä arvioimaan, voiko hän juttukeikalle lähtiessään jättää jotkut sisältöelementit ”melkein valmiiseen” tilaan viimeistelyä odottamaan. Esimerkissä tuotetaan tehokkuuden kehystä kuvailemalla, kuinka ennalta asetettu verkkojutun deadline on toimittajan toimintaa tehostava aikamäärä, johon on suhteutettava sisältöelementtien toteutukseen kuluva aika ja juttukeikkojen ajoitus.

Esimerkki 1. Toimittaja, paikallislehti.

1 H: Miten sä sit aattelet siitä deadlinesta nyt? Onks se
 2 kokonaan poistunu vai?
 3 T: Ei tietenkään, koska me tehdään sitä nettilehde, ja sääntö
 4 on niin et pyritään siihen että ainakin kahden tunnin välein
 5 saadaan sinne tuotettua tavaraa. Ja jos mulla on ajastettu
 6 että mun pitää saada kahdeksitoista tämä, ja jos ei oo vaikka
 7 valmis se ja mun täytyy vaikka vielä käydä jossain, mun täytyy
 8 miettiä että täytyykö mun olla hirveen nopee nyt sen
 9 nettilehden kanssa ja ajastaa se, vai voinko mä tehdä sen
 10 nettilehden jutun melkee valmiiks ja valkkaan kuvat ja ehkä
 11 videon sitten, et mä pääsisin vaikka puoli 12:lta
 12 viimeisteleemää sen jos mä menisin aamupäivällä jonneki
 13 keikalle. Niin siis se deadline on siellä päivällä kello 12,
 14 tai millon se sitten onkin laitettu. Et se määrää sitä että
 15 minkä verran, missä järjestyksessä mitäkkin asioita tehdään.

Haastattelija olettaa deadlinejen merkityksen toimittajalle vähäisemmäksi tai erilaisemmaksi kuin aikaisemmin (*nyt – poistunu kokonaan vai*), vaikka tuottaakin toimittajan mielipidettä tiedustelemaan kaksiosaisen kysymyksen. Toimittaja puolestaan kieltää oletuksen (*ei tietenkään*) ja siten vahvistaa deadlinejen roolin työssä argumentoimalla nettilehden tuomista deadlineista ja vaikutuksista (*deadline on siellä päivällä kello 12*). Haastateltavan puheenvuorosta kuvastuu organisatorisen tehokkuuden vaatimus, mikä näkyy työntekijän toiminnassa työtehtävien järjestykseen liittyvinä nopeina päätöksinä ja valintoina. Deadline kehystää toimintaa tehokkuutena myös siltä osin, kuinka paljon sisällön viimeistelyyn voi käyttää aikaa (*mun täytyy miettiä täytyykö mun olla hirveen nopee nyt sen nettilehden kanssa*). Kuvauksessaan toimittaja selittää (selittämisestä ks. Paananen 2017) verkkolehden roolia sekä hänelle itselleen että organisaatiolleen (r3–15), millä hän osoittaa reagoivansa suoremmin haastattelijan jälkimmäiseen sel-

ventävään kysymykseen eikä ensimmäiseen, deadline merkitystä hakevaan kysymykseen.

Toimittaja selittää verkkolehden vaikutuksia tehokkuuteensa ja työtapojensa intensiivisyyteen erilaisilla aikaan ja välttämättömään toimintaan liittyvillä ilmauksilla (r4–5: *ainakin kahden tunnin välein saadaan sinne* – r6: *pitää saada kahdeksitoista tämä* – r7: *mun täytyy, mun täytyy* – r11–12: *vaikka puoli 12:lta viimeistelemää sen*), joiden myötä tuotetaan kuva tehokkaasta työntekijästä. Selityksessä ei kuitenkaan kategorisoida tai arvoteta suoraan deadlineja (vrt. esimerkki 4), vaan niiden merkitystä välitetään verkkosisällöntuotannon laajempien toimintatapojen kautta.

Esimerkki 1 havainnollistaa sitä, kuinka toimittajilta odotettu nopeus on keskeinen osa tehokkuuden määrittymistä, mutta samalla siihen sisältyy laaja-alainen sisällöntuotantotaitojen hallinta. Erilaiset juttuelementit valmistuvat usein eriaikaisesti ja niiden muokkaus voidaan tehdä useammassa kuin yhdessä vaiheessa, mikä osaltaan vahvistaa tunnetta työtapojen intensiivisyydestä.

Kehyksiä voidaan tuottaa näissä haastatteluissa myös siten, että mediatyöntekijä ei automaattisesti hyväksy haastattelijan tulkintoja tai tartu niihin vaan tavallaan oikaisee niitä osoittamalla omat tulkintansa. Haastattelijan kysymys tai muunlainen tilanteen avausvuoro tarjoaa kuitenkin erilaisia toiminnan linjoja, joihin toimittaja orientoituu. Esimerkissä 2 haastattelija tarjoaa pelistudion haastateltavalle tehokkuuden kehystä kysyessään lähestyvistä deadlineista (se) ja aikapaineista. Haastattelija pohjaa vuoronsa aiemmalle topiikille deadlineista yleisesti, mutta vaihtaa topiikin käsittelyn lähestyvien deadlinejen ja aikapaineiden suhteelle kyseisen ohjelmoijan työssä: deadlinejen merkitys pelinkehittäjien työssä on siis jo haastattelussa osoitettu.

Esimerkki 2. Ohjelmoija, pelistudio

- 1 H: Aiheuttaako se sulle niinku koskaan minkäänlaisia
 2 aikapaineita vai onko se sillain että sää teet
 3 T: Ei oikeestaan
 4 H: samalla vauhdilla niitä asioita
 5 T: Mun mielestä se on ennemminkin kivempaa sillon jos on
 6 paljon tekemistä koska sitten ei joudu koskaan miettimään
 7 että mitä mun pitäis tehdä, mut tietty sillon jos on
 8 liikaa tekemistä niin sit saattaa unohtua joku pieni asia
 9 ja sitten se pitää korjata jälkikäteen
 10H: Mm
 11T: Mut emmä niinku mitään stressiä siitä yleensä ota.

Haastattelija siis tarjoaa ohjelmoijalle deadline kehystämistä aikapaineita aiheuttavan tehokkuuden vaatimuksesta käsin. Haastateltava ei kuitenkaan näe deadline lisäävän varsinaisesti aikapaineita (*ei oikeestaan*), mutta hän myöntää, että deadline lähestyessä tekemisen määrä kasvaa. Vaihtoehtoinen kysymyksen muotoilu (*aiheuttaako* -> kyllä tai ei) mahdollistaa lyhyen ja perustelemattoman reagoinnin, mihin ohjel-

moija tarttuukin: hän vastaa kieltävästi ja tuottaa vastauksensa samanaikaisesti haastattelijan jatkokysymyksen kanssa (r3–5). Kieltävä lyhyt vastaus ilman jatkoa voisi olla ongelmallinen ja lisäselitystä kaipaava (esim. Bolden & Robinson 2011), mutta selityselvöllisyys täyttyy, koska ohjelmoija alkaakin avaamaan lähestyvän deadline merkitystä laajemmin – kiinnittämällä puheensa myös haastattelijan jatkokysymykseen.

Deadline kasvattaa työn intensiteettiä, mutta ohjelmoija ei yhdistä sitä työn kuormittavuuteen, vaan näkee sen helpottavan työtehtävien priorisointiin liittyvää päätöksentekoa. Näin ohjelmoija argumentoi omasta näkökulmastaan (*mun mielestä*) lähestyvän deadline merkitystä yhtäältä arvottavasti (*kivempaa*) ja toisaalta erittelevästi silloin-sitten-rakenteella omia työtehtäviään ja -tapojaan peilaten (r6: *paljon tekemistä – r7–8: tietty sillon jos on liikaa tekemistä*). Hänen mukaansa lähestyvä deadline ja sen tuoma liika tekeminen voi johtaa virheisiin tai unohtamisiin (*saattaa unohtua joku pieni asia ja sitten pitää korjata*). Nämä taas heikentävät tehokkuutta. Haastattelija ottaa ohjelmoijan vuoron vastaan mm-äännähdyksellä, jolla hän osoittaa olevansa kuulolla ja tarjoaa edelleen tilaa jatkaa (ks. Siitonen & Wahlberg 2015). Ohjelmoija tuottaakin vielä kokoavan vuoron, jossa kiteyttää stressittömän asenteensa lähestyviin deadlineihin.

Ohjelmoijan puheenvuoroa voidaan tulkita niin, että deadline vapauttaa hänet tekemästä päätöksiä siitä, milloin hän tekee asioita, kuinka pitkään tai missä järjestyksessä (ks. Zerubavel 1997[1981], 50–51). Vaikka autonomia ja siihen liittyvä itsenäinen päätöksenteko mielletään usein mediatyötä keskeisesti määrittäväksi tekijäksi (esim. Thompson ym. 2016), ohjelmoija tuo esiin toisenlaisen suhtautumistavan, jossa päätöksenteon ja itseohjautuvuuden kaventuminen koetaankin mieluisaksi asiaksi. Toisaalta hän myös esittää puheenvuorossaan varauksen, jonka pohjalta deadline hyvät vaikutukset voivat kääntyä työn laatua ja samalla työn tehokkuutta heikentäväksi asioiksi, jos ne johtavat työn määrän liialliseen kasvuun.

Esimerkissä deadline ei näyttäyty ohjelmoijalle pakottavana aikarajana vaan asiana, joka lisää miellyttävällä tavalla työntöön intensiteettiä. Tehokkuuden kehyksessä deadlinesta voidaan puhua vaatimattomastikin, jopa vähätellen sen merkitystä, vaikka haastattelijan toiminta esittäisi sen toisenlaisena. Lähestyvä deadline vähentää työntekijän tarvetta määritellä itse, mitä projekteja ja tehtäviä hän priorisoi, mutta samalla ”liika tekeminen” saattaa heikentää työn laatua. Pelistudion toisen ohjelmoijan haastattelussa liiallista työntekoa ja crunch-kulttuuria kuvaillaan yhdysvaltalaisen pelifirmojen käytännöksi, joka ”Suomessa on kitketty aika hyvin pois”. Tästä huolimatta kyseinen ohjelmoija kertoo tietävänsä yksittäisiä pelintekijöitä, jotka vapaaehtoisesti uppoutuvat työhönsä niin, etteivät osaa päästää siitä irti. Hänen puheavasanaan crunch ymmärretään organisaation taholta vaadituksi, noin kuukauden mittaiseksi ylityöjaksoksi, kun taas yksilön omasta halusta tekemät pitkät työpäivät rajataan crunchin ulkopuolelle.

Se, että deadline lisää hiukan työtehoa, mutta ei aiheuta varsinaisesti stressiä, oli haastattelemiemme ohjelmoijien jakama näkemys. Tässä suhteessa he erottautuivat muista haastateltavista, joille deadline tarkoitti yleensä suunnitelmallisuuden ja tavoitteellisuuden korostumista toiminnassa ja päätöksenteossa, jotta saavutet-

tiin tavoiteltu työteho, minkä taas koettiin lisäävän aikapaineita. Toisaalta pelistudion omistajiin lukeutuvat haastateltavat toivat esiin, että heidän yrityksessään on kokemuksen kautta opittu sisällyttämään jonkin verran väljyyttä aikatauluihin ennakoimattomien viivästysten varalta. Tämä on tulkittavissa niin, että liallinen tehokkuuteen pyrkiminen voi kääntyä pelikehitysprojekteissa itseään vastaan, koska niille on tyypillistä joidenkin vaiheiden tai osa-alueiden ennakoimattomuus.

Paikallislehden haastateltaville tehokkuuden kehys oli keskeinen tapa tulkita deadlinejen ja aikataulujen merkitystä omassa työssä. Seuraavassa esimerkissä (esimerkki 3) haastattelija palaa haastateltavan aiemmin esiin nostamaan ylitöiden tekoon ja haastateltava puolestaan ryhtyy kuvailemaan yleisemmällä tasolla tilanteita, jotka usein johtavat ylitöihin. Haastateltava selittää toimituksen ylityökäytäntöjä tehokkuuden kehuksesta käsin sekä työntekijän että organisaation näkökulmista. Haastattelija hakee selitystä toimittajan edeltävässä puheessa kertoman työtilanteen selventämiseksi (*mites sitte* -kysymys, vrt. Bolden & Robinson 2011) ja kytkee sen sekä toimituksen yleiseen käytäntöön (*teil on siis*) että toimittajan omaan toimintaan (*sit piti tehdä työajan yli*) ylitöiden suhteen. Haastattelija tarjoaa näin erilaisia topiikkeja, joihin haastateltava voi tarttua.

Esimerkki 3. Toimittaja, paikallislehti

1 H: Just. No mites sitte ku sanoit että perjantaina sit
2 tehtiin ylitöitä ni teil on siis, tai siis et sit piti
3 tehdä sen työajan yli sitte?
4 T: Joo. Meillähän ollaan tosi tiukkoja niistä ylitöistä,
5 silleen että niitä ei sais tulla ja ainakaan niitä ei saa
6 sillein tehdä ettei kysytä lupaa että se on niin että jos
7 perjantaina näät että no ni, nyt on kaks tuntia aikaa ja
8 hupsista niin mulla onkin, jutut pahasti kesken ja kyllähän
9 sen nyt tietää sitten, pitkän kokemuksen ansiosta että
10 jos on pahasti kesken tai yks juttu peräti alottamatta
11 niin minkä verran siinä nyt suurin piirtein menee ylitöitä
12 niin sit siinä vaiheessa täytyy toimituksen esimiehelle sanoo
13 et nyt mul on tällöinen tilanne et en selviä työajassa et
14 saanko tehdä ylitöitä. Sit se yhdessä harkitaan että voiko
15 vai ei että jos se juttu voidaan korvata jollain muulla
16 että sitä ei välttämättä tarvita niin sitten voidaan sopia
17 että et tee ylitöitä että jatkat huomenna mutta yleensä se on
18 niin että se täytyy saada siihen seuraavan päivän lehteen
19 niin sitten.. Et ei meiltä ylitöitä kielletä et jos näkee sen
20 että se nyt ihan oikeesti vaan venyy että ei olla laiskoteltu
21 ja oltu puolta päivää tuolla torilla istuskelemassa vaan
22 on tehty töitä mutta se juttu ei valmistu niin kyllä sitten
23 saa olla ylitöissä.

Puheenvuoron alussa toimittaja orientoituu selityksen tarpeeseen myönteisesti joo-dialogipartikkelilla (ks. Sorjonen 1999; VISK § 797), minkä jälkeen hän argumentoi ylitöiden roolista kerronnallisilla keinoin eli asettuu vuorossaan tavallaan tarinan kertojaksi (vrt. Helenius 2014). Hänen pitkähkön puheenvuoronsa voi tulkita vasten sellaista toimittajan ihannekuvausta, jossa lähtökohtaisesti jutut saadaan valmiiksi varsinaisen työajan puitteissa. Hän kertoo ja selittää (r4–23) ensin toimituksen periaatteen ylitöiden suhteen (*meillähän*) ja jatkaa kytkemällä periaatteen konkreettisiin tilanteisiin ja esimerkkeihin. Pitkään työkokemuksensa nojaten toimittaja viittaa omaan kompetenssiinsa arvioida, minkä verran juttuja ehtii tuottaa ja saada valmiiksi tietyssä ajassa (*kyllähän sen nyt tietää sitten, pitkän kokemuksen ansiosta*). Hän argumentoi, kuinka organisatorinen tehokkuuden ideaali on ajoittain ristiriidassa työn realiteettien kanssa eli arvottaa näin deadline merkitystä. Kun ylitöiden tekemisestä tai tekemättä jättämisestä neuvotellaan toimituksen esimiehen kanssa, kysymys on samalla organisatorisen tehokkuuden ja toimittajien ammattilaisuuteen sisältyvän tehokkuusidean vuoropuhelusta. Vuoronsa aikana toimittaja osoittaa, että ylityöt kytkeytyvät deadlineihin (r7: *nyt on kaks tuntia aikaa* – r10: *jos on pahasti kesken* – r14: *saanko tehdä ylitöitä* – r18: *se täytyy saada siihen seuraavan päivän lehteen*), ja näiden kahden kanssa taiteilu kertoo tehokkuudesta ja sen roolista toimitustyössä. Selityksen sanavalinnat – kuten *täytyy, venyy, ei olla laiskoteltu* – ovat osa toimittajan käyttämää tehokkuuskehystä.

Lopuksi haastateltava kuvailee, kuinka juttujen valmistumisen viivästyessä hänen tulee osoittaa esimiehelle, ettei kyse ole hänen osaltaan tehokkuuden puutteesta (*ei olla laiskoteltu*), vaan työn määrästä tai ennakoitua hitaammasta jutun valmistumisesta (*se nyt ihan oikeesti vaan venyy*). Näin toimittaja kokoaa tarinallisen selityksensä yhteen avaamalla sitä, milloin rahana korvattavat ylityöt ovat tarpeellisia ja hyväksyttäviä. Suomen Journalistiliiton Työmarkkinatutkimuksen (2018, 16) mukaan lehdistöalalla tyypillistä on, että ylityöt korvataan pelkästään vapaa-aikana (47 %) tai sekä vapaa-aikana että rahana (32 %). Liiton jäsenille kohdistetun tutkimuksen mukaan vuonna 2018 kahdeksan prosenttia lehdistön työntekijöiden tekemistä ylitöistä korvattiin pelkästään rahana ja yhdeksän prosenttia tehdyistä ylitöistä jäi kokonaan korvaamatta (emt.). Lehdistöalalla ylityön korvaamisen käytännöt sisältävät siis vaihtelevuutta, ja rahana korvattavat ylityöt ovat pieni osa kaikista ylitöistä. Rahana korvattavien ylitöiden luvanvaraisuus ja niiden tarpeellisuuden arvioinnin tapauskohtaisuus lisäävätkin aineistomme perusteella ylityöluvan kysymiseen liittyvää tunnetason hankaluutta. Toimittajan puheenvuorosta on tulkittavissa, että työnteon intensiteetti on tehtävä esimiehelle näkyväksi, mutta määrällisen intensiteetin (työn määrä suhteessa käytettävissä olevaan aikaan) kohdalla se on helpompaa kuin esimerkiksi silloin, jos on kyse luovaan työhön sisältyvästä affektiivis-emotionaalisesta hankaluudesta, joka liittyy juttutekstien valmiiksi saamiseen.

Esimerkki 3 osoittaa myös sen, kuinka mikrotason valinnoilla voidaan haastatteluvuorovaikutuksessa tuottaa laajemman tason kehyksiä ilman, että deadline mainitaan suoraan. Selityksen myötä niin työlistalla olevien tehtävien keston arviointi kuin asioiden valmiiksi saaminen ajallaan näyttäytyvät keskeisinä seikkoina toimittajan

työnkuvan merkityksellistämässä silloinkin, kun deadlinea ei nimetä suoraan. Deadline voidaan puhua näkyväksi implisiittisesti erilaisten ajan ilmausten ja niihin liittyvien sanavalintojen myötä (ks. Raymond & White 2017), jotka ovat tyypillisiä näiden mediatyöntekijöiden organisaatioissa ja toistuvat tavalla tai toisella useimmilla haastateltavilla.

Vastuunkannon kehys deadline-puheessa

Vastuunkannon kehys tarkoittaa puhetapaa, jossa haastateltavat osoittavat huolehtivansa ja kantavansa vastuun sisällön ajallaan valmistumiseen vaikuttavista asioista. He käyttävät kielellisiä ilmaisuja, jotka tuottavat kuvaa siitä, että journalisteina ja pelinkehittäjinä he kantavat vastuunsa asiakkaasta tai lukijasta, työtehtävistään ja tiimistään tai työyhteisöstään. Haastattelija tai haastateltava voivat kytkeä vastuunkannon kehysten myös sisällön laatuun, jolloin haastattelupuheessa nostetaan esiin huoli tai tietoisuus deadline tai työtahdin vaikutuksesta sisällön laatuun. Seuraavassa esimerkissä vastuunkannon kehys tuotetaan vastavuoroisina toimintoina: deadline merkitystä luotaavana tiedusteluna ja deadlinea kategorisoivana sekä arvottavana merkityksen vahvistuksena (ks. Jokinen ym. 2012; Watson 1997).

Esimerkki 4. Toimituksen esimies, paikallislehti.

- 1 H: Mitä deadlineet merkitsee sun työssä?
2 T: Ne on tietysti aika sillai tärkeitä, just et se lehti täytyy
3 olla painossa tiettyyn aikaan. Niin mun on huolehdittava
4 että siinä ilmotukset paikallaan, siinä on jutut
5 suunniteltuna ja että mä en voi tyyliin lähteä tästä
6 kotiin silleen moikka niin et toimittaja ei tiiä
7 et hetkonen täällähän on monta sivuu tyhjää et mitä mä tälle
8 teen. Vaan mun on pitäny pitäny pitää huolta siitä
9 että jokaiseen pieneenkin koloon mikä nyt voi sitten olla
10 just niin kun tämä tässä, et jokaiseen pieneenkin koloon
11 on suunniteltu jotain millä se täytetään. Sitä se
12 deadline tarkoittaa mulle. Ja sitten se tarkoittaa
13 myös tietysti verkkodeadlinea joka on vähän niin kun
14 koko ajan. Et siellä on koko ajan tuoretta luettavaa.
15 Et siellä on koko ajan ihmisillä syitä olla siellä verkossa.

Haastattelija kysyy deadlinejen merkityksestä ja kohdistaa tiedustelun suoraan haastateltavalle (*sun työssä*). Hänelle tarjotaan tilaa käsitellä deadlinea nimenomaan omasta näkökulmastaan ja mistä tahansa työhön liittyvästä näkökulmasta käsin. Haastattelija myös tiedustelee *merkitsemisestä* eikä esimerkiksi deadline määrittelemisestä, millä orientoidutaan deadlineihin toimitustyössä annettuina – toimituksen esimies ja haas-

tattelijat jakavat tiedon deadlinejen olemassaolosta, ja kiinnostuksen kohteena ovatkin deadlineen henkilökohtaiset vaikutukset toimittajalle. Haastateltava vahvistaa deadlineen tärkeyttä, mutta yhtäältä kategorisoi ne ehdottomasti (*tietysti*) ja toisaalta lievennetysti (*aika sillai*). Näin hän mukailee haastattelijan aloittamaa deadlineen kategorisoimista työnteolle merkityksellisenä elementtinä.

Vastuunkannon kehystä käyttäen haastateltava kuvailee deadlineen liittyvää huolehtimista, johon paperilehden deadline pakottaa (*mun on huolehdittava, mun on pitänyt pitää huolta*) ja joka vaatii ammattitaitoa ja tarkkuutta (*jokaiseen pieneenkin koloon*). Toimituksen esimies argumentoi näin omista vastuunkannon elementeistään. Vastuunkanto rakentuu mikrotason sanavalinnoissa, jotka liittyvät pakkoon ja velvollisuuteen sekä asioista huolehtimiseen. Paperilehdellä on selkeä, tarkasti määritelty deadline, jonka saavuttamisessa toimituksen esimies nostaa keskeiseksi sivujen täyttämiseen liittyvän suunnittelutyönsä. Puheenvuoronsa lopussa hän kiteyttää kategorisointinsa ja argumentointinsa henkilökohtaiseksi deadlineen määritelmäksi (r11–14: *sitä se deadline tarkoittaa mulle – tarkoittaa myös tietty verkkodeadlinea*), ja orientoituu lopulta laajempaan (eli verkkolehden lukijoiden näkökulman huomioivaan) deadlineen merkityksellistämiseen kuin mihin haastattelijan tiedustelu alun perin suuntautui.

Intensiivisyyttä ei kytketä aineistoesimerkissä suoranaisesti työn määrään, vaan omistautuneeseen ja huolelliseen työn suunnitteluun ja toteutukseen. Verkkolehden deadline määrittyy lukijoiden mielenkiintoa ruokkivalla tai ylläpitävällä tahdilla tuotetusta sisällöstä huolehtimiseksi, mikä taas pohjautuu juttujen verkkoanalytiikan aktiiviseen seurailuun. Toimituksen esimies kuvailee, kuinka hänen vastuullaan on tarjota ihmisille *syitä olla verkossa*. Tässä kontekstissa vastuunkannon kehys liittyy lehtien väliseen koventuneeseen kilpailuun ja ylipäänsä journalismin tuottamisen kaupalliseen lähtökohtaan, jossa keskeistä on lukijoiden huomion saaminen, mielenkiinnon ylläpitäminen ja pyrkimys heidän määränsä kasvattamiseen (esim. Usher 2018, 30; Malmelin & Villi 2017, 5).

Esimerkissä printtilehteä koskeva suunnittelu ja päätöksenteko näyttäytyvät verkkosisältöä tarkemmin aikataulutettuna ja yksityiskohtaista huolenpitoa vaativana toimintana, kun taas verkkosisällön tuotantoprosessin kuvailu jää epämääräisemmäksi eikä haastateltava sen kummemmin avaa, mitä hän tarkoittaa verkon tuoreudella. Usherin (2014, 109–110) mukaan tuoreuden korostaminen on verkkojournalismin tekijöiden tapa tuottaa ymmärrystä deadlineen jatkuvasta läsnäolosta. Tiheässä tahdissa päivitettävä sisältö on myös keino pyrkiä säilyttämään lehden relevanttius lukijoille paikallisten uutisten keskeisenä lähteenä (ks. myös Usher 2018, 30–31). Haastateltavan näkökulmasta verkon jatkuvan deadlineen aikakäsitys vaikuttaa vähemmän paineistavalta ja yksinkertaisemmalta kuin monia yksittäisiä huolehtimisia vaativa paperilehden deadline. Työn intensiivisyys juttujen ja sivujen suunnitteluun kohdistuvina ehdottomina velvollisuuksina ja vastuunkantoa edellyttävinä aktiviteetteina tulee näin selkeämmin esiin paperilehden deadline-puheen kuin verkkojuttujen deadline-puheen kohdalla.

Esimerkissä 5 pelistudion AD, joka on myös yksi yrityksen omistajista, käyttää vastuunkannon kehystä kuvaillessaan deadlineen merkitystä. Kuten esimerkissä 4 haastateltaja nostaa topiikiksi deadlineen nimeämällä sen (*no sitten deadlinet*) ja tiedustelemalla

sen roolia haastateltavan (*sun*) työn arjessa. Pelistudion AD hyväksyy topiikin vaihdoksen toistamalla vuoronsa alussa *no*-dialogipartikkelin, jolla hän hyväksymisen ohella suuntaa vuoronsa eteenpäin, merkityksellistämään deadlinea omasta näkökulmastaan.

Esimerkki 5. AD, pelistudio.

- 1 H: Joo, kyllä joo, hyvä, no sitten deadlineet eli
2 mitä deadlineet merkitsee sun työssä
3 T: No ainakin tota noin laskutuspäivämääriä [naurahtaa]
4 H: Okei [naurahtaa]
5 T: Se on yks aika tärkeä, saadaan laskut lähteen ajallaan
6 H: Mm
7 T: Tota, sit ne merkitsee tietysti sitä vuoden rytmitystä,
8 sit ne merkitsee järkeviä rajoja perfektionismille [naurahtaa]
9 H: Mm [naurahtaa]
10T: Eli tuota noin noin, pitää yleensä opetella joku semmonen
11 riittävä laadun taso tai joku terminaalipiste projekteille
12 että mikä saa riittää, sit se on myöskin tavallaan semmosen
13 luotettavuuden ja jonkinlaisen laadun tae että
14 pysytäänkö niissä
15H: Joo

Moniosaisessa vastauksessaan AD kategorisoi deadlineja eri tavoin. Ensimmäiseksi AD kuvaa, kuinka heidän tulee vastuullisesti huolehtia siitä, että pelit valmistuvat ajallaan, koska ne samalla merkitsevät päivämääriä, jolloin asiakkaita voidaan laskuttaa (*saadaan laskut lähteen ajallaan*). Aloittamalla vuoronsa *no tota ainakin* hän antaa ymmärtää deadline tarkoittavan muitakin merkityksiä, mikä myös tilanteen edetessä realisoituu samankaltaisten mutta listausta ja järjestystä osoittavien vuorojen aloitusrakenteiden myötä. *Tuota (tota)* ilmentää hakevaa vuoron suunnittelua (ks. VISK § 861) ja samanaikaisesti toistaa AD:n ensimmäisen responssin rakennetta, millä hän kertoo deadline tarkoittavan tai merkitsevän *x* (ks. Paananen 2017).

Riviltä 7 alkavassa puheenvuorossaan AD merkityksellistää deadline yhtäältä rytminä ja toisaalta rajoituksena, joita hän vielä lyhyesti perustelee haastattelijan jälleen tuottaman äännähdyspalautteen tukemana riveillä 10–12. Näitä deadline merkityksiä kytketään vastuunkannon kehukseen erityisesti sanavalinnoilla *pitää opetella* ja *mikä saa riittää*, joilla haastateltava asettaa sekä itsensä (omistajana ja työntekijänä) että työntekijänsä velvoitetuksi opettelemaan deadline mahdollistamia rajoja ja rytmejä, esimerkiksi sisällön valmiiksi saamisen opettelemista, mikä ei tapahdu itsestään. Tässä tulee näkyviin pelinkehittäjien intensiivinen työote, jossa pelien paranteluun orientoidutaan affektiivisesti mutta josta toisaalta joudutaan opettelemaan pois organisatorisen vastuunkannon nimissä. AD käyttää tässä yhteydessä myös rajojen asettamisen kehystä (*järkeviä rajoja perfektionismille*), jolloin hän nostaa esiin deadline hyvänä puolena sen, että se pakottaa järkevällä tavalla viemään päätökseen pelielementtien hionnan.

Seuraavaksi (*sit se on*) AD kytkee vastuunkannon ja deadlineen myös siihen, että deadlineissa pysyminen osoittaa asiakkaille heidän firmansa luotettavuutta (*luotettavuuden ja jonkinlaisen laadun tae*). Näin hän merkityksellistää deadlineen vielä elementiksi, joka vaikuttaa pelistudion työn laatuun ja heidän luotettavuuteensa pelien tekijöinä, toistamalla jälleen kerran *deadline merkitsee x* -vastausrakenteen haastattelijan myönteiseen palautteeseen peilaten. AD osoittaa olevansa topiikin käsittelyssä yhteisymmärryksessä haastattelijan kanssa myös siten, että hän ei toista tiedustelussa käytettyä verbiä *merkitsee*, ei toista *deadlinea* eikä viittaa siihen pronomiinilla, koska tulee ymmärretyksi ja tilanne etenee ilman näitäkin. Esimerkki 5 kuvastaa havainnollisesti sitä, kuinka deadline kehystetään tietyistä näkökulmista ja kuinka tähän kehystämiseen päästään vastavuoroisilla toiminnoilla, joilla jaetaan yhteistä ymmärrystä käsillä olevasta puheenaiheesta ja joilla ylläpidetään kyseisen puheenaiheen käsittelyä.

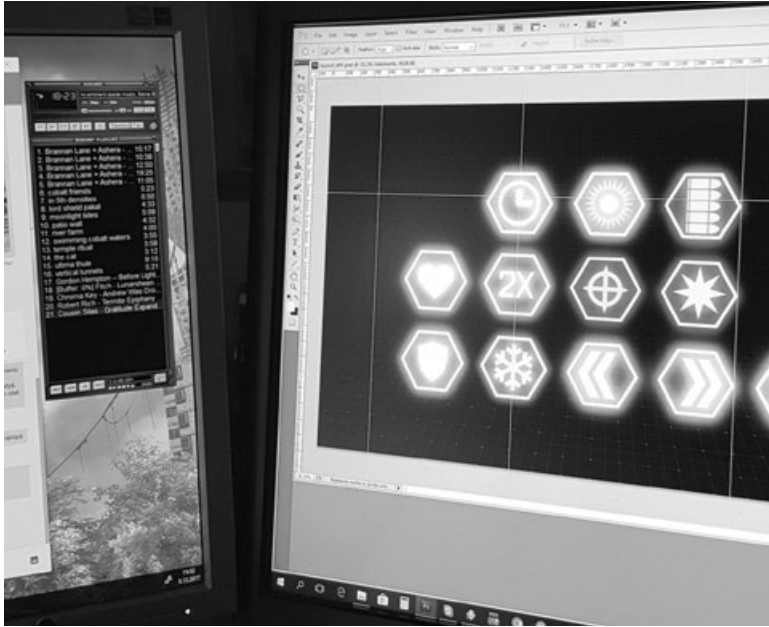
Deadlineen kehystäminen rajojen asettamisena

Rajojen asettamisen kehyksellä tarkoitamme sellaista puhetapaa, jossa deadlinea kuvataan sisällön laadun hionnan rajoittajana ja aikarajana, jonka avulla pyritään pitämään työ- ja vapaa-aika erillään sekä rajaamaan työpäivän ja työviikon pituutta. Tämä kehys ilmenee selkeästi puhetavoissa, joissa viitataan deadlineen helpottavana seikkana, joka asettaa työlle päätepisteen ja hillitsee perfektionismia. Tällöin deadline voi toimia myös intensiiviseen työotteeseen sisältyvän affektiivisen panostuksen ja korkealle asetettujen työn laatuun liittyvien tavoitteiden suitsijana. Rajojen asettamisen kehyksessä deadline toimiikin usein työkaluna, joka helpottaa työstä irti päästämistä, mutta työn ajoittamisen kannalta se myös vetää rajoja työn ja vapaa-ajan välille (ks. myös Valtonen 2004). Rajojen asettamisen kehystä käytetään lisäksi viitatessa työviikon normipituuteen, joka voi joskus myös alittaa. Pelistudion haastatteluissa rajojen asettamisen kehystä käytettiin usein silloin, kun viitattiin liiallisten ylitöiden välttämiseen tai työntekijöiden mahdollisuuteen valita työpäivän aloitus- ja päättämisaika-kohta melko väljien aikaraamien puitteissa.

Esimerkki 6 sisältää pelistudion haastateltavan työpisteen näytöistä ottaman kuvan², joka samalla visualisoi tilannetta ja tukee puhetta: muun muassa tällainen näkymä on, kun tekee deadlineen alla töitä viikonloppuna. Rajojen asettamisen kehystä tuotetaan tässä aikaisemmista esimerkeistä poikkeavilla tavoilla: tietoa tai selitystä hakevan kysymyksen sijaan haastattelija etenee pelistudion operatiivisen johtajan ottaman kuvan avulla, mikä tarjoaa johtajalle erilaisia toiminnan mahdollisuuksia. Haastattelija nostaa kuvan seuraavaksi topiikiksi sanavalinnoilla *no se oli tämä* ilman selvää kysymystä tai kehotusta. Molemmat osapuolet ovat jo kuitenkin rutinoituneet siihen käytäntöön, että uusi kuva aloittaa uuden topiikin ja että haastateltavan tulee avata kuvavalintaansa, oli haastattelijan puheenvuoro minkälainen tahansa (vrt. Mikola 2014).

Esimerkki 6. COO, pelistudio.

- 1 H: Okei, no mennään sitte taas eteenpäin,
 2 se oli se viimeinen varmaan joo vaik
 3 olikse viimeinen, no se oli tämä



- 4 T: Joo tuota noin, mälsää synttäripäivän ohjelmaa
 5 eli piti tulla töihin lähettämään maileja
 6 ja säätään yhtä peligriffakikkareta kuntoon
 7 eli jotta aikataulut pysyy kasassa
 8 meillä on hirvee yritys saada tuo meidän
 9 että me saatas ei julki mutta että
 10 me päästäs pelauttaa meidän pikkujouluissa sitä,
 11 meidän pikkujoulut on ens viikon lauantaina,
 12 tässä on --
- 13 H: Päivät vähenee [naurahtaa]
- 14 T: Aika alkaa olla aika vähissä
- 15 H: Joo
- 16 T: Niin tota pitää aina välillä vähän revetä
 17 ja kyllä mää käyn ja Jarno käy aika
 18 paljon viikonloppusin täällä varsinkin jos
 19 viikko työviikko on jäänyt muuten jostain
 20 syystä lyhyeks että ei oo tullut tunnit täyteen
 21 niin sitten tullaan tekeen viikonloppusin,
 22 Jarnolla tosin taitaa tulla tunnit täyteen ja ylikin

Esimerkin tapauksessa haastateltava reagoi haastattelijan esittämään uuteen topiikkiin selittämällä kuvan sisältöä ja merkitystä rajojen asettamisen kehyksessä. Vuoronsa alussa haastateltava kuittaa haastattelijan osoittaman kuvan topikaalisesti relevantiksi minimipalautteella *joo*, minkä jälkeen hän pohjustaa selitystään ja suuntaa kuuntelijan huomiota tulevaan *tuota noin* -rakenteella. Heti tämän jälkeen haastateltava nimeää kuvan (*mälsää synttärpäivän ohjelmaa*), jossa sanavalinta *mälsää* on arvottava ja siten taustoittaa tulevaa selitystä nimenomaan arjen ja työelämän rajojen pohdinnaksi: työn tekeminen synttärpäivänä rikkoo näitä rajoja, koska synttärpäivänä tyypillisemmin juhlitaan läheisten kesken kuin tehdään peligrafikkaa. Pelistudiossa on periaatteena, että työntekijät tekevät ylityötä vain poikkeustilanteissa. Pelistudion omistajat ovat kuitenkin osin eri tilanteessa ja heille saattaa varsinkin deadlinejen alla kertyä yksittäisiä pitkiä työpäiviä tai viikonlopputöitä. Haastattelujen perusteella kyse ei heilläkään ollut yleensä pitkistä eli vähintään kahden viikon mittaisista ylityöjaksoista ennen deadlinea, vaan ennemminkin silloin tällöin tapahtuvista lyhytkestoisista ylityöjaksoista, joita voidaan kutsua ”mini-cruncheiksi” (Edholm ym. 2017, 47).

Lähestyvä deadline on puheenvuoron perusteella asia, joka hämärtää pyrkimystä pitää viikonloppu ja viikonlopulle osuva oma syntymäpäivä irrallaan työasioista. Tilanteen arvottaminen ja syiden esitleminen liitetään osaksi deadline merkityksellistämistä (r7: *eli jotta aikataulut pysyy kasassa* – r11: *ens viikon lauantaina*). Vaikka selityksessä osoitetaan, että deadline on pelistudion omiin tarpeisiin asetettu (*meidän pikkujouluissa pelauttaa*), on haastateltava joutunut deadline takia töihin työajan ulkopuolella. Esimerkki 6 havainnollistaa myös, kuinka samassa haastattelun kohdassa haastateltava voi käyttää sekä rajojen asettamisen että vastuunkannon kehystä. Jälkimmäinen ilmenee puhetapana, jossa aikataulujen kasassa pitämiseksi *piti tulla töihin* sunnuntaina ja pitää *aina välillä vähän revetä*, koska kannetaan vastuuta aikataulussa pysymisestä ja siitä, että työntekijöillä ja vieraililla on mahdollisuus pelata pikkujouluissa uutta peliä.

Intensiivisyyden kannalta operatiivisen johtajan puheenvuorossa mielenkiintoista on omalle työyhteisölle ja keskeisiin sidosryhmiin kuuluville vieraille järjestettävien pikkujoulun saama painoarvo. Pikkujoulu on organisaation työntekijöiden ja vieraiden yhteistä aikaa, joka ei selkeästi sijoitu työajan mutta ei myöskään vapaa-ajan piiriin. Haastateltava on valmis käyttämään omaa vapaa-aikaansa siihen, että pikkujouluissa voitaisiin pelata firman kehittämää peliä. Pelin valmistuminen pikkujouluihin on tulokittavissa kollegiaalisuutta rakentavaksi kohokohdaksi (vrt. Tran & Biddle 2008), jonka vuoksi yhden sunnuntain (ja samalla syntymäpäivän) uhraaminen työlle on perusteltua. Haastateltavan puheenvuoro tuo esiin viikonloppuun ajoittuneen työnteon ohella pikkujoulujen deadline aiheuttaman intensiivisen työtahdin, mutta hän oikeuttaa siihen liittyneet negatiiviset tuntemukset (*mälsää synttärpäivän ohjelmaa*) sillä oletuksella, että pelin ajoissa valmistuminen lisää pikkujouluohjelman viihdyttävyyttä kaikille osallistujille.

Esimerkin tapauksessa kehyksiä ja siten deadline-puhetta tuotetaan yhtäältä haastattelijan topiikin esiinnostamisella ja haastateltavan kuvan selittämisellä, mutta myös

haastattelijan täydentävillä huomautuksilla, palautevuoroilla ja naurahduksilla, joihin haastateltava reagoi ja joiden avulla hän muotoilee omia vastauksiaan. Esimerkiksi täydennys ja naurahdukset osoittavat haastattelijan ja haastateltavan jakavan ymmärrystä kiireestä ja deadline merkityksestä tällaisessa tilanteessa.

Esimerkki 7 on paikallislehden toimituksesta, jossa rajojen asettamisen kehystä tuotetaan osin eri tavoin kuin pelistudiossa johtuen esimerkiksi yksittäisten työtehtävien ja niiden keston erilaisuudesta. Toimituksen haastateluille tyypilliseen tapaan esimerkiksi annetaan deadline-puheelle paljon tilaa eli sitä ei yksiselitteisesti vain määrillä vaan merkityksellistetään pidemmällä selityksillä ja argumentoinneilla. Haastatteliija ja toimittaja tuottavat rajojen asettamisen kehystä selitystä kartoittavalla moniosaisella tiedustelulla ja kerronnallisen selityksen tarjoavalla vastauksella (vrt. esimerkki 3). Moniosaisella kysymysvuorollaan (r1–3) haastatteliija tarjoaa erilaisia topiikkeja, joihin haastateltava voi tarttua: tiivistys aikaisemmasta puheesta verkkotoimittamisesta, verkkotoimittamisen vaikutuksista työn rytmiin ja ylipäätään tietoja keinoista, joilla työtä voi rytmittää.

Esimerkki 7. Toimittaja, paikallislehti.

- 1 H: Joo. Sä puhuit näistä kahden tunnin välein tapahtuvista
2 verkkopäivityksistä tai verkon päivityksistä ni onko se
3 sitte sellanen asia mikä sitä sun päivää rytmittää? Vai millä?
4 T: Ei. Se on siis periaatteessa ni se on oikeestaan vaikka,
5 tässä yhteisössä mennään digi edellä. Se on meidän mantra.
6 Niin käytännössähän se on semmonen, toissijainen että siis
7 itse asiassa se sisällöntuotantohan se on siis, siis kaiken
8 kaikkiaan niin meikäläisen työ. Eli, ei se voi olla sellaista..
9 No siis joku helppo ja lyhyt voi olla joku soitto sinne
10 taikka tänne mutta noin muuten niin. Kyllähän siis minun
11 päivääni rytmittävät oikeasti aika paljon ni muitten ihmisten
12 aikataulut. Eli sen varassahan ollaan että miten niille
13 ihmisille keitä tarvitsen työssäni ketä pitää puhuttaa
14 ketä pitää saada kiinni, niin miten heillä on aikaa. Eli kyllä
15 sitä tässä itse tällä hetkelläkin tossa kun, tulin syömästä
16 niin löysin sähköpostistani viestin että pitää tsekata eräästä
17 yrityksestä onko siellä alkaneet yt-neuvottelut ja soitinkin
18 sinne heti mutta minulle sanoi sitten se toimitusjohtaja että
19 olen palaverissa, jos ehdin tänään puhun. Minä en tietenkään
20 luovuttanut vaan sanoin että kysyin koska palaveri päättyy
21 ja näin ja hän sai että reilu tunti menee et nyt mä sit katon
22 kelloo että puoli kolmelta voin soittaa sille.
23H: Just. Joo.
24T: Että, se on, toisten ihmisten ehdoilla tässä mennään mut sit
25 niis rajoissa että, periaatteessa meil on, yheksästä viiteen

26 työaika mutta, useesti se sitten tämän kaiken prosessoinnin
 27 jälkeen ni eihän se viideltä valmis oo se mitä on, tekemässä,
 28 ainakaan kaikki että se on sitte joskus. Että, kyllä.
 29 Ei sitä itse sitä päiväänsä rytmitä periaatteessa. Ei ole oman
 30 ajankäyttönsä herra.
 31H: Joo.
 32T: Eikä rouva.

Toimittaja ensin kieltää verkkotoimittamisen vaikutuksen työn rytmiin, joskin ehdottoman kiellon jälkeen myöntää sen periaatteessa olevan tärkeä. Hän kuvailee monisanaisesti, kuinka hänen päiväänsä rytmittävät haastateltavien ja tietolähteiden aikataulut ja heidän asettamansa rajat tavoitettavuudelle. Toimittaja luo deadlinen merkitystä rajojen asettamisen näkökulmasta sisällyttämällä selitykseensä ilmauksia, joissa rakentuu aikaa ja rajoituksia sekä ehtoja työnteolle: r11–12: *muitten ihmisten aikataulut* – r14: *miten heillä on aikaa* – r16: *pitää tsekata* – r20: *koska palaveri päättyy* – r21–22: *nyt mä sit katon kelloo että puoli kolmelta voin soittaa*. Toimittaja selittää, kuinka hän joutuu sovittamaan oman työntekonsa sen mukaan, kuinka tavoiteltavat henkilöt asettavat rajoja sille, milloin voivat puhua puhelimesta (*sen varassahan ollaan että miten niille ihmisille keitä tarvitsen työssäni ketä pitää puhuttaa ketä pitää saada kiinni, niin miten heillä on aikaa*). Puheenvuoro havainnollistaa, kuinka riippuvuus kellosta ja sen aktiivinen seuraaminen on toimittajalle keskeinen osa päivittäisiä työritiineja.

Toimittaja arvioi oman työpäivänsä rytmitystä ja toteaa, että verkkodeadlinejen rooli työpäivän rytmityksessä on toissijainen suhteessa siihen, kuinka paljon haastateltavien henkilöiden aikataulut ja tavoitettavuus vaikuttavat siihen. Hän havainnollistaa haastattelupäivänä tapahtuneen tilanteen kautta, kuinka hän ammattilaisena ei yleensä heti luovuta sellaisissa yhteydenottoilanteessa, joissa tavoiteltava henkilö kertoo olevansa estynyt antamaan haastattelua. Toiset ihmiset asettavat ne aikataulurajat, joissa toimittajan on toimittava (*toisten ehdoilla tässä mennään*), mutta sosiaalisten taitojensa avulla hän neuvottelee näistä rajoista, jotta haastattelut voitaisiin toteuttaa heti, kun haastateltavat vapautuvat esimerkiksi kokoustilanteista. Koko vuoro on käytännössä argumentointia sen puolesta, että verkkotoimittamisen sijaan – vaikka se tärkeä onkin – sisällöntuotanto ja siihen liittyvät muiden asettamat vaatimukset sekä rajat ovat työn rytmiä luovia asioita. Näin toimittaja reagoi suoraan haastattelijan esittämiin mahdollisuuksiin ja jatkamalla selitystään kiellon jälkeen osoittaa ymmärrystä haastattelun vuorovaikutuksen ylläpitämisestä – pelkkä kielto ilman haastateltavan jatkoa vaarantaisi keskustelun sujuvuuden. Lisäksi toimittaja selityksen jatkollaan osoittaa reagoivansa haastattelijan viimeisimpään topiikkiin, eli tarjoaa puolestaan selitystä työn rytmiä luovista keinoista.

Esimerkin loppupuolella toimittaja kehystää työtään rajojen asettamisen kautta myös siitä näkökulmasta, että virallisen työajan puitteissa tehtävän työn ja ylityön välillä on raja, joka kuitenkin usein ylitetään (*niis rajoissa että, periaatteessa meil on, yheksästä viiteen työaika mutta, useesti se sitten tämän kaiken prosessoinnin jälkeen ni eihän se viideltä valmis oo se mitä on, tekemässä*). Tässä yhteydessä rajojen asettamisen

kehys havainnollistaa työn intensiivisyyttä nimenomaan siltä osin, että journalistisen työn normin mukaisesti päivän tehtävät tehdään valmiiksi, vaikka varsinainen työaika ei siihen riittäisikään. Haastattelija puolestaan osoittaa ymmärtävänsä selityksen tilanteen ja vaikutukset sekä asennoitumalla siihen relevanttina selityksenä *just-* ja *joo-*sana-valinnoilla, joista *just* voidaan tulkita tarkoittavan samaa kuin *aivan*, *juuri*, *täsmälleen*. Haastattelija asemoituu näin ymmärtäväiseksi osallistujaksi, jolle toimittajan kertoma asia ei ole täysin vierasta.

Johtopäätökset

Tässä artikkelissa olemme havainnollistaneet, miten kahden erityyppisen mediatyön tekijät kehystävät ammatillista asiantuntijuuttaan ja aikataulutetun sisällöntuotannon käytäntöjään yhdessä haastattelijan kanssa. Tutkimuksemme kohdistui erityisesti heidän käsityksiinsä deadlineista, joissa painottuvat deadlineen ymmärtäminen *vastuunkannon*, *rajojen asettamisen* ja *tehokkuuden kehysten* kautta. Nämä kehukset liittävät deadline merkityksen asiakkaista, lukijoista tai sisällöstä huolehtimiseen, riittävän laadun tavoitteluun, työajan ja vapaa-ajan rajaamiseen, ylittöistä neuvotteluun, työn ryhtiin, työtehtävien priorisointiin sekä työntekijöiltä odotettuun nopeuteen tai tehokkuuteen.

Näitä deadline merkityksiä haastateltavat ja haastattelijat tuottivat peräkkäisissä, vastavuoroisissa toiminnoissaan, joilla he orientoituivat yhtäältä toisen osapuolen toimintaan ja toisaalta oman toimintansa muotoilemiseen. Toisin sanoen haastattelija orientoitui omalla vuorollaan hakemaan tietoa deadlinesta nostamalla deadline uudeksi topiikiksi, esittämällä deadline tiettyssä valossa ja hakemalla vahvistusta tällaiselle ennakkokäsitykselleen tai tiedustelemalla selitystä haastattelussa aikaisemmin esille tulleisiin näkemyksiin deadlinesta. Mediatyöntekijä puolestaan orientoitui informoimaan samasta aiheesta omasta näkökulmastaan eli omasta organisaatiostaan, työtehtävästään ja osaamisestaan käsin, mikä konkretisoitui esimerkiksi haastattelijan ennakkokäsitysten vahvistamisena tai kieltämisenä, deadline määrittelemisenä tai selittämisenä monipuolisesti argumentoiden, jopa tarinanomaisesti. Näihin sisältyi deadline kategorisoimista, arvottamista, perustelemista ja havainnollistamista.

Deadline-puhe merkityksellistyi ja kehystyi osallistujien yhteistyönä. Deadline sai merkityksensä ja kehys tulkintansa vasta siinä haastattelun paikallisessa merkitysneuvottelussa, jossa mediatyöntekijä vastauksensa muotoilulla ja toiminnoilla osoitti, mikä haastattelijan puheenvuorossa oli mediatyöntekijän näkemyksen mukaisesti relevanttia (vrt. Rapley 2001). Analyysin esimerkeillä havainnollistimme, kuinka puheenvuorojen ilmaisut ja muotoilut vaikuttavat toisiinsa ja kehittyvät deadlinea merkityksellistäväksi kysymys-vastaus-toiminnaksi.

Niinkin erilaisilla mediatyön aloilla kuin journalismi ja pelinkehitys deadline-puhe tekee näkyväksi ajanhallintaan sisältyviä neuvotteluja. Kummallakin alalla työ sisältää joukon erilaisia deadlineja, jotka voivat olla itse asetettuja, tiimikohtaisesti neuvoteltavissa tai ylhäältä annettuja eli esimerkiksi pelistudion asiakkaan tai toimituksen esihenkilöasemassa olevan kollegan määräämiä. Deadline näyttäytyy työhön asennoitu-

mista suuntaavana ja rajoja asettavana tekijänä, jonka kautta tuotetaan organisaatio- ja yksilökohtaista ymmärrystä ajasta (vrt. van Echtelt ym. 2006; O'Carroll 2008; Rimestad 2015). Työn valmistuminen deadlineen mennessä määrittyy kohdeorganisaatioissa osoitukseksi ammatillisesta pätevyydestä tai tehokkuudesta mutta toisaalta neuvottelun alaiseksi asiaksi, joka riippuu kulloisenkin deadlineen ja tehtävän luonteesta (vrt. Kerr 2011; Brouwers & Witschge 2019). Deadlinet ovat osa mediatyön organisointia, mutta niiden funktiot vaihtelevat mediatuotannon eri sektoreilla ja riippuen kulloisenkin mediatuotteen julkaisukanavasta sekä työntekijöiden itsenäisen työskentelyn ja tiimityön välisestä suhteesta.

Tutkimuksemme tukee aikaisempien tutkimusten havaintoja, joiden mukaan orientoituminen deadlineihin on verkkojulkaisemisen aikakaudellakin keskeinen journalistista työtä määrittävä tekijä (Usher 2014; Rimestad 2015). Toimituksen haastateltavien kohdalla työn intensiivisyys työtempoon kohdistuvana vaatimuksena tulee esiin ammattinimikkeestä riippumatta vääjäämättömänä seikkana, joka vain on hyväksyttävä. Näiltä osin tutkimuksemme vahvistaa Reichin ja Godlerin (2014, 609) näkemyksen, jonka mukaan journalistit eivät juuri kyseenalaista vaatimusta organisatorisesta tehokkuudesta tai heidän työskentelynsä kohdistuvia odotuksia täsmällisyydestä ja ajankohtaisuudesta. Haastateltavien henkilöiden tavoitettavuuden ja paikallisten tapahtumien aikataulujen sitomilla toimittajilla työn autonomia suhteessa ajanhallintaan on lähtökohtaisesti rajallisempaa kuin pelistudiolla työskentelevillä. Toimituksen työntekijöiden puheessa kiirekokemukset kytkeytyvät työtehtävien moninaistumiseen, työnteon rytmiin ja sosiaalisen median vaikutukseen uutiskierron nopeutumisessa, mutta kyse ei ole pelkästään digitalisaation tuomista muutoksista, vaan yleensä ottaen toimittajien työn luonteesta, jossa haastateltavien aikataulut, heidän tavoitettavuutensa ja taipumuksensa siirtää jo sovittujen haastattelujen ajankohtia määrittävät oman työn organisointia.

Pelistudiolla deadlineissa pysyminen kuvasti johtavassa asemassa oleville haastateltaville yrityksen toiminnan laatua ja luotettavuutta. Deadlineissa pysyminen määrittyi näin osoitukseksi siitä, kuinka yrityksen toiminta on ammattimaista ja vakiintunutta. Pelistudion ohjelmoijat eivät nähneet deadlinea ensisijaisesti työn tehokkuutta lisäävänä, vaan ajanhallinnan työkaluna, joka auttaa priorisoimaan projekteja tai työtehtäviä mielekkäällä tavalla. Deadlinet eivät olleet heille ehdottomia vaan ennemminkin aika-arvioita tai tulevaisuuden kiintopisteitä, joita kohti pelinkehityksessä mennään.

Deadline-puhetta voidaan mediatyön tutkimuksessa tarkastella käytäntönä, jonka kautta tehdään näkyväksi työn intensiivisyyden roolia professionaalisuuden ja mediaorganisaatioiden toiminnan rakentumisessa (vrt. esim. Reich & Godler 2014; Deuze & Prenger 2019). Pelistudion ja paikallislehden toimituksen haastateltavien esittämät käsitykset työn intensiivisyydestä työtahdin merkityksessä eroavat siinä, että toimituksessa työtä on tehtävä lähes säännönmukaisesti nopeaan tahtiin kelloa ja päivän deadlineja aktiivisesti silmällä pitäen, kun taas pelistudiolla deadline on yksi tekijä siinä aikatauluttamisen kokonaisuudessa, jolla pyritään estämään ylityöt ja etenkin projektien loppuvaiheen ylityöjaksot. Pelinkehittäjien näkökulmasta työn intensiivisyydessä on kyse kiirekokemuksia keskeisemmin työhön uppoutumisesta ja/tai työn etenemisen hidastumisesta erilaisissa tilanteissa, jotka liittyvät ongelmanratkaisuun ja peliele-

menttien toteutukseen liittyviin valintoihin. Esimerkiksi jos työ ei etene teknologiaan tai koodiin liittyvien ongelmien tai sisältöratkaisuihin liittyvien eriävien näkemysten vuoksi, se voi aiheuttaa paitsi huolta deadlinessa pysymisestä myös lisätä affektiivis-emotionaalista kuormitusta.

Toimittajilla työn intensiteettiä lisäävä tunnetason hankaluus kytkeytyy kykyyn reagoida nopeasti äkillisesti muuttuviin aikatauluihin tavalla, joka ei estä päivän deadlinejen saavuttamista, sekä ylityön ja normityöajan välisen rajan osittaiseen hälventymiseen. He tuottavat käsitystä ajasta niukkana resurssina, joka on kytkettävissä tehokkuuden ja nopeuden arvostamiseen (Adam 1995, 100–101). Aineistonkeruun aikaan palkallisten ylitöiden kieltoa tai pikemminkin niiden luvanvaraista tekemistä oltiin toimituksessa vakiinnutettu pysyväksi käytännöksi vasta jonkin aikaa, minkä vuoksi siihen ymmärrettävästi kiinnitettiin melko paljon huomiota.

Aiempaa mediatyön tutkimusta vasten hiukan yllättävää oli, että haastatellut mediatyöntekijät toivat toistuvasti esiin niin työajan ja vapaa-ajan välisen kuin normityöajan ja ylitöiden välisen rajan. Tutkimuksemme perusteella ei voi sanoa, että mediatyöntekijöillä työ olisi valunut vapaa-ajalle tai että työn ja vapaa-ajan välinen erottaminen olisi heille vaikeaa. Toimituksen esihenkilöasemassa olevia lukuun ottamatta haastatellut mediatyöntekijät eivät pääsääntöisesti työskentele kotoa käsin, mikä oletettavasti myös myötävaikutti selkeisiin rajanvetoihin työn ja vapaa-ajan välille. Aineistomme pienen koon vuoksi yleistävien johtopäätösten tekeminen ei ole mahdollista, mutta sen perusteella voi nostaa pohdittavaksi kysymyksen siitä, onko mediatyöntekijöiden keskuudessa mahdollisesti voimistumassa muiden tietotyön tekijöiden tapaan työajan aiempaa selkeämpi erottaminen vapaa-ajasta (ks. Saari 2012, 195).

Työntekijöiden suojele liialta työltä tuli esiin johtavassa asemassa olevien haastateltavien taholta kummassakin organisaatiossa. Pelifirmassa tämä kytkeytyi ensisijaisesti työntekijöiden työhyvinvoinnista huolehtimiseen ja mahdollisten uupumisten ennalta estämiseen, kun taas toimituksessa painopiste oli enemmän siinä, että hyvinvoinnot ja työssään viihtyvät työntekijät ovat myös tehokkaampia työntekijöitä. Toimituksen ja pelistudion esihenkilöasemassa olevien haastateltavien näkökulmasta deadline hyöty kiteytyy siihen, että se antaa tarpeelliset aikarajat työntekijöiden työskentelylle, ja lisäksi deadlinessa pysyminen on osoitus organisatorisesta tehokkuudesta ja luotettavuudesta. Työntekijöille taas kyky arvioida realistisesti jonkin työtehtävän valmiiksi saattamiseen kuluva aika on yksi osoitus omasta professionaalisuudesta.

Yhteenvetona voi todeta, että deadline-puheen tehokkuuden ja vastuunkannon kehukset välittävät haastateltavien kunnianhimoista asennoitumista työhön, joka palkitsee tekijänsä, kun laadukkaaksi mielletty tuote valmistuu ajallaan. Heidän puheessaan tulevat esiin korkea sitoutuneisuus työhön, vastuullisuus omaa työtä, työn laatua ja asiakkaita/lukijoita kohtaan sekä tehtävien aikatauluttaminen ja ajoittaminen osana työssä vaadittuja taitoja. Niissä tapauksissa, joissa haastateltavat kehystävät deadlinea rajojen asettamisen kautta, on taustalla nähtävissä työhyvinvoinnin näkökulma: deadlinejen avulla säädellään affektiivisviritteistä omistautumista omalle työlle ja tavoitellulle hyvälle laadulle. Lisäksi pelistudiolla deadlineja hyödynnetään eräänlai-

sina projektinhallinnan työkaluina, joiden avulla voidaan reagoida ajoissa projektissa kohdattaviin viiveisiin tai päättää kehitystyö suunnitellusti silloinkin, kun työntekijät mielellään vielä jatkaisivat sitä.

Pohdinta

Tässä tutkimuksessa olemme yhdistäneet ongelmalähtöistä kehysanalyysiä ja keskusteluanalyttistä sekventiaalisuuden analyysiä haastatteluaineiston tarkasteluun. Kehysanalyysin tuloksena olemme nostaneet esiin kolme geneeristä kehystä, jotka vertautuvat aikaisempien tietotyöhön liittyvien tutkimusten tuloksiin. Sekventiaalisen analyysin avulla olemme syventäneet ymmärrystä siitä, miten geneeriset kehykset rakentuvat haastattelun vuorovaikutuksessa. Tulokset osoittavat, että haastatellut mediatyöntekijät eivät kaikilta osin hyväksy haastattelijan tarjoamaa käsitystä deadlinesta aikapaineiden aiheuttajana, vaan haastavat sitä eri tavoin ja tuottavat siitä vivahteikkaamman kuvan, johon sisältyy erilaisia arvottamisia ja tilannekohtaisia tulintoja.

Tutkimuksemme rajoituksena voidaan pitää sitä, että aineiston lähtökohtana on puhe, jossa deadline lähtökohtaisesti kehystetään ongelmaksi tai moraalisen arvioinnin kohteeksi. Tämän vuoksi on mahdollista, että jotkin muut mediatyön ajanhallinnan ulottuvuudet eivät saa analyysissä riittävästi huomiota. Lisäksi on huomioitava, että tutkimuksemme haastateltavien määrä on rajallinen ja he edustavat vain kahta organisaatiota. Havainnoimiamme käsityksiä mediatyöhön sisältyvästä tai mediatyöntekijöiltä odotetusta intensiivisyydestä ei tulekaan yleistää laajemmin kyseisiä aloja koskevaksi, mutta niiden kautta on mahdollista hahmottaa, miten monitahoisesti kysymykset ajanhallinnasta ja deadlineissa pysymisen välttämättömyydestä kytkeytyvät mediatyön kontekstissa työn intensiivisyyteen.

Jatkossa olisi kiinnostavaa keskittyä tarkastelemaan sitä, mikä osa mediatyön ajanhallintaan liittyvistä näkökulmista juontaa uusiin teknologioihin ja digitaalisiin toimintaympäristöihin liittyvistä tekijöistä ja mikä taas tavoista organisoida ja johtaa työtä. Myös mediatyöntekijöiden pyrkimys pitää työ ja vapaa-aika erillään ja siinä onnistuminen sekä epäonnistuminen tarjoaisivat mielenkiintoisen tutkimuskentän, kun ammattikuvat ja työntekijähanteet jatkuvasti muuttuvat, samoin kuin työn arvostus ja rooli ihmisten arjessa.

Kiitokset

Ajan valta työorganisaatioissa -hankkeen tutkimus on Suomen Akatemian rahoittama (projektinnumero 311130). Kiitämme yhteistyöstä tutkimukseen osallistuneita haastateltavia ja hankkeen muita tutkijoita. Lisäksi kiitämme arvioitsijoita ja lehden toimituskunnan jäseniä, joilta saimme hyödyllistä ja rakentavaa palautetta artikkelikäsitkirjoitukseemme.

Viitteet

- 1 Haastatteluaiaineiston esimerkit esitetään alkuperäisen litteroinnin mukaisesti, ilman keskusteluanalyyseille tyypillisiä multimodaalisia vivahteita, kuten puheen painotuksia ja taukoja. Esimerkit on anonymisoitu.
- 2 Haastateltavan näytön näkymä. Haastateltavan antama lyhyt selitys kuvalle: ”Töissä syntymäpäivänä sunnuntaina”. Kuvan julkaisemiseen on saatu lupa haastateltavalta.

Kirjallisuus

- Adam, Barbara (1995). *Timewatch. The Social Analysis of Time*. Cambridge: Polity Press.
- Amabile, Teresa M.; Mueller, Jennifer S.; Simpson, William B.; Hadley, Constance N.; Kramer, Steven J. & Fleming, Lee (2002). Time pressure and creativity in organizations: A longitudinal field study. Harvard Business School Working Paper, No. 02-073. Harvard Business School, Harvard University, Cambridge, MA.
- Boekhorst, Janet; Singh, Parbudy & Burke, Ronald (2017). Work intensity, emotional exhaustion and life satisfaction. The moderating role of psychological detachment. *Personnel Review* 46:5, 891–907. <https://doi.org/10.1108/PR-05-2015-0130>
- Bolden, Galina & Robinson, Jeffrey D. (2011). Soliciting accounts with why-interrogatives in conversation. *Journal of Communication* 61:1, 94–119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01528.x>
- Bødker, Henrik & Sonnevend, Julia (2018). The shifting temporalities of journalism: In memory of Kevin Barnhurst. *Journalism* 19:1, 3–6. <https://doi.org/10.1177/1464884916688510>
- Brouwers, Amanda & Witschge, Tamara (2019). ‘It Never Stops’: The Implicit Norm of Working Long Hours in Entrepreneurial Journalism. Teoksessa: Deuze, Mark & Prenger, Mirjam (toim.). *Making Media. Production, Practices and Professions*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 441–451.
- Brüggermann, Michael (2014). Between frame setting and frame sending: How journalists contribute to news frames. *Communication Theory* 24:1, 61–82. <https://doi.org/10.1111/comt.12027>
- Cantillon, Zelmie & Baker, Sarah (2019). Affective Qualities of Creative Labour. Teoksessa: Deuze, Mark & Penger, Mirjam (toim.). *Making Media. Production, Practices, and Professions*. Amsterdam University Press. 287–296.
- Chan, Kara; Huang, Anqi; Krainer, Katharina; Diehl, Sandra & Terlutter, Ralf (2015). Job burnout among communication professionals in Hong Kong: An Exploratory Study. *Intercultural Communication Studies XXIV*: 3, 78–93.
- Cheas, Kirsi (2018). Ulkomaanuutiset toivoa täynnä. Menetelmällinen näkökulma suomalaisten ja yhdysvaltalaisien uutisartikkelien vertailuun. *Media & viestintä* 41:4, 255–279. <https://doi.org/10.23983/mv.77460>
- De Peuter, Greig & Dyer-Witheford, Nick (2005). A playful multitude? Mobilising and counter-mobilising immaterial game labor. *Fibre Culture* 5. Saatavilla: <http://journal.fibreculture.org/issue5> (luettu 11.11.2019).
- Deuze, Mark (2005). What is journalism? Professional identity and ideology of journalists reconsidered. *Journalism* 6:4, 442–464. <https://doi.org/10.1177/1464884905056815>
- Deuze, Mark (2007). *Media Work*. Cambridge, England: Polity.
- Deuze, Mark; Chase Bowen, Martin & Allen, Christian (2007). The professional identity of gameworkers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13:4, 335–353. <https://doi.org/10.1177/1354856507081947>
- Deuze, Mark & Prenger, Mirjam (2019). Making Media: Production, Practices, and Professions. Teoksessa: Deuze, Mark & Prenger, Mirjam (toim.). *Making Media. Production, Practices and Professions*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 13–28.
- Edholm, Henrik; Lidström, Mikaela; Steghöfer, Jan-Philipp & Burden, Håkan (2017). Crunch time: The reasons and effects of unpaid overtime in the games industry. 2017 *IEEE/ACM 39th International Conference on Software Engineering: Software Engineering in Practice Track (ICSE-SEIP)*, Buenos Aires, 2017, 43–52. <https://doi.org/10.1177/1354856507081947>
- Entman, Robert M. (1993). Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication* 43:4, 51–58. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>

- van Echtelt, Patricia E.; Glebbeek, Arie C. & Lindenberg, Siegwart M. (2006). The new lumpiness of work: explaining the mismatch between actual and preferred working hours. *Work, Employment and Society* 20:3, 493–512. <https://doi.org/10.1177/0950017006066998>
- Ekström, Mats (2007). Conversation analysis in journalism studies. *Journalism Studies* 8:6, 964–973. <https://doi.org/10.1080/14616700701619571>
- Felstead, Alan; Jewson, Nick & Walters, Sally (2004). Images, interviews and interpretations: Making connections in visual research. *Studies in Qualitative Methodology 7: Seeing is Believing? Approaches to Visual Research*, 105–121. [https://doi.org/10.1016/S1042-3192\(04\)07007-7](https://doi.org/10.1016/S1042-3192(04)07007-7)
- Game Makers of Finland (2019). Summary of Salary Survey 2018. PowerPoint-esitys. Rajoitetusti saatavilla Game Makers of Finland -yhdistyksen kautta.
- Gill, Rosalind & Pratt, Andy (2008). In the social factory? Immaterial labour, precariousness and cultural work. *Theory, Culture & Society* 25:7-8, 1–30. <https://doi.org/10.1177/0263276408097794>
- Harju, Auli; Koljonen, Kari, & Heinonen, Ari (2017). *Yhteistä uuteen alkuun: toimittajien kertomuksia mediayön murroksesta*. Tampere: Tampere University Press.
- Harvey, Alison & Shepherd, Tamara (2017). When passion isn't enough: gender, affect and credibility in digital games design. *International Journal of Cultural Studies* 20:5, 492–508. <https://doi.org/10.1177/1367877916636140>
- Helenius, Jutta (2014). Kuulustelukertomus selonteon näkökulmasta. *AFinLA-e: Soveltavan kielitieteen tutkimuksia*, n:o 7, 20–45.
- Heritage, John & Clayman, Steven (2013). The changing tenor of questioning over time. *Journalism Practice* 7:4, 481–501. <https://doi.org/10.1080/17512786.2013.802485>
- Heritage, John (2004). Conversation analysis and institutional talk. Teoksessa: Sanders, Robert & Fitch, Kristine (toim.). *Handbook of Language and Social Interaction*. Mahwah NJ: Erlbaum, 103–146.
- Hesmondhalgh, David, & Baker, Sarah (2008). Creative work and emotional labour in the television industry. *Theory, Culture & Society*, 25:7-8, 97–118.
- Hong, Renyi (2015). Finding passion in work: Media, passion and career guides. *European Journal of Cultural Studies* 18:2, 190–206. <https://doi.org/10.1177/1367549414563295>
- Huws, Ursula (2014). *Labor in the Global Digital Economy*. New York: Monthly Review Press.
- Johnson, Robin S. (2013). Toward greater production diversity: Examining social boundaries at a video game studio. *Games and Culture* 8:3, 136–160. <https://doi.org/10.1177/1555412013481848>
- Jokinen, Arja; Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (2012). *Kategoriat, kulttuuri & moraalit*. Tampere: Vastapaino.
- Jørgensen, Kristine (2019). Newcomers in a global industry: Challenges of a Norwegian game company. *Games and Culture* 14:6, 660–679. Julkaistu alun perin verkossa 2017. <https://doi.org/10.1177/1555412017723265>
- Juntunen, Laura (2009). Journalistinen etiikka kriisissä: kiireen ja kilpailun haasteet toimittajien ammatilliselle itsekurille. *Media & viestintä* 32:2, 31–47. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62960>
- Jyrkiäinen, Jyrki (2008). *Journalistit muuttuvassa mediassa*. Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto. Saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7385-2> (luettu 11.11.2019).
- Kamp, Annette; Lund, Henrik Lambrecht & Hvid, Helge Søndergaard (2011). Negotiating time, meaning and identity in boundaryless work. *Journal of Workplace Learning* 23:4, 229–242. <https://doi.org/10.1108/1366562111128655>
- Kennedy, Helen (2010). Net work: The professionalization of web design. *Media, Culture & Society* 32:2, 187–203. <https://doi.org/10.1177/0163443709355606>
- Kerr, Aphra (2011). The Culture of Gamework. Teoksessa: Deuze, Mark (toim.). *Managing Media Work*. London: Sage, 225–236.
- Kerr, A. (2019). Game Production Logics at Work: Convergence and Divergence. Teoksessa: Deuze, Mark & Prenger, Mirjam (toim.). *Making Media: Production, Practices, and Professions*. Amsterdam University Press, 413–426.
- Koljonen, Kari (2013). *Seuraa johtajaa! Väliportaan päällikkötoimittajien muuttuvat roolit*. Tampere University Press. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9271-6> (luettu 15.8.2019).
- Kultima, Annakaisa (2018). *Game Design Praxiology*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 1885. University of Tampere. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0742-4> (luettu 15.8.2019).
- Kumpu, Ville (2009). "Aika vähän jää aikaa". Toimittajien kokemuksia ideoinnista uutisjournalismissa. Julkaisussa: Harju, Auli (toim.). *Journalismikritiikin vuosikirja 2009*, 11–17.

- Lehtonen, Pauliina (2013). *Itsensä markkinoijat: nuorten journalistien urapolut ja yksilöllistyvä työelämä*. Tampere: Tampere University Press.
- Lindholm, Camilla (2016). Keskusteluanalyysi ja etnografia. Teoksessa: Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.). *Keskusteluanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, 331–348.
- Lipkin, Nadav (2013). Examining indie's independence: The meaning of "indie" games, the politics of production, and mainstream co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 7:11, 8–24.
- Malmelin, Nando & Villi, Mikko (2017). Media work in change: Understanding the role of media professionals in times of digital transformation and convergence. *Sociology Compass* 11:7. <https://doi.org/10.1111/soc4.12494>
- Maynard, Douglas W. & Schaeffer, Nora Cate (2006). Standardization-in interaction: The survey interview. Teoksessa: Drew, Paul; Raymond, Geoffrey & Weinberg, Darin (toim.). *Talk and Interaction in Social Research Methods*. London: Sage, 9–27. <https://doi.org/10.4135/9781849209991.n2>
- Mikkola, Piia (2014). Arvioivasta lomaketekstistä hienovaraisiin sananvalintoihin. Vuoron muotoilu ja rekontekstualisaatio kehityskeskustelun topikaalisissa siirtymissä. *Virittäjä* 118:4, 525–553.
- Mäenpää, Jenni (2014). Rethinking photojournalism. The changing work practices and professionalism of photojournalists in the digital age. *Nordicom Review* 35:2, 91–104. <https://doi.org/10.2478/nor-2014-0017>
- Mäntylä, Suvi (2006). *Myyteistä todellisuuteen: henkilöstöhallinnon haasteet ICT-alalla*. Helsinki: Tietoalet STTK.
- Nikunen, Kaarina (2011). *Enemmän vähemmällä. Laman ja teknologisen murroksen vaikutukset suomalaisissa toimituksissa 2009–2010*. Journalismien tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto. Saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8418-6> (luettu 4.6.2019).
- Nissi, Riikka (2018). Palvelurakennemuutoksen diskurssit. Erikoissanaston käyttö kaupunkiorganisaation suunnittelukokouksissa. *Virittäjä* 122:1, 79–109. <https://doi.org/10.23982/vir.58988>
- O'Carroll, Aileen (2008). Fuzzy holes and intangible time: Time in a knowledge industry. *Time @ Society* 17:2-3, 179–193. <https://doi.org/10.1177/0961463x08093421>
- O'Donnell, Casey (2014). *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9035.001.0001>
- O'Donnell, Casey (2019). Reflections on the Shifts and Swerves of the Global Game Industry. Teoksessa: Deuze, Mark & Prenger, Mirjam (toim.). *Making Media. Production, Practices and Professions*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 427–438.
- Paananen, Jenny (2017). Kuinka lääkärit selittävät asiantuntijainformaatiota? Selittäminen vuorovaikutuksellisenä, kielellisenä ja kehollisena toimintana monikulttuurisilla vastaanotoilla. *Puhe ja kieli* 37:3, 119–144. <https://doi.org/10.23997/pk.66755>
- Paulussen, Steve (2012). Technology and the Transformation of News Work. Are Labor Conditions in (Online) Journalism Changing? Teoksessa: Eugenia Siapera & Andreas Veglis (toim.) *The Handbook of Global Online Journalism*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 192–208.
- Peräkylä, Anssi (1990). *Kuoleman monet kasvot: identiteettien tuottaminen kuolevan potilaan hoidossa*. Tampere: Vastapaino.
- Peräkylä, Anssi (2001). Erving Goffman: sosiaalisen vuorovaikutuksen rakenteet. Teoksessa: Hänninen, Vilma; Partanen, Jukka & Ylijoki, Oili-Helena (toim.). *Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä*. Tampere: Vastapaino, 347–364.
- Pietilä, Ilkka (2010). Ryhmä- ja yksilöhaastattelujen diskursiivinen analyysi: kaksi aineistoa erilaisina vuorovaikutuksen kenttinä. Teoksessa: Ruusuvoori, Johanna; Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.). *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 212–241.
- Pöyhkäri, Reeta; Väliveronen, Jari & Ahva, Laura (2016). Suomalaisen journalistin itseymmärrys muutosten keskellä. *Media @ viestintä* 39:1, 1–23. <https://doi.org/10.23983/mv.61434>
- Rapley, Timothy (2001). The art(fulness) of openended interviewing: some considerations on analysing interviews. *Qualitative Research* 1:3, 303–323. <https://doi.org/10.1177/146879410100100303>
- Raymond, Chase W. & Clark White, Anne E. (2017). Time reference in the service of social action. *Social Psychology Quarterly* 80:2, 109–131. <https://doi.org/10.1177/0190272516689468>
- Reich, Zvi & Godler, Yigal (2014). A time of uncertainty. The effects of reporters' time schedule on their work. *Journalism Studies* 15:5, 607–618. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2014.882484>

- Reunanen, Markku; Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013). Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Julkaisussa: Suominen, Jaakko; Koskimaa, Raine; Mäyrä, Frans; Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampereen yliopisto. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013> (luettu 15.8.2019).
- Reynardy, Scott (2010). Need for speed onto Internet clashes with journalistic values. *Newspaper Research Journal* 31:1, 69–83. <https://doi.org/10.1177/073953291003100106>
- Reynardy, Scott & Bacon, Chris (2014). Feast and famine? Local television news workers expand the offerings but say they are hungry for quality journalism. *Journal of Media Practice* 15:2, 133–145. <https://doi.org/10.1080/14682753.2014.960766>
- Rimestad, Lene (2015). Focusing on deadlines: How orientation to time is a constitutive normative constraint at meetings in media organizations. *Time & Society*, 24:2, 183–200. <https://doi.org/10.1177/0961463x15577261>
- Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo (2017). Haastatteluaineiston litterointi. Teoksessa: Hyvärinen, Matti; Nikander, Pirjo & Ruusuvuori, Johanna (toim.). *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino, 427–444.
- Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (2005). Tutkimushaastattelu ja vuorovaikutus. Teoksessa: Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.). *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino, 22–56.
- Saari, Tiina (2012). Työaika osana tietotyön psykologisia sopimuksia. *Hallinnon Tutkimus* 31:3, 189–202.
- Schegloff, Emanuel A. (2007). *Sequence organization in interaction: A primer in conversation analysis*. Volume 1. Cambridge University Press.
- Siapera, Eugenia (2019). Affective Labour and Media Work. Teoksessa: Deuze, Mark & Penger, Mirjam (toim.). *Making Media. Production, Practices, and Professions*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 275–286.
- Siitonen, Pauliina & Wahlberg, Karl-Erik (2015). Finnish particles mm, jaa and joo as responses to a proposal in negotiation activity. *Journal of Pragmatics* 75, 73–88. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.11.001>
- Simonen, Mika (2017). *A Conversation Analysis of Social Interaction in the Functional Capacity Interview*. Akateeminen väitöskirja. Helsingin yliopisto. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2588-0> (luettu 2.5.2019).
- Sorjonen, Marja-Leena (1999). Dialogipartikkelien tehtävistä. *Virittäjä* 103:2, 170–194.
- Soronen, Anne & Koivunen, Niina (2018). Studying time through visual research methods: Development of dialogical photo-interview method. VAKKI Publications 9, 132–146. Saatavilla: http://www.vakki.net/publications/2018/VAKKI2018_Soronen&Koivunen.pdf (luettu 11.8.2019).
- Stevanovic, Melisa & Weiste, Elina (2018). Keskusteluanalyysi ja fokusryhmien diskursiivinen tutkimus. *AFinLA-E: Soveltavan Kielitieteen Tutkimuksia* 11, 114–136. <https://doi.org/10.30660/afinla.68981>
- Stivers, Tanya (2013). Sequence Organization. Teoksessa: Sidnell, Jack & Stivers, Tanya (toim.). *The Handbook of Conversation Analysis*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 191–209. <https://doi.org/10.1002/9781118325001.ch10>
- Suomen Journalistiliiton Työmarkkinatutkimus (2018). Kantar TNS ja Suomen Journalistiliitto. Saatavilla: <https://journalistiliitto.fi/fi/liitto/julkaisut/> (luettu 15.3.2020).
- Thompson, Paul; Parker, Rachel & Cox, Stephen (2016). Interrogating creative theory and creative work: Inside the games studio. *Sociology* 50:2, 316–332. <https://doi.org/10.1177/0038038514565836>
- Toivonen, Minna; Yli-Kaitala, Kirsi; Viljanen, Olli; Väänänen, Ari; Turpeinen, Merja; Janhonen, Minna & Koskinen, Aki (2016). *Aikajärjestys asiantuntijatyössä*. Helsinki: Työterveyslaitos.
- Tran, Minh Quang & Biddle, Robert (2008). Collaboration in serious game development: A Case Study. *FuturePlay 2008*. ACM, 49–56.
- Ukkola, Soja (2016). *Koodattu aika. Ristiriitaisuuksien aikakulttuurit tietotyössä*. Acta Universitatis Lapponiensis 319. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Usher, Nikki (2014). *Making News at The New York Times*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Usher, Nikki (2018). Breaking news production processes in US metropolitan newspapers: Immediacy and journalistic authority. *Journalism* 19:1, 21–36. <https://doi.org/10.1177/1464884916689151>
- Valtonen, Anu (2004). *Rethinking free time: a study on boundaries, disorders, and symbolic goods*. Acta Universitatis Oeconomicae Helsingiensis, A-236. Helsinki: Helsinki School of Economics.

- VISK (= Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho) (2004). Iso suomen kielioppi. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkkooversio 2008. Saatavilla: <http://scripta.kotus.fi/visk> (luettu 31.1.2020).
- Väliverronen, Esa (2013). Ajan hallinta ja tiivistyminen journalismissa. *Media & viestintä* 36:3-4, 4–22. <https://doi.org/10.23983/mv.62259>
- Wahl-Jorgensen, Karin (2018). Challenging presentism in journalism studies: An emotional life history approach to understanding the lived experience of journalists. *Journalism*, 1-9. <https://doi.org/10.1177/1464884918760670>
- Watson, Rod (1997). Some general reflections on “Categorisation” and “Sequence”. Teoksessa: Hester, Stephen & Eglin, Peter (toim.) *Culture in Action. Studies in Membership Categorization Analysis*. Washington D.C: International Institute for Ethnomethodology and Conversation Analysis & University Press of America, 49–75.
- Weststar, Johanna (2015). Understanding video game developers as an occupational community. *Information, Communication & Society* 18:10, 1238–1252. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1036094>
- Whitson, Jennifer R. (2018). What can we learn from studio studies ethnographies? A “messy” account of game development materiality, learning, and expertise. *Games and Culture* June 2018, 1–23. <https://doi.org/10.1177/1555412018783320>
- Witschge, Tamara & Nygren, Gunnar (2009). Journalistic work: A Profession under pressure? *Journal of Media Business Studies* 6:1, 37–59. <https://doi.org/10.1080/16522354.2009.11073478>
- Zelizer, Barbie (2018). Epilogue: Timing the study of news temporality. *Journalism* 19:1, 111–121. <https://doi.org/10.1177/1464884916688964>
- Zerubavel, Eviatar (1997[1981]). *Hidden Rhythms. Schedules and Calendars in Social Life*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.