



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Iida Kiviranta

Suunnitteluetiikan universaalit säännöt

Tarvitsevatko suunnittelijat oman Hippokrateen valan?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

28.5.2020

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tekijä(t) Otsikko | Iida Kiviranta Suunnitteluetiikan universaalit säännöt. Tarvitsevatko suunnittelijat oman Hippokrateen valan? |
| Sivumäärä Aika | 36 sivua + 2 liitettä 28.5.2020 |
| Tutkinto | Medianomi |
| Koulutusohjelma | Viestinnän tutkinto-ohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Digitaalinen viestintä |
| Ohjaaja(t) | Lehtori Juhana Kokkonen |
| <p>Opinnäytetyön aiheena on suunnitteluetiikka IT-alan yrityksissä ja suunnittelijoiden suhtautuminen siihen. Työn pohjana on kvalitatiivinen tutkimus, jossa haastateltiin kolmea UX-suunnittelijaa, jotka työskentelevät erilaisissa työpaikoissa. Tutkimuskysymyksenä on: mitä mieltä suunnittelijat ovat Mike Monteiron <i>Designer's Code of Ethics</i> -ohjeistuksesta. Työssä tutkittiin myös, kokevatko suunnittelijat, että alalla tarvittaisiin yleistä eettistä ohjeistoa, ja voisiko Monteiron teksti heidän mielestään toimia sellaisena.</p> <p>Teoreettisessä viitekehyksessä avataan sitä, mitä etiikka on, sekä suunnitteluetiikkaa ja suunnittelijan vastuuta. Mukana on myös esimerkkejä epäeettisestä suunnittelusta, kuten <i>dark patterns</i> -malleista. Työ käy läpi myös suunnittelijan etiikkaan liittyviä liittyviä kysymyksiä esimerkiksi töiden valintaan liittyen. Taustoittamaan Mike Monteiron eettistä julistusta teoreettisessä viitekehyksessä on myös luku eettisen suunnittelun kentän muusta nykykeskustelusta.</p> <p>Haastateltavat kokivat suunnittelijan vastuun olevan rajallinen, vaikka vaikutusvaltaa onkin jonkin verran. Eniten ristiriitoja herättivät suunnittelusta poissuljettavat ryhmät eli edge caseet sekä suunnittelutiimin diversiteetti. Haastatellut suunnittelijat suhtautuivat positiivisesti ajatukseen, että alalla olisi yleinen eettinen ohjeisto. Kolmesta haastateltavasta vain yksi oli sitä mieltä, että Monteiron teksti voisi toimia sellaisena ilman, että sitä muokattaisiin.</p> | |
| Avainsanat | suunnitteluetiikka, UX-suunnittelu, UI-suunnittelu, IT-ala |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Author(s) Title | Iida Kiviranta The Universal Rules of Ethical Design. Do Designers Need Their Own Oath of Hippokrates? |
| Number of Pages Date | 36 pages + 2 attachments 28.5.2020 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Degree Programme | Media |
| Specialisation option | Digital Media |
| Instructor(s) | Juhana Kokkonen, Senior Lecturer |
| <p>The topic of the thesis is design ethics in the IT industry and how designers react to it. The study is based on qualitative research, namely interviews with three UX designers with different backgrounds. The research question are what designers think about Mike Monteiro's pamphlet <i>Designer's Code of Ethics</i> and whether designers think that the industry would benefit from a designer's ethical guidelines and that Monteiro's ethical pamphlet could meet that demand.</p> <p>In the theoretical framework, ethics, design ethics and the responsibility of the designer are defined. Examples of unethical design, such as dark patterns in UI design, are given. To give some context to Mike Monteiro's ethical framework, the thesis also includes a chapter about the current discussion of ethical design.</p> <p>The interviewed designers felt that designers have some influence over the product they are making although to a somewhat limited extent. The most controversial subjects were edge cases and team diversity. The interviewees felt positive about having a designer's ethical guidelines although only one out of three felt that Monteiro's text could be applied as such, without making changes to it.</p> | |
| Avainsanat | design ethics, user experience design, user interface design, IT-industry |

Sisällys

| | | |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Työn viitekehys | 3 |
| 2.1 | Suunnittelija ja suunnittelutyö | 3 |
| 2.2 | Etiikka ja eettinen suunnittelu | 4 |
| 2.3 | Epäeettinen suunnittelu, dark patterns ja suostumus | 5 |
| 2.4 | Suunnittelijan etiikka ja suunnittelutöiden valinta | 6 |
| 2.5 | Mike Monteiron <i>Designer's Code of Ethics</i> | 7 |
| 2.6 | Eettisen suunnittelun muuta nykykeskustelua | 9 |
| 3 | Aineisto ja metodit | 11 |
| 3.1 | Haastattelut | 11 |
| 3.2 | Aineisto | 13 |
| 3.3 | Aineiston analyysi | 13 |
| 4 | Mitä mieltä suunnittelijat ovat Mike Monteiron <i>Designer's Code of Ethicsistä</i> ? | 15 |
| 4.1 | Haastateltavien suhtautuminen aiheeseen | 15 |
| 4.2 | Ennakoasenteiden vaikutus vastauksiin | 16 |
| 4.3 | Suunnittelijoiden suhtautuminen <i>Designer's Code of Ethicsiin</i> | 17 |
| 4.3.1 | Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen | 18 |
| 4.3.2 | Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan | 18 |
| 4.3.3 | Suunnittelija on kiinnostuneempi työn vaikutuksista kuin muodosta | 19 |
| 4.3.4 | Suunnittelija on myös neuvonantaja | 21 |
| 4.3.5 | Suunnittelija toivottaa kritiikin tervetulleeksi | 22 |
| 4.3.6 | Suunnittelija tähtää tuntemaan yleisönsä | 22 |
| 4.3.7 | Suunnittelija ei usko edge caseihin | 24 |
| 4.3.8 | Suunnittelija on osa ammattilaisten verkostoa | 25 |
| 4.3.9 | Suunnittelija toivottaa tervetulleeksi vaihtelevan työkentän | 26 |
| 4.3.10 | Suunnittelija ottaa aikaa itsearviointiin | 28 |
| 4.4 | Parannusehdotukset Mike Monteiron <i>Designer's Code of Ethicsiin</i> | 29 |
| 4.5 | Tarvitsevatko suunnittelijat oman eettisen ohjeiston? | 30 |
| 4.6 | Sitoutuvaisitko haastatellut Mike Monteiron <i>Designer's Code of Ethicsiin</i> ? | 31 |

| | | |
|-----|--------------------------------|----|
| 5 | Johtopäätökset ja pohdinta | 31 |
| 5.1 | Johtopäätökset | 31 |
| 5.2 | Oma pohdinta | 34 |
| | Lähteet | 37 |
| | Liitteet | |
| | Liite 1. Ammattisanasto | |
| | Liite 2. Haastattelukysymykset | |

1 Johdanto

Nykyään suunnittelijoilla on paljon valtaa. Me olemme vastuussa interaktioista lukuisissa digitaalisissa laitteissa, jotka vaikuttavat kanssaihmissiimme. Suunnittelija David Hindman (2016, Introduction) sanoo, että kiireessä tuo vastuu on helppo unohtaa, kun rutiinoidumme työhön ja mietimme jo seuraavan tuotteen toimittamista.

Etiikasta kiinnostuneen suunnittelijan Mike Monteiron mielestä nopeus saattaa sumentaa meiltä sen tarkoituksen, miksi jotain ylipäätään tehdään. Uusien suunnittelijoiden sukupolvi on tottunut työskentelemään nopeammin ja nopeammin, samalla tähdäten vielä suurempiin tuloksiin. (Monteiro 2019, 31.) Tämä on helppo huomata työpaikkailmoituksissa, joissa haetaan itseohjautuvaa ja multitaskaavaa moniosaajaa, joka on nopea reagoimaan muutoksiin.

Myös paineet yrityksille ovat kasvaneet. Monteiron mielestä enää ei riitä sekään, että on oman kategoriansa paras, vaan on tuhottava kilpailijat. (Monteiro 2019, 31.) Suuruudenhullu ajatus tai ei, juuri niin on Uber tekemässä perinteisille takseille ja Airbnb kotien vuokraukselle Euroopan suurkaupungeissa.

Olen kiinnostunut suunnitteluetiikasta, koska moraalikysymysten monet puolet ovat mielestäni kiehtovia. Aiemmassa ammatissani yritysviestinnän puolella jouduin monesti kamppailemaan toisenlaisten eettisten kysymysten kanssa. Voisinko kieltäytyä luomasta markkinointia lihaa tuottavalle firmalle kasvissyöjänä? Onko oikein, että asiakkaani valitsee mainoksiinsa malleiksi pelkästään hoikkia, nuoria ja vaaleita ihmisiä, vaikka he eivät edusta asiakkaan tuotteen käyttäjiä? Digitaalisen viestinnän opintojeni aikana kiinnostukseni syveni digitaalisten palveluiden ja IT-alan työkäytäntöjen eettisten ongelmien miettimiseen.

Jo 70-luvulla muotoilija Viktor Papanek sanoi muotoilija-suunnittelijan olevan vastuussa miltei kaikista meidän tuotteistamme, työkaluistamme ja lähes kaikista ympäristöömme vaikuttavista virheistä. Papanekin mukaan yleisimmät syyt virheille ovat joko huonossa suunnittelussa tai välinpitämättömyydessä. (Papanek 1973, 69.) Huonosti suunnitellut tuotteet tuhlaavat käyttäjän aikaa, turhauttavat häntä ja lisäävät stressiä (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen & Vastamäki 2006, 271).

Moni teknologian etiikkaa pohtimaan alkava kysyy, pitäisikö myös teknologialle luoda Hippokrateen vala – lääkärin vala, joka velvoittaa toimimaan elämää ja ihmisyyttä kunnioittaen (Lääkäriliitto). Futuristi ja digitaalisten tuotteiden suunnittelija Cennydd Bowles (2018) kuitenkin kuvailee, että valoja ja ohjeistuksia on tehty jo aiemmin. *First things first* -manifesti vuodelta 1964 kuvasi, että suunnittelijoiden pitäisi käyttää taitojaan moraaliseen hyvään, ei vain kaupalliseen. (Bowles 2018, 29.) Viktor Papanek taas esitteli ajatuksen kymmenyksistä, jossa jokaisen suunnittelijan olisi käytettävä 10 prosenttia työajastaan yleisen hyvän luomiseen (Papanek 1973, 81). Mike Monteiro nojaa ajatteluunsa pitkälti Papanekiin, mutta kymmenyksistä hän on eri mieltä. Jos tekee 90 prosenttia ajastaan paha maailmaan, 10 prosenttia hyvää ei poista aiempien töiden pahoja vaikutuksia. (Monteiro 2019, 48.)

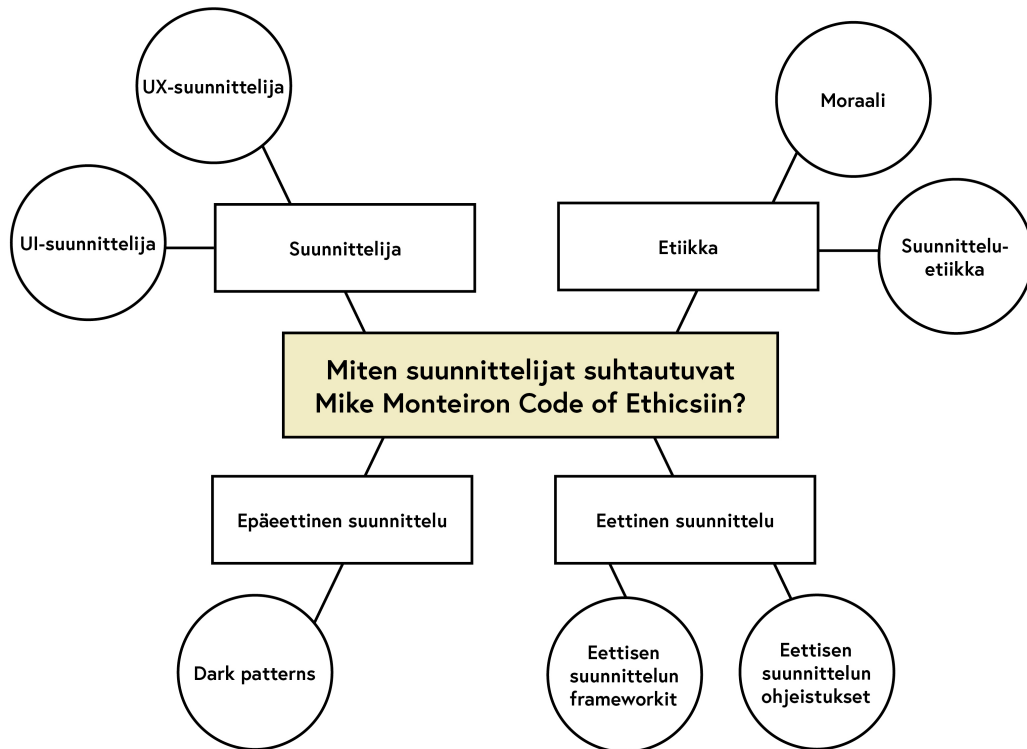
Valitsen aiheekseni suunnitteluetiikan ja Mike Monteiron *Designer's Code of Ethics* -ohjeistuksen. Haluaisin opinnäytetyössäni selvittää, mitä mieltä suunnittelijat ovat *Designer's Code of Ethicsistä*. Minkä tekstin osien kanssa suunnittelijat ovat eri mieltä? Entä minkä kanssa samaa mieltä? Kokevatko suunnittelijat, että alalle kaivattaisiin yleistä eettistä ohjeistusta? Näkevätkö he, että Monteiron teksti voisi toimia sellaisena?

Tein työni pohjaksi puolistrukturoituja haastatteluja kolmelle eri suunnittelijalle. Valitsin haastateltavikseni UI/UX-suunnittelijoita, koska haaveilen vastaavasta urasta itsekkin. Haastattelut olivatkin loistava tilaisuus kuulla lisää erilaisten firmojen työtavoista ja suunnittelijoiden ajatuksista aiheesta, joka on sydäntäni lähellä. Opinnäytetyöni pitää sisällään paljon suunnittelualan ammattislangia, josta olen kerännyt sanaston liitteeksi opinnäytetyöni loppuun (Liite 1).

Vaikka rajasin tutkimukseni keskittymään käyttöliittymien ja käyttökokemusten suunnitteluun, epäeettisen suunnittelun harmaalle alueelle jää monia muitakin asioita. Datan käsittely, tekijänoikeudet, palkkoja alas polkevan halvalla tehty työ sekä esimerkiksi algoritmeihin perustuva hinnoittelu, jossa tuotteen hinta vaihtuu riippuen siitä, kuka sitä katsoo ja kuinka usein, ovat tästä hyviä esimerkkejä. (Bowles 2018, 46.)

Suunnitteluetiikkaa lähellä ovat myös alan yleisemmät työkäytännöt, kuten tiimit, rekrytointi ja alan diversiteetti. Sekä Monteiron *Designer's Code of Ethics* että haastateltavani pohtivat, huomioivatko liian homogeeniset suunnittelutiimit kaikkia käyttäjäryhmiä tarpeeksi ja onko paha asia, että valkoiset miehet edelleen dominoivat IT-alaa. "Minun täytyy työskennellä vain puolet siitä, jotta saavutan tuplasti sen mitä naiset tai värilliset

ihmiset tällä alalla”, Monteiro itsekin myöntää. (Monteiro 2019, 75.) Ajatus omien ennakoasenteiden tunnistamisesta esimerkiksi rekrytoinnissa nousikin esille tekemissäni haastatteluissa.



Kuvio 1. Opinnäytetyöni teoreettinen viitekehys

Kuvio 1 kuvaa aiheita, jotka liittyvät ydinkysymykseeni: miten suunnittelijat suhtautuvat Mike Monteiron *Designer's Code of Ethicsiin*. Oleellisia teemoja ovat suunnittelija, etiikka, moraalit, suunnitteluetiikka sekä erilaiset suunnittelun muodot. Käsittelen myös sitä, mitä käytännössä on eettinen ja epäeettinen suunnittelu, kuten *dark patterns* -mallit. Lisäksi käsittelen työssäni kevyesti muita eettistä suunnittelua helpottamaan tehtyjä ohjeistuksia ja frameworkoja.

2 Työn viitekehys

2.1 Suunnittelija ja suunnittelutyö

Mistä puhumme, kun puhumme suunnittelusta tai suunnittelijoista? “Suunnittelija on henkilö, joka ratkaisee ongelmia rajoitusten sisällä”, määrittelee Mike Monteiro (2012, 7). Myös Viktor Papanekin mielestä suunnittelijan tärkeimpänä tehtävänä on ongelmien

ratkaisu ja ylipäätään maailmassa olevien ratkaistavien ongelmien hoksaaminen (Papanek 1973, 165).

Käyttökokemussuunnittelussa (*user experience, UX*) suunnitellaan käyttäjän vuorovaikutusta yrityksen, sen palveluiden tai tuotteiden kanssa (Nielsen Norman Group). Käytettävyydellä tarkoitetaan menetelmiä ja teorioita, joilla käyttäjän ja laitteen yhteistoimintaa saadaan tehokkaaksi ja käyttäjälle miellyttävämmäksi (Sinkkonen ym. 2006, 17). Käyttäjäkokemuksena voidaan ajatella käytettävyyden yhdistämistä tunteisiin, motiiveihin ja tarpeisiin (Sinkkonen ym. 2006, 248). Käyttäjäkokemussuunnittelulle ominaista on niin kutsuttu käyttäjälähtöinen suunnittelu, *user centric design*. Siinä palvelun loppukäyttäjä on keskiössä ja suunnittelija pyrkii luomaan palvelun, joka palvelee parhaiten käyttäjän tarpeita. (Forbrukerrådet 2018, 6.)

Käyttöliittymien suunnittelu (*user interface, UI*) on yksi osa UX:ää, jossa luodaan miellyttäviä ja helppokäyttöisiä käyttöliittymiä esimerkiksi nettisivuille tai applikaatioille. UI-suunnittelulla usein viitataan graafisiin käyttöliittymiin, mutta sillä voidaan tarkoittaa myös äänellä toimivia käyttöliittymiä, kuten Googlen Alexaa tai Applen Siriä. (Interaction Design Foundation 2020.)

2.2 Etiikka ja eettinen suunnittelu

Sana etiikka on peräisin kreikan sanasta *ethos*, joka tarkoittaa tapaa tai luonnetta. Moraali taas juontuu latinan kielen sanasta *mores*, ”tottumus”, ”toimintapa”. Arkikielessä sanat ovat usein synonyymeja toisilleen, mutta etiikka on universaalimpaa ja viittaa yleensä ryhmän toimintaperiaatteisiin. Moraali taas on sidoksissa yksilöön: esimerkiksi tämän kulttuuriin ja uskontoon. (Satyanarayana 2009, *Morality and Moral reasoning*.) Filosofi Maija-Riitta Ollilan mukaan etiikka tarkoittaa myös moraalialue koskevaa teoretisointia eli moraalifilosofiaa. Etiikka on luonteeltaan joko preskriptiivistä, eli kehottavaa, tai deskriptiivistä, eli kuvailevaa, joka kartoittaa millaisia moraalisia arvoja ihmiset eri tilanteissa noudattavat. (Ollila 2019, 32.)

Tutkija Thomas M. Jones määrittelee moraaliseksi kysymyksiksi sellaiset, joissa henkilö valitsee itse toiminnan, josta on joko hyötyä tai haittaa muille. Jones myös loi moraalisen intensiteetin käsitteen, joka on sidonnainen jokaiseen tekoon ja saa ylipäätään pohtimaan kyseisen teon hyötyä tai haittaa muille. (Ollila 2019, 35.) Esimerkiksi valinta siitä, kerääkö verkkokauppa käyttäjiensä osto- ja henkilötietoja yhdistäen niitä heidän

sosiaalisen median tietoihin, on moraaliselta intensiteetiltään vahvempi kysymys kuin se, miten fyysinen kauppa kerää kaupassa käyvien tietoja perustuen pelkästään kanta-asiakasohjelman ostohistoriaan. Tämä johtuu siitä, että datan kerääminen useammasta eri kanavasta saa aikaan huomattavasti kattavamman kuvan ihmisestä. Tällöin kysymys on moraalisesti painavampi.

Eettiselle suunnittelulle oli hankalaa löytää järkevää määritelmää käyttämistäni kirjallisuuslähteistä. Encyclopedia.com määrittelee suunnitteluetiikassa olevan kyse moraalista valinnoista suunnittelutyön yhteydessä. Se ohjaa, miten suunnittelijat työskentelevät asiakkaiden, kollegoiden ja loppukäyttäjien kanssa, millainen suunnitteluprosessi on ja kuinka he päättävät tuotteiden ominaisuudet. Suunnitteluetiikkaan liittyy myös, miten suunnittelijat määrittelevät suunniteltujen tuotteiden moraalisen tarpeellisuuden tai eettisen merkityksellisyyden. Teknologinen kehitys ja syventynyt tietoisuus maailmasta ovatkin tuoneet eettisen suunnittelun erittäin ajankohtaiseksi aiheeksi. (Encyclopedia 2020.)

Eettisestä suunnittelusta haastavaa tekee se, etteivät suunnittelijat ole moraalisesti neutraaleja olentoja. Jokaisella on yksilölliset uskomukset siitä, mikä on hyvää ja paha muille ihmisille. Oleellinen suunnittelutyön eettinen ulottuvuus onkin suunnittelijan henkilökohtainen eettinen käsitys ja moraalit. (Encyclopedia 2020.) Ehkä koska etiikka on niin henkilökohtaista, sille on vaikeaa luoda peruseriaatteita tai edes määritellä termin sisältöä. ”Se, että on eettinen, ei välttämättä tarkoita, että meidän pitäisi tyrkyttää ajatusiamme muille. Oleellista on vain olla olematta epäeettinen”, summaa start upeista ja johtamisesta kirjoittanut suunnittelija Henry Latham (Latham 2018). Jotta voisimme määritellä eettistä suunnittelua, voikin olla oleellista miettiä, mitä epäeettinen suunnittelu on.

2.3 Epäeettinen suunnittelu, dark patterns ja suostumus

Design vaikuttaa aina käytökseen. Chicagon yliopiston ekonomisti Richard Thalerin ja Harvardin professori Cass Sunsteinin esittelemässä *nudge*-teoriassa käyttäjää ohjailaan kohti suunnittelijan haluamaa ratkaisua tuuppimalla, esimerkiksi oletusvalintoja ja rajausta muuttamalla. (Bowles 2018, 38–39.) Suunnittelija Chris Nodderin mukaan ajatus ihmisten käyttäytymisen kontrolloinnista rahallisten voittojen toivossa ei tietenkään ole uusi. Kasinot, poliitikot ja markkinoijat ovat tehneet sitä jo kauan, nyt olemme vain siirtynyt digitaaliselle pelikentälle. (Nodder 2013, Introduction.)

Tuuppimista pidemmälle mennään, kun käyttöliittymä rikkoo luottamuksemme ja johtaa meitä tahallaan harhaan. Silloin kyseessä on *dark patterns* – epärehellinen UI. Useimmiten vaakalaudalla ovat käyttäjän rahat, aika ja luottamus. Esimerkkejä *dark patterns* -malleista ovat oletusvalinnat, joissa käyttäjälle pyritään myymään ylimääräistä: esimerkiksi huomaamaton ”en halua ostaa lisää” -linkki näkyvän ”osta ja mene eteenpäin” -painikkeen vieressä. (Hindman, 2016, Examining the Challenge: Evidence of the Problem.) Norjan kuluttajasuojalautakunnan raportin mukaan onkin mahdollista, että käyttäjän ohjailussa digitaalisten palveluiden käytössä design itsessään on jopa tärkeämpää kuin käyttöliittymän tekstimuotoiset ohjaukset (Forbrukerrådet 2018, 7).

Kun digitaaliset palvelut tuppivat meitä kohti henkilökohtaisen datan jakamista, bisneksen tarpeet ovat ajaneet käyttäjän valintoikeuden ohi. Oleellista olisikin antaa ihmisille valta päättää itsenäisesti siitä, miten he jakavat henkilökohtaisia tietojaan ja kuinka niitä saa käyttää. (Forbrukerrådet 2018, 5.) Bowlesin mielestä suostuttelun hyvänä lähtökohdana voi pitää kultaista sääntöä: anna designin suostutella vain sellaiseen, mihin suostuisit itsekin (Bowles 2018, 48).

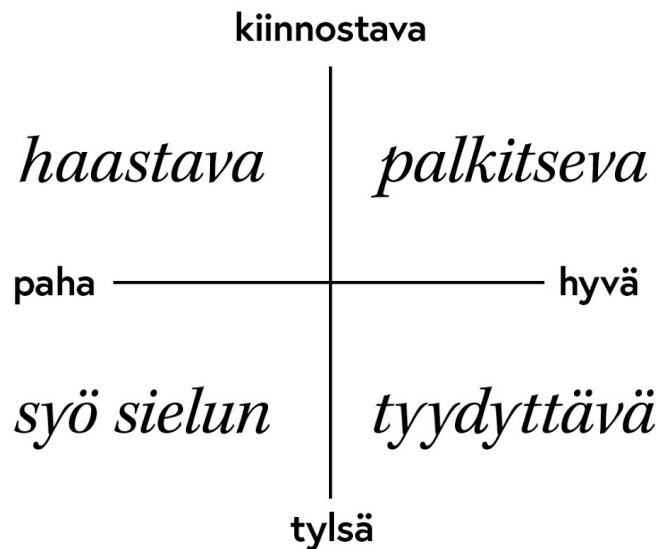
Tärkeää olisi myös antaa ihmisille valta päättää, mihin testeihin he osallistuvat. Esimerkiksi, koska lapset eivät voi antaa suostumustaan ilman vanhempiaan, heidät tulisi poistaa testiryhmistä. Aikuiset voisivat nähdä, mihin testiryhmiin heidät on liitetty, ja käyttäjät voisivat kieltäytyä yksittäisistä testeistä ilman negatiivisia vaikutuksia. (Bowles 2018, 54-55) Tämä on kuitenkin ideaali, joka ei aina toteudu. Esimerkiksi Facebook on teettänyt paljon tutkimuksia käyttäjillään kysymättä näiden suostumusta laisinkaan (Monteiro 2019, 28).

2.4 Suunnittelijan etiikka ja suunnittelutöiden valinta

Monteiron mielestä jo suunnittelutyön valinnassa on hyvä ottaa etiikka huomioon. Onko se ongelma, jota asiakas pyytää sinut ratkaisemaan, sellainen, johon tahtoisit liittää nimesi? Jos asiakkaan toivoma tuote tuottaa maailmalle harmia, myös sinä vaikutat maailmaan pahalla tavalla. (Monteiro 2012, 29.)

Monteiron mukaan suunnittelijan etiikan perustana ovatkin kaksi sanaa: ”ei” ja ”miksi”. Jos emme pysty kysymään ”miksi”, emme voi päättää onko työ, jota meitä pyydetään suunnittelemaan, eettinen vai ei. Jos emme voi sanoa ”ei”, menetämme mahdollisuuksiemme päättää mistä olemme vastuussa. (Monteiro 2019, 30.) Myös Bowles muistuttaa,

että tosipaikan tullen meidän täytyy uskaltaa kohdata tilanteet, tunnistaa vastuumme ja valita, miten toimimme kohdatessamme eettisiä haasteita (Bowles 2018, 36–37). Monteiron mielestä hyvä vinkki eettisen ongelman työpaikalla tunnistamiseen on se, jos pömosi kääsee sinua tekemään jotain perustellen, ettei se ole *teknisesti ottaen* laitonta (Monteiro 2019, 57).



Kuvio 2. David Hindmanin (2016) nelikenttä projektien valitsemiseen

Hindman esittelee oikeiden projektien valintaan nelikentän, jonka kulmissa ovat hyvä ja paha sekä kiinnostava ja tylsä (kuvio 2). Hyvällä tarkoitetaan jotain, mikä tekee maailmaa paremmaksi paikaksi. Kiinnostava taas on henkilökohtaista, mikä edistää suunnittelijaa ammattilaisena tai on muuten esimerkiksi aiheiltaan stimuloivaa. Näiden risteämiskohdista saadaan erilaisilta tuntuja projekteja, kuten tylsä ja paha, joka syö sielun, tai tylsä ja hyvä, joka on kuitenkin tyydyttävää (Hindman 2016, Choosing the right work.) Onkin erityisen kiinnostavaa miettiä omia vanhoja projektejaan ja asettaa niitä tuohon nelikenttään tai miettiä, millaisissa projekteissa tahtoisit tulevaisuudessa työskennellä.

2.5 Mike Monteiron *Designer's Code of Ethics*

Mike Monteiron Designer's Code of Ethics on julkaistu hänen kirjoittamassaan *Ruined By Design* -teoksessa. Se on myös luettavissa netissä hänen Mule Design -suunnittelu-toimistonsa sivuilla.

Taulukko 1. Monteiron (2019, 19–23) *Designer's Code of Ethics* ja sen ydinväitteet

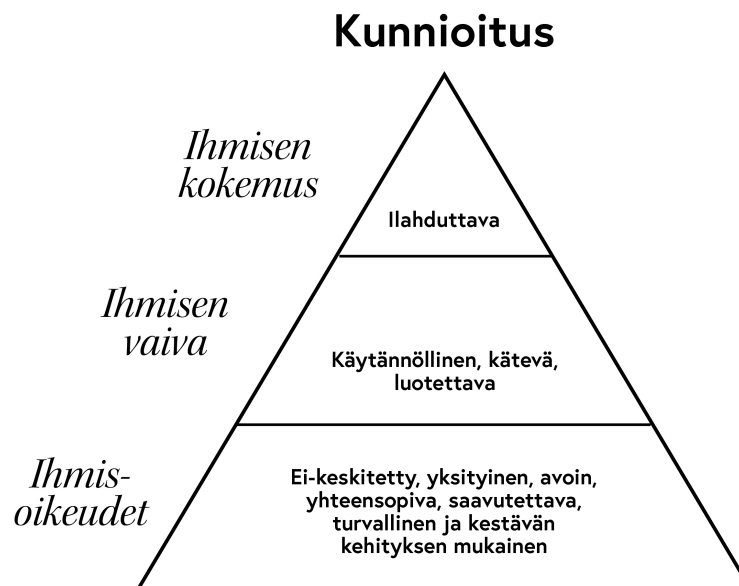
| <i>Designer's Code of Ethicsin</i> kappaleet | Kappaleiden sanoma ja ydinväitteet |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen | Kuten kaikki muutkin ihmiset, me jaamme tämän planeetan. Kun valitset olla suunnittelija, valitset vaikuttaa niihin ihmisiin, jotka ovat yhteydessä suunnittelemiisi tuotteisiin. |
| Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan | Se työ, minkä teet, on sinun perintöäsi ja kantaa nimeäsi. Olet siitä vastuussa. Vaikka työsi kaikkia vaikutuksia ei voi aina ennustaa, ei voi yllättyä siitä, että tappamiseen suunniteltu ase tappaa ihmisiä. |
| Suunnittelija on kiinnostuneempi työnsä vaikutuksista kuin muodosta | Meidän pitää pelätä työemme vaikutuksia enemmän kuin rakastaa ideoittemme nerokkuutta. Kaikki mitä teemme, vaikuttaa yhteiskuntaan jollain tavalla. Suunnittelutyö ei saisi vahingoittaa muita. Niinpä esimerkiksi toimimaton ase on paremmin suunniteltu, kuin toimiva. |
| Suunnittelija on myös neuvonantaja | Suunnittelijan tehtävä on työn tekemisen lisäksi myös arvioida työn vaikutuksia ja yrittää vähentää asiakkaan negatiivisia tekoja. Jos työn negatiivisia vaikutuksia ei voida poistaa, on suunnittelijan vastuulla estää sitä näkemästä päivänvaloa. "Ei" ja "miksi"-kysymykset ovat suunnittelutaitoja. |
| Suunnittelija toivottaa kritiikin tervetulleeksi | Kritiikki on lahja. Jotta työsi olisivat tulevaisuudessa parempia, ota vastaan kritiikki asiakkailta, julkiselta yleisöltä ja muilta suunnittelijoilta. Jos työsi on niin herkkä, ettei se kestä kritiikkiä, sen ei tulisi olla olemassa. Kysy kritiikin perään itsekin myös suunnittelun varhaisessa vaiheessa. |
| Suunnittelija tähtää tuntemaan yleisönsä | Jotta voisit ratkaista loppukäyttäjiesi ongelman, sinun pitää tietää kenelle suunnittelet. Jos suunnittelet tiiminä, tiimisi tulisi heijastaa loppukäyttäjiesi monialaisuudellaan. Empatia on kaunis sana ulosjättämiselle, joten jos suunnittelet naisille, kutsu nainen tiimiin. |
| Suunnittelija ei usko edge caseihin | Suunnittelija on velkaa kaikille ihmisille parhaan mahdollisen työnsä, rajaa kehtään ulos edge caseina. Suunnittelija huomioi myös pienet vähemmistöt eikä luo heille epämurkavia tilanteita esimerkiksi kysymällä trans-taustaisilta ihmisiltä heidän vanhaa syntymänimeään tai tekemällä yksinhuoltajille lomakkeita, jotka molempien vanhempien pitää allekirjoittaa. |
| Suunnittelija on osa ammattilaisten verkostoa | Se tapa, millä teet työsi, vaikuttaa myös ammattilaisverkostoosi. Epärehellisyys tai ilmaiseksi työn tekeminen vaikuttaa muihin, jotka tekevät samaa kuin sinä. Älä koskaan heitä toista suunnittelijaa bussin alle oman etusi ajamiseksi. Suunnittelija pyrkii vahvistamaan yhteisöä, ei erottamaan sitä. |
| Suunnittelija toivottaa tervetulleeksi vaihtelevan ja kilpailullisen työkentän | Suunnittelija pyrkii jatkuvasti oppimaan uutta. Meidän pitää tehdä tilaa marginalisoiduille äänille suunnittelukeskustelussa, koska diversiteetti luo parempia suunnitteluratkaisuja. Suunnittelija pitää egonsa kasassa, muistaa omat etuoikeutensa ja osaa antaa tilaa heille, jotka on perinteisesti hiljennetty. |
| Suunnittelija ottaa aikaa itsearviointiin | Epäeettiset suunnitteluvallinnat tapahtuvat pieni askel kerrallaan pahempaan suuntaan. Ota muutaman kuukauden välein aikaa itsesi ja töitteesi reflektointiin. Kysy, kuka olet ja oletko pysynyt rehellisenä itsellesi. Jos olet epäeettisessä työpaikassa, vaihda se. Työsi on valinta. |

Taulukko 1 esittelee Monteiron *Designer's Code of Ethicsin* teesit ja niiden ydinväitteet. Teksti käsittelee laajasti sekä suunnittelemista ja suunnittelijan roolia että myös alan yleisiä työkäytäntöjä.

Monteiro itsekin sanoo, ettei hänen eettinen koodistonsa ole täydellinen, mutta se on askel eteenpäin. Sitä pitää päivittää, parantaa ja tutkia. *Designer's Code of Ethics* onkin julkaistu avoimen lähdekoodin aineistona, ja sitä voi puida esimerkiksi koodarien suosimassa GitHubissa. (Monteiro 2019, 24).

2.6 Eettisen suunnittelun muuta nykykeskustelua

Eettisemmän suunnittelun tueksi on luotu myös muunlaisia ohjeistoja, manifesteja ja työpajaideoita. Monissa on sama ydin, osa on toistensa kanssa selkeästi eri mieltä. Osa puhuu eettisestä suunnittelusta, osa keskittyy nimenomaan epäeettiseen suunnittelun esimerkkien esittämiseen.



Kuvio 3. Ind.ien (2017) Ethical Design Manifeston pyramidi.

Vuonna 2017 ruotsalainen non-profit-organisaatio Ind.ie julkaisi eettisen suunnittelun manifestin. Kuvio 3 näyttää Ethical Design Manifeston ytimen: kunnioituksen. Kolmion suurimmassa osiossa ovat ihmisoikeudet, keskellä ihmisen vaiva ja kärjessä ihmisen kokemus. Ihmisoikeuksilla tarkoitetaan sitä, että suunnittelutyön on oltava prosessin

osalta läpinäkyvää, datan osalta suojeltua sekä saavutettavaa, turvallista ja ympäristön kannalta kestävä. Eettinen design kunnioittaa ihmisoikeuksia, vähentää epätasa-arvoa ja parantaa demokratiaa. Ihmisyydellä tarkoitetaan ihmisen ajan kunnioittamista, eli että tuotteiden olisi oltava käytännöllisiä, luotettavia ja käteviä. Kolmion kärjessä on ihmisen kokemus palvelusta. Niinpä olisi hyvä, että eettiset palvelut olisivat myös jollain tavalla ilahduttavia tai sellaisia, josta niiden käyttäjä saa jotakin hyvää itselleen. (Ind.ie 2017.)

Eettisten ongelmien ja eettisemmän suunnittelun tueksi on suunniteltu myös erilaisia prosessimalleja ja työpajatapoja. Cennydd Bowles ehdottaa eettisten ongelmien löytymisen avuksi provotyyppejä eli tietoisesti provosoiviksi tehtyjä prototyyppejä. Siinä missä tavalinen prototyyppi pyrkii ratkaisemaan ongelmia, provotyyppi pyrkii luomaan niitä. Tällöin suunnittelijat voisivat oikeaa tuotetta suunnitellessaan sulkea eettiset ongelmat pois. (Bowles 2018, 24.) Provotyypit myös auttavat näkemään tuotteiden arvaamattomat seuraukset ja stimuloivat moraalista mielikuvitusta. Ne myös auttavat tiimiä miettimään myös tulevia sukupolvia, eikä vain seuraavaa deadlinea. (Bowles 2018, 197.)

Yksi tapa lähestyä eettistä suunnittelua on kertoa konkreettisilla esimerkeillä epäeettisestä suunnittelusta. Tämän tekee osuvasti Jonathan Shariat ja Cynthia Savard Saucierin *Tragic Design* -kirja, joka saa havahtumaan esimerkeillään huonosta suunnittelusta, joka voi tappaa, suututtaa, saada surulliseksi ja erottaa ihmisiä toisistaan. Mukana on myös ohjeita siihen, miten olla toistamatta samoja virheitä. (Shariat & Saucier 2017.)

Evil by Design -kirjassa Chris Nodder (2013) avaa luovaa suunnittelua kuolemansyntien kautta. Ylpeys, laiskuus, ylensyönti, viha, kateus, himo ja ahneus ohjaavat kukin erilaisiin käyttötilanteisiin tai huonoon suunnitteluun. Kirja antaa myös esimerkkejä kuolemansyntien torjumiseen suunnittelussa, kuten että vihaa aiheuttavaan virhetilanteeseen auttaa huumori. (Nodder 2013, Anger.) Nodderin mielestä on lukijan vastuulla, käyttääkö kuolemansyntien kautta kerrottuja tekniikoita hyvän vai pahan luomiseen. Hän nostaa myös esimerkkejä asioista, jotka eivät ole aina mustavalkoisen hyviä tai pahoja, vaikka kyseessä onkin valhe tai petos. Ei ole välttämättä paha asia, että dementiaa kärsivien vanhusten hoitokodin pihalla on toimimaton bussipysäkki, jolla asukkaat saavat kuluttaa aikaa, tai että aikuinen voi sumuttaa pelkäävän lapsen sängyn alle mörköjen karkottajaa. (Nodder 2013, *Evil by Design*.) Tavallaan onkin kiinnostavaa miettiä, kuuluuko *Evil by Design* ollenkaan eettistä suunnittelua koskevien kirjojen luetteloon, sillä siitä puuttuu moraalinen kannanotto.

On myös paljon suunnitteluetiikan linjauksia, jotka liittyvät pelkästään yhteen tiettyyn alueeseen. Esimerkiksi saavutettavuuden voidaan tietyllä tavalla ajatella olevan myös osa suunnitteluetiikkaa. Se liittyy vahvasti Mike Monteironkin eettisessä ohjeistuksessa esiin nostettuihin edge caseihin, joilla tarkoitetaan suunnittelussa tietoisesti ulos rajattavia ”harvinaisia käyttötapauksia”. Edge case voi viitata tiettyyn käyttäjätyyppiin tai harvinaiseen käyttötilanteeseen, kuten siihen, jos kuvapalvelun käyttäjä haluaisi ladata palveluun tuhat kuvaa kerrallaan keskimääräisen muutaman sijaan. (UX Beginner 2018.)

Design for All -ajattelumallissa teknologiasta tehdään saavutettavaa monenlaisille erilaisille ihmisille. Siinä missä saavutettavuuden ajatellaan tarkoittavan vammaisia ihmisiä, kuten näkö-, kuulo- tai liikuntarajoitteisia, *Design for All* huomioi myös arkisemmat käyttöhaasteet. Tällaisia tekijöitä voivat olla esimerkiksi ikä, taloustilanne, koulutus, maantieteellinen sijainti, sukupuoli, osaaminen ja kieli. Sekä *Design for All* että saavutettavuus liittyvät kuitenkin vahvasti yhteen ja niitä olisi hyvä käsitellä yhdessä. (Shariet & Saucier 2017, 128).

Nostamani esimerkit ovat vain pintaraapaisu suunnitteluetiikan nykykeskusteluun. Muita esimerkkejä alalta on esimerkiksi *Humane Tech*, joka peräänkuuluttaa ihmislähtöistä näkökulmaa suunnittelutyöhön ja *Ethics for Designers* -yhteisö, joka on esimerkiksi kehittänyt *Moral Agent* -suunnittelupelin, jonka tavoitteena on saada suunnittelijat lisäämään etiikan teemoja suunnittelutöihinsä (Ethics for Designers 2017). Tekoälyn etiikkaan pureutuva *AI Alignment* taas nimensä mukaisesti linjaa, mitä tekoälyllä saa ja ei saa tehdä, ja kuinka linjata se yhteen ihmisten moraalikäsitteiden kanssa (AI Alignment 2018). Tekoälyyn liittyviä eettisiä kysymyksiä pohtii myös Maija-Riitta Ollila kirjassaan *Tekoälyn etiikkaa* (2019).

3 Aineisto ja metodit

3.1 Haastattelut

Opinnäytetyöni aineistonkeruun menetelmänä olivat puolistrukturoidut yksilöhaastattelut. Metodi liippaa läheltä asiantuntijahaastattelua, jossa ihmisiä haastatellaan tietyn työroolin edustajina. Tavoitteenani olikin selvittää ihmisten henkilökohtaisia mielipiteitä ja arvoja suhteessa työhön. Haastateltavien nimet on vaihdettu, jotta he voisivat vapaammin kertoa ajatuksistaan ja eettisistä haasteista työssään.

Alasuutarin mukaan, jos tutkitaan sitä, miten ihmiset hahmottavat erilaisia asioita, on parempi, että aineistona on tekstiä, jossa haastateltavat puhuvat asioista omin sanoin. Silloin avoimet kysymykset ovat parempi idea kuin valmiiksi annetut vastausvaihtoehdot. (Alasuutari 2011, 83.) Tämän vuoksi lähestyin aihettani avoimilla kysymyksillä, kuten “Oletko ajatellut etiikkaa suhteessa suunnittelutyöhön” ja “Mitä ajatuksia Mike Monteiro sinussa herättää”. Käyttämäni haastattelukysymykset löytyvät tämän työn lopusta liitteestä 2.

Ruusuvuoren ja Tiittulan mukaan, vaikka haastattelut voivatkin muistuttaa spontaania keskustelua, niillä on aina tietty päämäärä, johon haastattelun kautta pyritään. Haastattelijan intressinä on tieto, mikä ajaa häntä kysymään ja tekemään aloitteita, ohjaamaan keskustelua ja fokusoimaan sitä tiettyihin teemoihin. (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 23.) Oletuksena on, että tieto ei ole haastattelijalla vaan haastateltavalla (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 52). Tärkeää on myös se, että haastateltavan ja haastattelijan välille muodostuu luottamuksellinen suhde. Sitä edesauttaa, että haastattelija kertoo avoimesti haastateltavilleen haastattelun tarkoituksesta, suhtautuu saamiinsa tietoihin luottamuksella ja varjelee haastateltavien anonymiteettia. Luottamuksellisuutta edesauttaa se, että haastattelija osoittaa aitoa kiinnostusta haastateltavaan ja tämän sanomisiin. (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 41.)

Strukturoidussa haastattelussa kysymysten muotoilu on erityisen tärkeää. Sillä minimoidaan haastattelijan vaikutus vastauksiin ja pidetään kysymykset samanlaisina eri haastatteluissa. Samalla on hyvä muistaa, miten monenlaiset asiat voivat toimia kysymyksenä: kielipilliset kysymyksenalla alkavat kysymykset, haastateltavan vastauksen toisto, oman tietämättömyyden ilmaus, pyyntö kertoa lisää, hiljaisuus tai nonverbaalinen ele, kuten kulmakarvojen kohotus. (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 51.) Tekemissäni haastatteluissa oli tietty runko, mutta kysyin paljon tarkentavia kysymyksiä myös patteriston ulkopuolelta. Nämä vaihtelivat haastateltavasta ja hänen vastauksistaan riippuen hyvin paljon ja tekivät kustakin keskustelusta erilaisen ja uniikin.

Nauhoitin haastattelut kahdella laitteella, jotta pystyin kuuntelemaan nauhoituksia uudelleen. Ruusuvuoren ja Tiittulan mukaan jälkikäteen saattaa huomata vuorovaikutustilanteissa huomaamatta jääneet seikat. Tällaisia ovat haastateltavan epäröinnit vastausta viivyttämällä, korjaukset ja tarkennukset sekä kohdat, joissa haastattelija johdattelee haastateltavaa tietynlaiseen vastaukseen. (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 15.)

3.2 Aineisto ja haastateltavat

Opinnäytetyöni aineistona on kolmen eri UX-suunnittelijan haastattelut. Aineistona toimivat haastattelunauhoitukset, joita kertyi 2 tuntia 30 minuuttia, sekä haastattelujen tarkat litteroinnit, joiden pituus oli 14 026 sanaa. Haastateltavien nimet on muutettu.

Petteri on noin 30-vuotias helsinkiläinen, joka työskentelee teleoperaattorin designtiimissä *service designer* -tittelillä. Hän on ollut nykytyössään kaksi vuotta ja on työskennellyt muualla sen lisäksi koodarina ja suunnittelijana.

Anni on noin 30-vuotias helsinkiläinen, joka työskentelee tuotetalon sisällä olevassa in house -designtiimissä kehittämässä järjestelmiä ammattilaiskäyttöön. Hän on ollut alalla vuoden työskennellen nykytyönsä lisäksi kahdessa konsultointiyrityksessä. Annin titteli on *junior designer*, mutta työnkuva vastaa enemmän *product designeria*.

Leo on noin 30-vuotias helsinkiläinen, joka työskentelee IT-alan ohjelmistoja kehittävässä konsultointiyrityksessä *product designer* -tittelillä. Hän on ollut nykytyössään kaksi vuotta ja työskennellyt sen lisäksi saman verran viestinnän alalla.

Olin sopinut neljännen haastattelun pidempään alalla olleen UX-suunnittelijan kanssa, mutta koronavirustilanteen aiheuttamat lapsenhoitohaasteet saivat hänet perumaan haastattelumme.

3.3 Aineiston analyysi

Alasuutarin mukaan laadullista tutkimusaineistoa on oleellista tutkia puhe- tai tekstinäytteinä, joita tutkimalla voidaan etsiä vastauksia tutkimuksessa esitettyihin kysymyksiin (Alasuutari 2011, 205). Koska haastattelujen määrä opinnäytetyössäni on vähäisempi kuin virallisemmassa tieteellisessä tutkimuksessa, ajatus kommenttien näytemäisyydestä olikin erityisen oleellista pitää mielessä. Pyrin analysoinnissa etsimään vastauksia kysymyksiin siitä, miten haastatellut suhtautuivat *Designer's Code of Ethicsin* väitteisiin ja miten he näkevät suunnitteluetiikan roolin työssään.

Läheistyin aineistoni analysointia haastattelujen litteroinnilla. Laadullisen haastatteluaineiston rikkauden ja moniulotteisuuden säilyttämisen kannalta litterointitekniikan valinta on oleellinen. (Alasuutari 2011, 85.) Yleensä laadullisen tutkimuksen tavoin kerätty aineisto on niin suppea, ettei kvantitatiivinen analyysi ole sen kanssa mahdollinen. Sen vahvuudet ovatkin toisissa asioissa – ilmaisullisessa rikkaudessa, monitasoisuudessa ja kompleksisuudessa. “Kvalitatiivinen aineisto on moniulotteista kuin elämä itse”, Alasuutari kirjoittaa. (Alasuutari 2011, 84, 203.)

On mahdollista, että aloittelija huomaa, ettei aikomansa analyysimenetelmän avulla kykene sanomaan keräämästään aineistostaan juuri mitään. Ajatus kvalitatiivisen tutkimuksen tekijästä, jolla on kädet täynnä haastattelunauhoituksia ja videoita, mutta ilman tietoa mitä niillä tekisi, ei ole tuulesta temmattu. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 77.) Huomasin itsekin, että oman aineistoni pohjalta oli yllättävän vaikeaa vastata tutkimuskysymyksiini, sillä keskustelu oli rönsynnyt moniin eri suuntiin.

Aineistoni vähäisyydestä johtuen siitä ei voinut vaikea lähteä luomaan typologioita eli sääntöjä, joilla ei ole poikkeuksia ja jotka perustuvat tiettyyn raakahavaintojen joukkoon. Typologialle on olennaista täydellisyys ja kaikenkattavuus. (Alasuutari 2011, 212–213.)

Yksi tapa tutkia aineistoa on kysyä siltä miksi-kysymyksiä. Niitä voi keksiä jo ennen aineiston keruuta tai sen aikana. Triviaaleimmat tai jo aiemmin esitetyt kysymykset ratkaisuineen voi karsia pois. Sama koskee sellaisia kysymyksiä, joihin ei voi aineiston pohjalta löytää ratkaisua. (Alasuutari 2011, 217.) Hyvien miksi-kysymysten jäljelle päästään, jos aineistosta löydetään sisäisiä epäjohdonmukaisuuksia, paradokseja tai järjettömiltä näyttäviä asioita (Alasuutari 2011, 217, 223). Itse huomasin aineistoa käsitellessäni, miten päinvastaisilta kuulostavat mielipiteet voivat todellisuudessa olla yllättävän lähellä toisiaan. Näkökulma vain on erilainen.

4 Mitä mieltä suunnittelijat ovat Mike Monteiron *Designer's Code of Ethics*istä?

4.1 Haastateltavien suhtautuminen aiheeseen

Seuraavissa luvuissa referoidaan haastatteluja vasten kysymyksiäni ja Mike Monteiron eettistä ohjeistusta. Ensimmäinen kysymykseni oli: oletko ajatellut etiikkaa suhteessa suunnittelutyöhön, ja mitä se sinulle merkitsee. Kaikki haastateltavistani olivat ajatelleet suunnittelutyötä ja etiikkaa aiemminkin.

Petteri sanoi, ettei ole ajatellut suunnitteluetiikkaa “mitenkään hirveän grandioosisti”, mutta sanoi sen tulevan vastaan pienissä jutuissa. Erityisesti siinä, miten ihmisiä houkuttaa ihmisiä ostamaan tietty tuote – mitä siitä mainitaan tai jätetään mainitsematta. Petteri sanoi, ettei hän mieti sitä varsinaisesti etiikkana. ”Mietin enemmän, millaisen vaikutuksen haluaisin tehdä urallani”, hän kuvaili.

Annille asiaan liittyivät kaksi aspektia: työn valintaan liittyvät eettiset kysymykset sekä työn sisäiset päivittäiset päätökset. Hänen mielestään ennen työpaikan vastaanottamista pitää miettiä, voiko allekirjoittaa työnantajan arvomaailman. Hän kertoi käytännön esimerkin omasta elämästään, kun data-analytiikkaa Yhdysvaltojen armeijalle tekevä firma oli tarjonnut hänelle töitä.

Mua epäilytti se niin paljon. Mä silleen koen, et se ei eettisesti kuulostanut kauheen... hyvältä. Se on sellanen yks asia, et sit jokainen varmaan tekee sen rajanvedon et mikä on tarpeeksi eettinen työnantaja, kellä mä voisin olla. (Anni).

Leo sanoi suunnitteluetiikan näkyvän arjessa kahdella tasolla – siinä, miten työnantaja toimii firmana vastuullisesti esimerkiksi projekteja valitessa ja miten projektit muodostetaan. Toisella tasolla ovat arkipäivän valinnat työssä asiakkaan kanssa. ”Mulle se merkitsee eniten sitä kuinka mielekästä tai merkityksellistä mun työ on. Mut vähintään yhtä paljon tai jopa enemmän sitä vastuullisuutta”, kuvaili Leo henkilökohtaista suhdettaan suunnitteluetiikkaan.

Leon mielestä suunnitteluetiikassa on oleellista myös se, minkälaisia juttuja ”kehtaa tehdä” ja mitä asiakas pyytää tekemään. Hän nosti myös esiin sen, että suunnitteluetiikkaan liittyy myös ristiriitaa: ”minkälaisia valintoja me voidaan tehdä siinä arjessa”.

Annin mielestä jokaisella ihmisellä on vastuu tehdä työssään ja elämässään eettisesti oikeita valintoja. Suunnittelijat eivät ole hänen mukaansa poikkeus siihen. Annin mielestä suunnittelijoilla on kuitenkin vielä vähän enemmän valtaa muodostaa sitä, miten tuotteet toimivat. Hän myös koki, että suunnittelijalla on vaikkapa koodaria suurempi vastuu tuotteen muotoutumiseen ja siksi suunnittelijoiden olisikin aiheellista miettiä eettisiä kysymyksiä.

Annin vastauksessa korostui suunnittelijan vastuu loppukäyttäjille. Hänen mielestään “tuotekehitysprosessissa suunnittelija edustaa sitä loppukäyttäjää, ketkä useimmiten ei pääse olemaan mukana siinä prosessissa ollenkaan”. Hänen mielestään suunnittelijaa “jollain tapaa vastaan” ovat liiketoimintatavoitteet ja tekniset tavoitteet, jolloin suunnittelijan vastuulla muistuttaa asioista, joita loppukäyttäjät tarvitsisivat.

Annin mielestä on suunnittelijan omalla vastuulla, kuinka paljon vaivaa ja energiaa haluaa käyttää loppukäyttäjän edustamiseen. Siinä on hänen mukaansa myös suunnittelijakohtaisia eroja – jotkut suunnittelijat tekevät “vain sitä UI-suunnittelua, että heille tavallaan annetaan ne tehtävät” eivätkä he panosta samalla tavalla esimerkiksi käyttäjätutkimukseen. Anni sanoi, että hänellä on ajoittain sellainen olo, ettei kukaan haluaisi hänen tekevän käyttäjätutkimusta, mutta hänelle on tärkeää tehdä sitä silti.

Myöhemmin haastattelussa paljastui, että Annilla on taustallaan syvempikin ammattietiikka: hän ei halua käyttää elämäänsä “ihan hirveesti ensimmäisen maailman luksusongelmien ratkaisemiseen”. Hän kertoi kokevansa mielekkäämmäksi ihmisten työkalujen parantamisen. Vaikka niiden käyttäjäkunta ei määrällisesti olekaan välttämättä suuri, he joutuvat olemaan kahdeksan tuntia päivässä tekemisissä ohjelmiston kanssa.

Olisikin kiinnostavaa selvittää, kokevatko Leo ja Petteri ammattietiikan ohjanneen myös heitä nykyisen työpaikan valinnassa tai saaneet heitä kieltäytymään tietyille työnantajille työskentelystä.

4.2 Ennakoasenteiden vaikutus vastauksiin

Halusin tutkia, vaikuttivatko haastateltavien mielipiteet Mike Monteirosta vastauksiin. Niinpä kysyin, tunsivatko suunnittelijat Monteiroa ja mitä he hänestä ajattelivat.

Petterille Mike Monteiro oli tuttu entuudestaan konferensseista. Hänen mielestään Monteiro vaikuttaa pätevältä tyypiltä, joka tahtoo olla designin eturintamassa. Anni ei ollut kuullut Monteirosta aiemmin. Leolle Monteiro oli tuttu ja hän oli käyttänyt Monteiroa jopa oman opinnäytetyönsä lähteissä. Näin hän kuvaili Monteiroa:

Hän on vihainen vanha mies, jolla on sydän paikallaan. Ja tota, osaa kyllä viestiä asiansa oikein. Hänen tapasia ihmisiä vois olla ehkä enemmänkin. Mutta joo, öö, jäpäkkä ukkeli. (Leo.)

Oli kiinnostavaa huomata, että Petteri ja Leo, jolle Monteiro oli tuttu entuudestaan, suhtautuivat Monteiron väitteisiin huomattavasti positiivisemmin kuin Anni, jolle Monteiro oli uusi tuttavuus. Toisaalta kyse saattaa olla myös sattumasta tai luonne-eroista.

4.3 Suunnittelijoiden suhtautuminen *Designer's Code of Ethicsiin*

Suunnittelijoiden mielipiteet Monteiron *Designer's Code of Ethicsistä* jakoutuivat jonkin verran. Petteri ja Leo olivat läpi haastattelujen vastuksissaan suhteellisen samoilla linjoilla.

Anni suhtautui Monteiroon selkeästi kriittisemmin. Hän kuvaili tekstin ydintunnelmaa "aika amerikkalaiseksi" – Annin mielestä heitä kiinnostavat demografia-asiat paljon enemmän kuin suomalaisia. Annin mielestä se saattaa johtua siitä, että Yhdysvallat on heterogeenisempi yhteiskunta, kuin mikä meillä on ja "sosiaalinen konteksti on ihan erilainen kuin Suomessa". Anni pohti, että ehkä "siellä käy paljon enemmän järkeen nää asiat kuin meillä" suhteellisen tasa-arvoisessa yhteiskunnassa.

Petteriä taas häiritsi, ettei teksti koske muita kuin suunnittelijoita. Hänen mielestään "näiden pitäisi koskea ihan jokaista, joka tekee bisnestä maailmassa".

Se on tosi kapee katsontakanta, että keskitytään vaan designereihin. Koska designerit nähdään nyt jo sellaisina, jotka vaan nillittää asioista, niin sit tää on lisäkerros siihen. (Petteri.)

Jokainen haastateltava vastasi Monteiron väitteisiin siitä näkökulmasta käsin, mitä hänelle ensimmäisenä tuli väitteestä mieleen. Välillä he palasivat muistiinpanoihinsa, joita kaikki olivat tehneet etukäteen, välillä he lukivat haastattelun aikana tekstiä uudelleen.

4.3.1 Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen

Kaikki haastatellut olivat samaa mieltä Monteiron teesistä, että suunnittelija on ensisijaisesti ihminen ja vastuussa toisille ihmisille. Anni tosin kritisoi kappaletta “vähän ilmiselvyydeksi”, joka on “pohjustava väite koko artikkelille”. Hänen mielestään olisi “aika vaikea argumentoida sitä vastaan”, että suunnittelija ei olisi ihminen.

Anni nosti myös esiin sen, miten on havainnut käyttäjälähtöisen suunnittelun terminologian alkaneen muuttumaan kohti ihmislähtöistä suunnittelua, *human centric designia*. ”Suunnittelun nykyparadigma on ainakin palvelumuotoilussa se, et puhutaan ihmisille suunnittelusta, eikä käyttäjille suunnittelusta.” Anni kuitenkin sanoi itse preferoivansa ”käyttäjä”-sanaa.

Myös Leo puhui inhimillisestä näkökulmasta suunnittelutyöhön. Hänen mielestään hyvin monet työt varsinkin IT-alalla ulottavat lonkeronsa ihmisten arkipäiviin, eikä ”voida enää ajatella, että vaan teen tätä työtä ja saan siitä rahaa”. Leon mielestä ”me tehdään noita palveluita ihmisille, samanlaisille tyypeille kuin me” ja olemme välillä itekin suunnittelemiemme tuotteiden käyttäjiä. Leon mielestä ihmisyyden pitää kulkea siinä mukana.

4.3.2 Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan

Kaikki haastateltavat kokivat, että suunnittelijan vastuu on jossain määrin rajallinen, vaikka sanavaltaakin onkin. Anni oli vastauksissaan kärkkäin. Suunnittelijan vastuusta hän oli täysin eri mieltä Monteiron kanssa: hänen mielestään tuotteen omistaja on vastuussa tuotteesta ja sen eettisyydestä, ei suunnittelija. Anni sanoi, että suunnittelijan vastuulla on se, suostuuko hän tekemään sellaista työtä, koska ”suurimmalla osalla meistä ei ole pakottavaa tarvetta olla nimenomaan tietyllä työnantajalla”.

Suunnittelijan vastuulla on esittää kritiikkiä esimerkiksi ja ilmaista mielipide siitä, jos ollaan menossa eettisesti väärään suuntaan. Mut jos sä oot kritisoinu sitä asiaa ja sitten sä oot vaik lähteny, ja sitten ne käyttää kuitenkin sun suunnittelutyötä osana siinä, niin ei se silloin niinkun enää oo sun vastuulla. Sellasii harmaita alueita vähän. (Anni.)

Petterin mielestä väitteen ongelmana oli, että vastuussa olisivat vain pelkät suunnittelijat ja että kohta koskee ylipäätään vain suunnittelijoita. Hänen mielestään “tulee aina nopeasti vastaan bisneskysymykset”. Etenkin siinä kohtaa, kun joku tuote tai algoritmi on olemassa ja pyörii tietyllä bisnesmallilla, “ei kenelläkään yksittäisellä ihmisellä ole hirveästi

sanavaltaa siihen, miten se pyörii”, koska aina siellä on taustalla “joukko ihmisiä, jotka päättää”.

Niin tavallaan se, että vaik sulla on mielipide, et sä sanot, et tämä kouruttaa ja ne yhdeksän muuta sanoo, et tämä on tärkeää meidän bisnekselle ja me ei pärjätä, jos me ei tehdä tätä, me kuollaan firmana, jos me ei tehdä tätä. Niin tää on mun mielestä myös bisneskysymys. (Petteri.)

Petteri pohti vastauksessaan yksittäisen suunnittelijan vastuuta vertaamalla sitä tupakkaan. Hänen mielestään, kuten digitaaliset tuotteetkin, tupakka kouruttaa epäterveellisellä tavalla. Parina viime vuosikymmenenä asia on tiedostettu ja lähdetty lisäämään pakkauksiin varoitustekstejä ja kuvia syöpäisistä keuhkoista. Petterin mielestä ne “ovat hemmetin hyviä”, mutta jos joku tupakkafirmoista olisi ruvennut sooloilemaan ja laittamaan muista riippumatta varoituksia tuotteisiinsa, yritys olisi mennyt konkurssiin nopeasti, koska kukaan olisi ostanut heidän tuotteitaan.

Et tavallaan se on sama mitä yksittäinen henkilö miettii, jos siitä ei oo sellaista jotain jonkun ylemmän tahon määräämää direktiiviä, miten asioita pitää tehdä (Petteri).

Leo oli Monteiron kanssa samaa mieltä siitä, että suunnittelija on vastuussa siitä mitä maailmaan laittaa. Hänkin kuitenkin nosti esiin käytännön rajoitteet siinä, mikä on suunnittelijan todellinen vastuu siihen, miten paljon yksilönä voi vaikuttaa siihen mitä menee ulos. Hänen mielestään harvemmin on päätösvaltaa ainakaan yksilönä tai edes pienenä tiiminäkään seisoa joidenkin asioiden takana.

4.3.3 Suunnittelija on kiinnostuneempi työn vaikutuksista kuin muodosta

Anni oli Monteiron teesin kanssa täysin samaa mieltä, sillä “eihän se muoto itsessään mitään tee”. Hänen mielestään käyttöliittymä on olemassa vaan suhteessa sen käyttämiseen.

Jos se on jollain serverillä yksinään pyörimässä, niin ei se tavallaan oo olemassa ees jossain mielessä. Niin joo, en mä niinku koe, et mua kiinnostaa muoto hirveesti, vaan se, että mun tavoite on vaikka tehdä hyvä työkalu jollekin tietylle ammattiryhmälle. (Anni.)

Petterille tulivat ensimmäisenä mieleen kohdasta bisnesaspektit. Hänen mielestään ”designeria aina ilahduttaa, että rahaa tulee”, mutta häntä kiinnostaa hyvin paljon myös se, miltä tuote näyttää, tuntuu ja mikä sen käyttökokemus on.

Leo nosti esiin suunniteltavan työn vaikutukset. Hänen mielestään niitä mietitään usein projektin alkuvaiheessa ja hänen firmassaan myös suunnittelijat ovat usein määrittelemässä KPI:ta, jolla voidaan mitata onnistumista. Tärkeänä ohjaajana KPI:lle on hänenkin mielestään talous: ”kuinka paljon fyffee voidaan saada tällä ratkaisulla”, kuinka paljon klikkauksia tai latausmääriä.

Mut sit jonkun ison tuotteen kanssa niin varmaan sitten ne muut vaikutukset tulee vasta ku me ollaan laitettu se homma ulos. Ja sitte huomataan, että ehkä tällä voi olla jotain negatiivisiakin implikaatioita. (Leo.)

Myöhemmin haastattelussaan Leo palasi kohtaan. Hän nosti esille Monteiron ajatuksen siitä, mikä on hyvää designia – jos ase näyttää näiltä, mutta tappaa ihmisiä, se ei ole hyvin suunniteltu. Leon mielestä ”digituotteessa voi ajatella samalla analogialla”, että joku sovellus tai palvelu on hyvin suunniteltu, jos se näyttää kivalta, on nopea käyttää ja sen käyttäminen ei vaadi ajattelua, ”et tavallaan se on tosi swifti”. Tästä perinteisestä näkökulmasta joku palvelu on ”huonommin suunniteltu”, jos se on hitaampi käyttää ja tehtävän suorittaminen vaatii tietoisia tekoja. Mutta jos tuotteen onnistumista määritellään häiriöttömän suunnittelun periaatteiden ja eettisyyden kannalta, tuote saattaa olla parempi kuin helppokäyttöinen vastineensa.

Tai niinku se, että klikkimääriä yritetään vähentää. Onks se sen takia, että ihminen pääsis tekemään sen tehtävänsä mahdollisimman nopeesti ja eläis sen elämää sitten sen jälkeen vai onks se jonkun muun asian takia. Joskus enemmän kitkaa on parempi. (Leo.)

Myös Petteri puhui töiden ennalta arvaamattomista seurauksista. Hän nosti esimerkiksi Facebookin, joka oli suunniteltu yliopisto-opiskelijoiden kaverityökaluksi, mutta huomattiin, että kiinnostus on huomattavasti tätä laajempaa. Suosion kasvaessa ”unohtuu se etiikka” ja ”sloganit on *move fast ja break things*”, Petteri kuvaa.

Petterin mielestä onkin yleistä, että lähdetään jostain pisteestä ja huomataan, että tässä on ”hemmetisti potentiaalia” toiseen suuntaan ja etiikka unohtuu. Toisaalta hän nosti esiin sen, miten Facebook on kiristänyt linjauksiaan: ”se on sellasta markkinan maturoitumista tietyllä tavalla”. Hänen mielestään digitaalisessa maailmassa eletään ”aika villiä länttä” vieläkin, jolloin pitää käydä kantapään kautta katsomassa, että ”oho, se ei oo hyvä asia mitä täällä tapahtuu jo”.

4.3.4 Suunnittelija on myös neuvonantaja

Petteri oli samaa mieltä Monteiron kanssa. Hänen mielestään jo se, että suunnittelijoita on yleensä tiimeissä koodareita ja bisnesihmisiä vähemmän, on otollinen luomaan tietynlaisen altavastaajan aseman. Hänen mielestään “designerhan on aina tietyllä tavalla ulkopuolinen” ja “luonnostaan konsultti”. Petterin työpaikalla esimerkiksi saattaa olla 50 devaajaa, 20–30 bisnesihmistä, mutta vain neljä designeria. Hänen mielestään on oleellista, että suunnittelija hyödyntää sen aseman ja nostaa esiin sellaisia kysymyksiä, mitä muut eivät tajua esimerkiksi ryhmäkoheesioita nostaa.

Siks musta on tärkeätä, et pitää semmosen työminän ja semmosen henkilökohtaisen minän vähän erillään siinä kohtaa. Et pitää olla ryhmäkoheesio, et on mukavaa olla ja hauskaa, mut et pystyy nostaa tommosia kysymyksiä, eikä tuu sellasta group thinkiä siinä kohtaa. (Petteri.)

Petteri myönsi, että altavastaajan asema on monesti aika haastavaa ja raskasta, kun katsoo yksin omaa näkökulmaansa ja joutuu perustelemaan sitä muille. ”Jokaisessa ammatissa on omat raskaammat puolet ja toi on ehkä designeriudessa sit se raskaampi puoli”, hän sanoi.

Leo puhui samasta asiasta, mutta positiivisempaan sävyyn. Hänen mielestään välillä saattaa ehkä unohtuakin, että asiakas ei ole palkannut heitä tiimiin tai tiloihin sen takia, että suunnittelijat olisivat samaa mieltä heidän kanssaan, vaan siksi, että “ne ei tiedä, miten homma tehdään”.

Tavallaan suunnittelijan tehtävä hyvin usein siinä tiimissä on tavallaan kattoo vähän kauempaa sitä projektia tai konseptia mitä ollaan muotoilemassa, tavallaan kysyy niitä tyhmiä kysymyksiä. Se on se meidän duuni. (Leo.)

Leo sanoi kokevansa, että “on tosi kivaa”, että “voidaan hyvin matalalla kynnyksellä kysyä ihan mitä vaan ja kyseenalaistaa”. Hänen mielestään juuri kyseenalaistaminen on suunnittelijan työtä, jotta itsekin ymmärtää mitä ongelmia ollaan ratkaisemassa.

Myös Anni oli samaa mieltä Monteiron väitteen kanssa. Hänen mielestään suunnittelijalla on velvollisuus kritisoida ja esittää mielipiteitä myös eettisistä kysymyksistä, eikä vain ottaa annettuna kaikkia pyyntöjä, joita työnantajalta tulee. Anni nosti esimerkiksi saavutettavuuden – suunnittelijoilla on enemmän tietämystä sen tarpeellisuudesta, joten suunnittelijoiden pitää neuvoa työnantajaa, vaikka työnantaja ei olisi sitä itse varsinaisesti missään vaiheessa pyytänytään.

4.3.5 Suunnittelija toivottaa kritiikin tervetulleeksi

Kaikki haastateltavista olivat samaa mieltä kritiikin tärkeydestä suunnittelutyön kehittämiseen. Petteri kuvaili sen tärkeyttä näin:

Mun mielestä ei oo designer, jos ei hae kritiikkiä, asiakkailta tai/ja firman sisäpuolelta. Jos suunnittelee vaan niin kuin "tää on kivan näköistä ja tällainen nyt tehdään" niin silloin ei oo designer, mun mielestä tosta ei oo mitään kysymystäkään. (Petteri.)

Leo oli samaa mieltä kuin Petteri, mutta myönsi, ettei kritiikin saaminen tunnu aina kivaltalta. Hänen mielestään mitä aikaisemmin kritiikkiä toivotetaan tervetulleeksi, sitä helpompi sitä on myös vastaanottaa. Silloin voi sanoa työn olevan "vielä ihan alkutekijöissä" ja pyytää kommentteja. Leon mielestä "muuten ei voi tulla hyvää duunia, jos ei kukaan koskaan sitä kritisoi tai sitä ei validioida mitenkään."

Anni oli osittain samaa mieltä väitteen kanssa. Hän sanoi ottavansa vastaan kritiikin relevanteista lähteistä, mutta nosti esiin sen, ettei kaikkien kritiikki ole hänen mielestään saman arvoista. Annille loppukäyttäjien kritiikki on tärkeämpää kuin esimerkiksi liiketoiminnalta tai keskijohdolta saatu kritiikki:

Jos sä tavallaan otat ihan kaikilta asianosaisilta kaiken kritiikin silleen lakina, sit se sun prosessi rupee menemään siksakkii joka suuntaan. Eri ryhmillä on silleen niinku aika erilaiset halut sille tuotteelle millainen se olis. Et niinku tavallaan joutuu tekee niit kompromisseja, mut sit kannattais valita punaiseks langaks kuitenkin se loppukäyttäjien kritiikki. (Anni.)

Kaikkien haastateltujen suunnittelujen mielestä siis kritiikin saaminen oli tärkeä osa työn kehittymistä, mutta ei välttämättä kaikenlaisen kritiikin.

4.3.6 Suunnittelija tähtää tuntemaan yleisönsä

Petteri oli Monteiron kanssa vahvasti samaa mieltä siitä, että käyttäjien tunteminen on tärkeä osa suunnittelijuutta:

Designer ei oo designer, jos ei pyri tuntemaan käyttäjiään. Et sit on vaan sellainen puoskari, joka väittää tekevänsä designeriutta, mut oikeesti vaan piirustelee omasta mielestään kivannäköisiä juttuja. Se on sellaista feeling touching -touhua sitte. (Petteri.)

Leo oli Petterin kanssa samoilla linjoilla. Hänen mielestään "tietenkin käyttäjien kanssa pitää ja tulee aina olla jollain tavalla interaktiossa". Hänen mielestään

käyttäjätestaaminen sekä “tuotteiden testaaminen ja käyttäminen käyttäjäasemassa on tosi tärkeitä”. Leon mukaan harvemmin enää tehdään “moderneja softatuotteita silleen täysin eristyksissä” – tai sen yleensä huomaa, jos ihmisiltä ei ole kysytty ollenkaan mitään.

Anni nosti esille, että Monteiron teesin otsikko ei ole linjassa sitä selittävän tekstin sisällön kanssa. Anni oli samaa mieltä käyttäjien tuntemisen tärkeydestä, mutta hänen mielestään tiimin diversiteetti ei ole paras tapa siihen pääsemiseen. Hän ei usko, että on “mahdollista tai edes toivottavaa, että kehitystiimi demografisesti edustaa loppukäyttäjää” ja hänen mielestään “on aika älytön ajatus, että meillä olisi aina sen jonkun käyttäjärühmän edustaja tuotekehitystiimissä”.

Heidät pitää osallistaa siihen suunnitteluprojektiin vaik jollain yhteissuunnittelumetodilla tai haastatteleamalla, tekemällä harjoitteita yhdessä. (Anni.)

Anni sanoi, että olisi mahdotonta rakentaa tuotekehitystiimejä, joissa olisi “edustettuna valkoinen mies, valkoinen nainen, aasialainen mies, aasialainen nainen”. Hän myös muistutti, että vaikka ryhmät olisivat edustettuna tiimissä, se ei tarkoita sitä, että ihmiset automaattisesti osaisivat suunnitella hyvin sille ryhmälle, mitä itse edustavat.

Kysyin Annilta hänen ideaalitiimistään, ja hän kertoi toivovansa ihmisille erilaisen etnisen taustan sijaan erilaisia työ- ja koulutushistorioita sekä sosioekonomista asemaa. Minusta kuulosti siltä, että Anni siis kuitenkin halusi diversiteettiä. Hän vain taisi määritellä tiimin diversiteetin eri tavalla kuin Monteiro.

Toisessa kohdassa haastattelua Leo palasi diversiteetin teemoihin. Hänen mielestään diversiteetti on “hyvien monien hieman pieleen menneiden tuotteiden tai eettisten ongelmien ytimessä”.

On ihan itsestäänselvää et suurin osa isoista digipalveluista ja -tuotteista on valkoisten miesten rakentamia ja tottakai niistä tulee tekijöidensä näköisiä tuotteita. (Leo.)

Leo nosti esiin esimerkin Googlen taannoisesta hakualgoritmista, joka rinnasti tummaihoiset ihmiset ja gorillat. Hänen mielestään osassa palveluissa virheet ovat menneet jo niin pitkälle, ettei tuotteita voi korjata ”vaan batchata”. Leon mielestä diversiteetin lisäämisen ratkaisu onkin hankalaa. Hänen mielestään esimerkiksi vähemmistökiintiöt eivät ole kestävä ratkaisu diversiteetin lisäämiseen.

Ton pitäis nousta ehkä jotenkin siitä tarpeesta, että me voidaan tehdä parempaa duunia ja parempia tuotteita, kun meillä on tämmösiä tiimejä. Toi ois ehkä sellanen just kulttuurinen muutos, mitä porukan pitäis herätä siihen. Niin ehkä samalla sit ehkä se työkenttä ja kilpailu muuttuu ehkä vähän erilaiseks. (Leo.)

Leo toi esiin, että jos tiimiä ei pysty rakentamaan niin, että suunnittelijoissa olisi edustettuna eri sukupuolia, etnisiä taustoja ja muuta maailmankatsomuksellisesti erilaista, olisi tärkeää, että suunnittelija ainakin pyytäisi palautetta ja testaisi tuotetta erilaisilla ihmisiltä.

4.3.7 Suunnittelija ei usko edge caseihin

Leon mielestä ketterä kehitysmalli luo haasteita rajatapausten ja suunnittelusta ulos jätettävien käyttäjäryhmien huomioimiseen. Hänen mielestään usein, kun aletaan rakentaa uutta tuotetta, mietitään "miten pystyttäisiin mahdollisimman pienillä paukuilla täyttämään suurimman käyttäjäryhmän tarpeet ja toiveet".

Leo: Sitten mietitään seuraavissa versioissa edge caseja tai niitä muita käyttötapauksia, mitkä ei oo niin yleisiä. Se menee tosi usein niin ja jollain tavalla tarvii tehdä niin, että saadaan jotain järkevää edes ulos. (Leo.)

Petteri oli Monteiron kanssa eri linjoilla, ja hänen mielestään edge caseja on olemassa. Hänen mielestään osa yrityksistä ei ole ihmisille välttämättömyys, vaan tuottaa lisäarvoa, jolloin "on olemassa edge caseja ja bisnes saa tehdä päätöksiä". Petterin mielestä on tärkeää, että suunnittelija on tietoinen rajatapausten olemassaolosta ja voi tehdä tietoisin päätöksen siitä, mitkä ryhmät ulkopuolelle suljetaan. Kysyttäessä Petteri kertoi, että heidän firmassaan edge caseja ovat erityisesti muut kieliryhmät, kuin suomen- ja ruotsinkieliset käyttäjät. Petterin mielestä, jos löytää bisnestä edge caseista, kuten Suomessa asuvista ruotsin- tai englanninkielisistä, se on firman oma valinta.

Anni kertoi käytännön esimerkin kieliryhmien huomioinnista. Hän oli konsultointiyrityksessä tekemässä julkissektorille ohjelmistoa, jossa haetaan sosiaaliturvatukia. Sivuston kielinä oli vain suomi, ruotsi ja englanti. Anni alkoi tutkimaan asiaa ja huomasi, että yhteensä noin 30 prosenttia hakijoista oli esimerkiksi somalin-, arabian-, venäjän- tai vironkielisiä. Hän argumentoi muiden kieliversioiden tarpeesta esimiehelleen, mutta esimies oli sitä mieltä, että kyseessä on edge case, jota ei tarvitse ottaa huomioon. Anni sanoi kokeneensa tehneensä velvollisuutensa, mutta hänellä ei ollut siellä päätösvaltaa tehdä asialle mitään.

Annin mielestä kieliasiat näkyvät erityisesti julkissektorin hankkeissa. Nykyisessä työssä ammattilaisjärjestelmien kehittämisessä hän ei ole törmännyt samanlaiseen ihmisryhmien ulkopuolelle sulkemiseen, sillä käyttäjäkunta on pienempi ja rajatumpi.

Leon mielestä asiakkaan toimiala ja profiili vaikuttaa tosi paljon siihen, millaisia eettisiä haasteita tulee ylipäättään vastaan. Hän nosti myös esiin sen, että eri kokoisilla yrityksillä on hyvin erilaiset mahdollisuudet vaikuttaa. Hänen mielestään esimerkiksi Facebookin kaltaisissa yrityksissä ”edge casejen luonne on vähän erilainen” tai ”jos tuote oikeasti vaikuttaa siihen, kuinka vapaasti ihmiset pystyvät elämään elämäänsä”.

Sillon ei pidä ehkä ajatella edge caseja vaan ajatella, et jos yhdenkin ihmisen elämä menee pilalle tästä, niin sitten pistetään lisää paukkuja, että pystytään laun-
chaamaan sellanen versio tästä tuotteesta, mikä ei aiheuta sitä. Koska se on sit meidän vastuu. (Leo.)

Leo nosti esiin sen, tietynlaista sallittua ulossulkemista tapahtuu myös asiakkaiden tuotteissa. Esimerkiksi jos verkkokauppa ohjaa käyttäjiään ostamaan suosituimpia tuotteita ja loput tuotteet löytyvät vain haun kautta, se ei ole kovin vaarallista kenenkään kannalta.

4.3.8 Suunnittelija on osa ammattilaisten verkostoa

Sekä Petteri, Anni että Leo kokivat alan verkostoitumistapahtumat, ekskursion ja Meet-Upit tärkeiksi ja kertoivat käyvänsä niissä itsekkin. Petterin mielestä omalla toiminnalla on vaikutusta myös muihin suunnittelijoihin ja verkostoon, jonka osa on.

Niin, jos sitä kattoo siitä näkökulmasta mikä on oman asenteen vaikutus muihin. Jos mä sanon, ettei me voida mitään tehdä, niin sit kaikki muut ottaa sen asenteen. Et voiko sitä asennetta nimenomaan muuttaa: myös meidän pitää näyttää. (Petteri.)

Anni oli Monteiron kanssa samaa mieltä, ettei toista suunnittelijaa saa heittää bussin alle oman agendan ajamiseksi. Hänen mielestään se on perustason ihmismäisyyttä toisia kohtaan ja pätee kaikkiin muihinkin työkavereihin, ei vain muihin suunnittelijoihin. Hän sanoi yrittävänsä tehdä asiat eettisesti oikein, mutta ”ei sen takia, että edustaa aina jotain tiettyä ammattiyhteisöä”. Anni kertoi saaneen jossain vaiheessa LinkedInissä viestejä, joiden lähettäjät kertovat tahtovansa UX-suunnittelijoiksi ja pyysivät Annilta neuvoja. Hän kertoi lähettäneensä kysyjille vinkkejä nettisivuista ja kirjoista, joita lukea ja sanoi tahtovansa auttaa muita suunnittelijoita tai sellaiseksi tahtovia.

Leon mielestä toisten suunnittelijoiden tuki on hänelle “tosi tärkeä vertaistuen ja omien tunteiden ja tuntemusten validoinnin lähde”. Heidän firmassaan on viikoittain “design-miitingejä ja demoja, missä keskustellaan töistä eri asiakkailla yhdessä” ja pureudutaan ongelmiin: “miten kannattaisi kommunikoida tai viedä jotain asiaa eteenpäin”.

Me designereina autetaan toisiamme. Tietenkin vertaistuki on kaikissa duuneissa tosi tärkeä ja tietynlainen heimolaisuus, designerina mä teen tällaisia juttuja ja oon tosi ylpee siitä, niin se on tottakai tärkeää. (Leo.)

Hengenheimolaisuutta Leo sanoi kokevansa myös asiakkaalla olevien suunnittelijoiden kanssa, eikä asiaan kuulemma vaikuta, kuka palkan maksaa.

4.3.9 Suunnittelija toivottaa tervetulleeksi vaihtelevan työkentän

Petteri ja Anni olivat Monteiron teesistä osittain samaa mieltä, Leo täysin samaa mieltä.

Alan kilpailullisuudesta puhui vastauksissaan vain Leo. Hänen työpaikallaan 10 prosenttia työajasta saa käyttää uuden opiskeluun, joka kehittää häntä suunnittelijana tai työntekijänä. Leon mielestä sen pitää kuulua tämän tyyppisen työn toimenkuvaan, että ”kehität jatkuvasti itseäs ja pidät ittes jotenki silleen tiedollisesti ja taidollisesti tikissä”.

Anni puhui vastauksessaan erityisesti rekrytoinnista ja sen hankaluudesta. Hänen mielestään “ihmiset eivät ole välttämättä tietoisia ennakko-oletuksistaan” ja nosti esimerkkinä GitHubin teettämän tutkimuksen. Siinä sokkoarvioitiin miesten ja naisten tekemiä koodeja. Naisten tekemä koodi arvioitiin keskimääräistä huonommaksi, kun sukupuoli oli tiedossa, mutta keskimääräistä paremmaksi, kun sukupuolta ei tiedetty.

Se alitajuinen sellanen ennakkoluulo voi olla rekryprosessissa. Et sul on kaks keski-ikäistä miestä, ketkä on senior- tai lead designereita ketkä sit rekrytoi ihmisiä, heil saattaa olla sellasia kallistumia siihen et “toi on jotenkin kivempi tyyppi toi jäbä kenet me haastateltiin” ja he ei ehkä ite silleen tiedosta sitä ollenkaan. (Anni.)

Anni myös nosti esiin myös alan palkkaerot. Yhdessä paikassa hänelle ammattikorkeakoulutaustaiselle tahdottiin maksaa huomattavasti vähemmän palkkaa kuin yliopistosta tulleille samalla tittelillä ja työnkuvalla oleville. Hänen mielestään olisi hyvä, jos rekrytointia voitaisiin tehdä anonymisti, niin ettei ihmisten sukupuoli ja kansallisuus vaikuttaisi rekrytointiprosessin alkupäähän. Anni jakoi myös esimerkin ystävästään, joka on *product*

designer saman tyyppisessä työssä, kuin hän, mutta tällä on maisteritutkinto, huomattavasti enemmän työkokemusta ja silti saa vain 200 euroa enemmän palkkaa kuussa.

Sit me niinku juteltiin siitä ja mä mietin, et onks siinä silleen osatekijänä se, et maksettais maahanmuuttajalle vähemmän palkkaa kuin me maksettais suomalaiselle samassa tilanteessa. Koska niinku. Onks ukrainalainen maisteritutkinto yhtä hyvä kun suomalainen maisteritutkinto ja niinku voiko ukrainalainen olla yhtä hyvä UX-designer kun suomalainen... (Anni.)

Annin mielestä "bullshittiä on varmasti paljon olemassa". Hänen mielestään se ei kohdistu häneen itseensä muuten kuin koulutustaustan ja sukupuolen osalta.

Myös Petteri puhui rekrytoinnista. Hän on päässyt katsomaan asiaa pöydän molemmilta puolilta käsin.

Varsinki ku me rekrytään ihmisiä, me ollaan keskusteltu siitä, et jännästi ne ihmiset, joita me ollaan preferoitu, muistuttaa meitä ihmisinä. Tää on yks juttu, mihin mä oon nyt herännyt ja tuun kiinnittämään enemmän huomiota jatkossa. (Petteri.)

Myös Petterin mielestä tiimin diversiteetti olisi tärkeä ideaali, koska myös käyttäjiä on hyvin erilaisia. Hän kuitenkin koki, että se asettaa omat haasteensa tiimin väliseen kommunikaatioon, koska "ihmisillä on erilaisia ideaaleja ja ne ideaalit ei aina päde siihen toisen kontekstiin". Toisen näkökulmasta ideaali voi olla hyvinkin saavutettavissa ja toisen mielestä se ei ole.

Eryteisesti Petteri kertoi huomanneensa kommunikaatiohaasteita visuaalisemman taustan omaavien suunnittelijoiden ja teknisen tiimin kesken. Hänen mielestään onkin tärkeää, että suunnittelijalla on myös teknistä ymmärrystä. Myös Anni kertoi törmänneensä kommunikaatiohaasteisiin eri taustaisten ihmisten kesken, "firmassa, missä käytännössä kaikki muut konsultointitiimissä oli kauppatieteen maistereita". Hänen mielestään silloin heillä ei "ollut yhteistä kieltä, eikä arvomaailmaa".

Se on hankalaa olla se yks erilainen sellases tosi homogeenises tiimissä. Et sit on paljon helpompaa olla sellases heterogeenisessä, kun siel on sit paljon muitkin erilaisii ihmisii. (Anni.)

Voisi sanoa, että kaikki haastateltavat suhtautuivat positiivisesti siihen, että alalla olisi näkyvämmiin töissä erilaisia eri taustoista tulevia ihmisiä.

4.3.10 Suunnittelija ottaa aikaa itsearviointiin

Kaikki haastatellut olivat samaa mieltä siitä, että itsensä ja oman työnsä jäljen tarkastelu on oleellinen osa suunnittelutyötä. Petterin mielestä ”se on edellytys etiikalle, se on edellytys kehittymiselle, se on edellytys vähän kaikelle”.

Myös Leon mielestä oman toiminnan tarkastelu on tärkeää ja sille on jätävä tilaa. Hänen mielestään ”jotta pystyy tekemään duuninsa hyvin myös jatkossa, itsereflektioon pitää olla aikaa”. Hänen mielestään se vie eteenpäin kulttuurista muutosta esimerkiksi sen suhteen, mihin ollaan menossa digitaalisten palveluiden ja tuotteiden suhteen.

Et jos ei tavallaan missään vaiheessa hellitä ja vähän zoomaa ulospäin millasta kamaa me annetaan ulos tai millaisia tuotteita meillä on olemassa, ei ehkä tuu sellasta sisästä motivaatiotakaan alkaa tuomaan sitä omaa korteaan kekoon ja tehdä asioita paremmin. Tai ees yrittää. (Leo.)

Anni sanoi olevansa pohdiskelijaluonne, joka vähän liikaakin miettii sitä, onko hän tekevässä oikeita asioita ja onko hänen työnsä arvokasta. Hänen mielestään aika-ajoin tapahtuvan toiminnan tarkastelun sijaan prosessi on jatkuva. Annin mielestä ”väite on vähän hassu, että ihmisen etiikka jotenkin rapautuu pikkuhiljaa, jos sitä ei tietoisesti reflektoi tasaisin väliajoin”. Hänen mielestään eettisyys on vähän niin kuin luonteenpiirre ihmisessä, käytännössä sitä ”kuinka paljon olet valmis olemaan konfliktissa muiden kanssa”.

Jos on tosi sellanen miellyttjäpersoonana, niin sit on aika vaikee välillä olla eettinen. Koska eettinen kaipaa sitä, että sä voit olla eri mieltä ihmisten kanssa ja sä voit olla eri mieltä sellasten kanssa, jotka on vaik auktoriteettiasemassa. (Anni.)

Petteri nosti esille myös kiinnostavan näkökulman siitä, että designerin näkökulma itsereflektioon saattaa olla jopa laajempi, kuin koodarin tai bisnesihmisen. Esimerkiksi teknisten ihmisten parannusehdotukset saattavat liittyä pieniin asioihin, joita he itse tekevät päivittäin omassa työssään. Petterin mielestä he eivät välttämättä katso sitä isompaa kuvaa, koska heidän työhönsä kuuluu keskittyä yhden asian koodaamiseen. Bisnesihmiset keskittyvät ”stereotyyppisesti aina siihen myymiseen ja liikevaihdon kasvattamiseen”. He eivät välttämättä ajattele asiaa käyttökokemuksen kautta, että ihmiset, jotka tulevat palveluun, myös pysyisivät siinä palvelussa, että heiltä saadaan rahaa. Petterin mielestä ”kaikki kattoo niin omasta näkökulmasta, et designerin pitäis tuoda ulkopuolisia ajatuksia, tuoda sitä itsereflektioo myös muille”.

4.4 Parannusehdotukset Mike Monteiron *Designer's Code of Ethicsiin*

Kaikki haastetellut ehdottivat parannuksia Monteiron *Designer's Code of Ethicsiin*. Leo sanoi haluavansa muokata “edge case-hommaa, jotta koodisto olisi sovellettavissa niin pieniin kuin jättimäisiin firmoihin”.

Tässä oli se Monteiron perusräntti, että jos et pysty tekemään jotain juttua sataprosenttisen eettisesti, lopeta duunit tai jotain muuta. Niin se on tosi hieno ja idealistinen jalo idea, mutta ei välttämättä ihan oikeassa elämässä onnistu kaikilta. (Leo.)

Leon mielestä ankaruus saattaa “vesittää muunkin dokumentin” ja hän toivoisi mukaan vaihtoehtoja tai joustavuutta. Esimerkiksi porrasteisuus voisi toimia: “vaikka et pysty tekemään sataprocenttisen eettisesti, tee ainakin suunnitelma siitä, miten voin askel askeleelta liikkua kohti täydellistä lopputulosta”. Leo kaipasi teeseihin “realistisuutta, jos tietää olevansa hyvien puolella” ja yrittävänsä tehdä parhaansa olemassaolevilla resursseilla. Irtisanoutumalla tilalle saattaa tulla toinen, joka tekee työn vielä epäeettisemmin kuin sinä. “Välttämättä sit se, et pudotat hanskat, ei oo järkevin ja kestävin ratkaisu kaikissa tilanteissa, vaikka onkin dramaattista ja hienoa.”

Anni muistutti olevansa eri mieltä Monteiron kanssa siitä, että projekti olisi käyttäjälähtöinen, jos tiimissä on edustettuna loppukäyttäjän demografialla. Hänen mielestään jos “käyttäjälähtöisyyden kuittaa sillä, se tarkoittaa, että et hirveästi puhu siitä, että oikea ratkaisu on tutustua käyttäjään tarpeeksi”. Annin mielestä vaarana on myös se, että alkaa nähdä loppukäyttäjän rasitteena. Hänen mielestään tulee tosi vaikeaksi tehdä loppukäyttäjille hyviä palveluja, “jos asenne on sellainen, et meidän asiakkaat on tyhmiä tai halua tyhmiä juttuja.” Annin mielestä olisikin tärkeää lisätä tekstiin “arvosta loppukäyttäjäsi tai kohderyhmäsi” -kohta.

Annin mielestä Monteiron eettisessä ohjeistossa “jotkut asiat ovat järkeenkäyviä”. Hänen mielestään “argumentointi on vähän heikkoa”, koska teksti ei mene kovin syvälle siihen, mitä ne käytännön eettiset toimet ovat.

Eettinen ohjeisto ei voi olla semmonen, et “designer on ihminen”. Siinä ei oo mitään moraaliväitettä. Tän pitäis olla sen muotoisia väitteitä, et designerin pitää tehdä näin tai designerina sinä et tee näin. Semmosen ohjeiston mä haluaisin mieluummin. (Anni.)

Petteri peräänkuulutti “laajempaa katsontakantaa tähän”, etteivät ohjeet koskisi vain pelkkiä suunnittelijoita. Hänen mielestään olisi kuitenkin haastavaa saada yleinen linjaus siitä, mitä bisnekset saavat ja eivät saa tehdä.

4.5 Tarvitsevatko suunnittelijat oman eettisen ohjeiston?

Kaikki haastatellut suhtautuivat positiivisesti ajatukseen, että suunnittelijoilla olisi oma eettinen ohjeistus. Annin mielestä ohjeisto voisi toimia “samaa tyyliin kuin *Agile Manifesto*” ja olla “kompakti, kultaiset säännöt -tyyppinen juttu”. Hän kertoi, että heidän työpaikallaan koodarit peilaavat työtapojaan ketterän kehityksen toimintamallia kuvaavaan *Agile Manifestoon*. Annin mielestä ”on tosi siistii”, että heillä on yhteinen arvopohja, joka on jossain vaiheessa kirjoitettu tekstinä ulos.

Annin mielestä olisi kuitenkin tärkeää, että suunnitteluetiikan manifesti keskittyisi enemmän niihin asioihin, jotka ovat oikeasti suunnittelijan tontilla. Hän jättäisi esimerkiksi rekrytointin ja epäeettisen liiketoiminnan välttämisen ulos suunnittelijoiden eettisestä ohjeistuksesta.

Myös Leon mielestä eettinen ohjeisto olisi sinänsä hyvä asia, mutta on eri asia “miten se manifestoituu”. Hänen mielestään ohjeiston olemassaolo ei itsessään velvoita ketään, ellei se olisi vaikka osa suunnittelijoiden koulutusta tai asia, johon pitää sitoutua, jotta voi työskennellä tietyssä firmassa.

Ajatuksena se on tosi hyvä. Mut taas jotenkin se palautuu siihen, et sen pitäis olla kulttuurinen muutos myös sekä asiakkaiden, että designereiden ja softan tekijöiden puolella. (Leo.)

Leo ehdotti, että esimerkiksi firmat voisivat antaa tukensa eettisille periaatteille. Silloin “voisi sanoa, että firma on sitoutunut tällaisiin tavoitteisiin ja periaatteisiin etiikan suhteen ja kaikki projektit, mitä me tehdään, noudattaa näitä periaatteita.” Esimerkiksi konsultointiyhtiöiden eettiset periaatteet voitaisiin tuoda asiakkaalle esiin sopimuksen allekirjoitusvaiheessa.

Tommoset eettiset kysymykset tai periaatteet ei tulis sitten yllätyksenä jossain vaiheessa tuotekehitystä. Ja tavallaan se ehkä tois myös sitä konkreettisesti myös, että sit jos joku asiaa menee mönkään. (Leo.)

Leon mielestä yrityksen eettiset periaatteet voisivat näkyä samalla lailla aukikirjoitettuna kuin vaikkapa yrityksen arvot. Silloin näihin eettisiin periaatteisiin voisi vedota silloin samalla lailla arjen suunnittelutyössä, kuin vaikka yrityksen arvoihinkin.

Leo nosti esille myös sen, että ”ohjeisto voi olla myös laki tai muu byrokraattinen pykälä”, kuten ”eettisyysdirektiivi, mikä tulee kymmenen vuoden päästä ja toimii samalla lailla kuin saavutettavuusdirektiivi”. Ajatuksessa oli samaa, kuin Petterin aiemmin esiin nostamassa tupakkavertauksessa, jossa yhteinen lainsäädäntö muutti koko alan käytäntöjä.

Myös Petterin mielestä ”ajatuksena kuulostaa tosi hyvältä”, että suunnittelijoilla olisi yhteinen eettinen ohjeisto. Hänen mielestään sellaisen luominen olisi kuitenkin vaikeaa ja olisi ”vaikea kuvitella, mitä se käytännössä olisi, kun ei ole nähnyt mitään sellaista”.

Et ois valmiita vastauksia niihin tilanteisiin, ku tulee kriittisiä pisteitä. Et tää ei oo nyt oikein, mä en tiedä miten tähän pitäis reagoida. Ja ois sit ohjeistukset niihin. (Petteri.)

Petterin mielestä suunnittelijoilla olisi mahdollisuus levittää tietoa suunnittelijaporukan ulkopuolellekin ja toimia hyvänä esimerkkinä muille.

4.6 Sitoutuvaisitko haastatellut Mike Monteiron *Designer’s Code of Ethicsiin*?

Haastattelujen viimeinen kysymys oli, sitoutuvaisitko haastatellut Monteiron *Designer’s Code of Ethicsiin* nykymuodossaan esimerkiksi allekirjoittamalla.

Anni sanoi, ettei sitoutuisi. Leo taas voisi sitoutua. Petterin mielestä osaa tekstistä olisi hankalaa allekirjoittaa täysin, erityisesti kohdistuen edge caseihin, mutta muuten hän oli Monteiron kanssa samaa mieltä.

5 Johtopäätökset ja pohdinta

5.1 Johtopäätökset

Aineistoa tutkiessani mietin, miten monesta eri näkökulmasta etiikkaa voi tarkastella. Yksittäiselläkin ihmisellä on monta erilaista näkökulmaa ja eettistä perspektiiviä, eikä ole aivan selvää, mistä positiosta käsin haastateltavat ovat kysymyksiini edes vastanneet.

Siviili-minänä? Tietyn firman työntekijöinä? Kuulosti, että vastauksissaan varovainen Petteri vastasi enemmän tietyn firman työntekijänä kuin vastauksissaan kärkkäämpi Anni. Monissa kohdissa huomasit myös, miten eri tavalla haastatellut kysymykseni ylipäätään tulkitsivat.

Taulukko 2. Mitä mieltä suunnittelijat olivat Monteiron *Designer's Code of Ethicsin* väitteistä

| Designer's Code of Ethicsin kapaleet | Petteri | Anni | Leo |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen | Samaa mieltä | Samaa mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan | Samaa mieltä | Eri mieltä | Osittain samaa mieltä |
| Suunnittelija on kiinnostuneempi työnsä vaikutuksista kuin muodosta | Osittain samaa mieltä | Samaa mieltä | Osittain samaa mieltä |
| Suunnittelija on myös neuvonantaja | Samaa mieltä | Osittain samaa mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija toivottaa kritiikin tervetulleeksi | Samaa mieltä | Osittain samaa mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija tähtää tuntemaan yleisönsä | Samaa mieltä | Eri mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija ei usko edge caseihin | Osittain samaa mieltä | Osittain samaa mieltä | Osittain samaa mieltä |
| Suunnittelija on osa ammattilaisten verkostoa | Samaa mieltä | Osittain samaa mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija toivottaa tervetulleeksi vaihtelevan ja kilpaillun työkentän | Osittain samaa mieltä | Osittain samaa mieltä | Samaa mieltä |
| Suunnittelija ottaa aikaa itsearviointiin | Samaa mieltä | Samaa mieltä | Samaa mieltä |

Taulukko 2 näyttää, miten suunnittelijoiden vastaukset jakaantuivat eri kysymysten kohdalla. Haastateltavat olivat täysin samaa mieltä väitteistä ”Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen” ja ”Suunnittelija ottaa aikaa itsearviointiin”. Muista kohdista he olivat osittain samaa mieltä, tai mielipiteet erosivat vielä enemmän.

Kaikki haastateltavat kokivat tärkeäksi sen, että suunnittelija tuo tiimiin ulkopuolista näkökulmaa, ja voi kysyä kysymyksiä, joita muut eivät esimerkiksi ryhmähengen rikkomisen uhalla uskalla nostaa. Petteri koki roolin välillä raskaana, Leo taas kivana. Anni näki, että rohkeudessa kyseenalaistaa on kyse myös luonteenpiirteestä.

Eniten hajontaa oli kysymyksissä, jotka liittyivät yleisön tuntemiseen. Anni tulkitse kysymyksen koskemaan enemmän edge caseja ja tiimin diversiteettiä, kuin Petteri, joka puhui aiheesta vasta seuraavan kysymyksen kohdalla, joka käsitteli nimenomaan edge

caseja. Myös Leo nosti diversiteetin esiin, mutta positiivisemmassa mielessä kuin Anni, ja hänen ajatuksensa ideaaliitiimin kokoonpanosta oli lähempänä Monteiron linjaa.

Eroja tuli myös väitteeseen “Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan”. Petteri oli väitteen kanssa täysin samaa mieltä, ja Leo osittain, molemmat muistuttaen, että suunnittelijan valta vaikuttaa on rajallinen. Annin mielestä suunnittelijalla on suurempi eettinen vastuu työn valintahetkessä, ja tuotteesta on vastuussa sen johto, ei yksittäinen suunnittelija.

Petteri puhui vastauksissaan vastuusta yllättävän vähän. Hän sanoi haastattelussaan monta kertaa, että eettisten ohjeiden pitäisi koskea kaikkia, jotka tekevät bisnestä maailmassa, eivätkä vain suunnittelijoita, sillä suunnittelijat nähdään jo nyt sellaisina, jotka nillittävät asioista herkästi. Saattaisiko muille vastuun vierittämisessä olla mukana suunnittelijan oman vastuun pakoilua? Anni puhui eettisyydessä olevan kyse luonteenpiirteestä, siitä että uskaltaa miellyttämisen uhalla olla eri mieltä toisten kanssa – rivien välistä kuulosti siltä, että Petterissä oli enemmän muiden miellyttäjää, kuin kärkkäämmässä Annissa.

Haastateltavien vastauksista löytyi myös sisäisiä ristiriitoja. Petteri allekirjoitti Monteiron tekstin kokonaan, mutta hänen vastauksessaan korostuivat bisneksen edut. Anni taas kritisoi kovasanaisesti monimuotoisesti rakennettuja tiimejä, mutta lisäkysymyksillä selvisi, että hän ei nähnyt Monteiron tulkintaa monimuotoisesta tiimistä tarpeeksi monimuotoisena ainakaan suomalaisessa kontekstissa. Sinällään hän ei siis ollut diversiteettiä vastaan. Oli kiinnostavaa huomata, miten päinvastaiselta kuulostavat mielipiteet saattoivat olla monessa päälinjassa kuitenkin pohjimmiltaan samaa mieltä.

Koin yllättävänä, että Annin käsitys diversiteetistä oli niin tiukka, ja että kohderyhmän tutkiminen olisi tarpeeksi hyvä tapa siihen. Moni muukin eettisen suunnittelun puolesta-puhuja kuin Monteiro on ottanut vahvasti kantaa diversiteetin puolesta. Esimerkiksi *Ethical Design Manifesto* sanoo videollaan, että suunnittelu kohderyhmille, jotka eivät ole tiimissä mukana, pelkästään tutkimalla ja testaamalla on rinnastettavissa siirtomaa-ajan kolonialismiin. (Ind.ie 2017.)

Sekä Leo että Petteri nostivat esiin sen, että suunnittelun ongelmiin on helpompi pureutua alkuvaiheessa suunnittelua kuin silloin, kun tuote on jo pystyssä. He molemmat

puhuivat myös tuotteiden ennalta-arvaamattomien seurausten arvioinnin hankaluudesta. Annin vastauksissa taas korostui, että on suunnittelijan vastuulla päättää, suostuuko hän olemaan eettisesti arveluttavassa projektissa mukana. Ennalta-arvaamattomiin seurauksiin hän ei ottanut kantaa.

Oli kiinnostavaa huomata, että Mike Monteiron livenä nähneet Leo ja Petteri suhtautuivat hänen tekstiinsä positiivisemmin, kuin Anni, jonka kosketuspinta Monteiroon oli vain *Designer's Code of Ethics*. Monteiro on lavalla värikäs ja vakuuttava esiintyjä. Tuon presenssin muistavana tekstiä saattoi lukea tietynlaisen filterin läpi tai provosoitua vähemmän tekstin kärkkäydestä.

5.2 Oma pohdinta

Työtä tehdessäni minulle kirkastui se, miten monimutkaisia eettiset kysymykset ovat. Vaikka kaikki haastateltuni olivat lukeneet saman tekstin ja haastattelukysymysteni peruspatteristo oli samanlainen, oli kiehtovaa, miten erilaisia keskusteluja haastateltavien kanssa kävin.

Lukiessani Monteiron tekstiä uudelleen ja uudelleen itseänikin alkoi häiritä sen epäselvyys. Moni kohdista kuulostaa periaatteilta, jotka voi pitää mielessä, “älä laita maailmaan mitään, mikä aiheuttaa pahaa”, mutta niistä puuttuu konkretia. Mikä on sellaista pahaa, mitä maailmaan ei saisi laittaa?

Voisi olla konkreettisempaa lähestyä eettistä suunnittelua negatioiden kautta. “Älä rajaa ulos ihmisryhmiä suunnittelusta edge caseina” on konkreettisempi ohje kuin Monteiron kirjoittama “suunnittelija ei usko edge caseihin”. Tällöin väitteestä tulisi moraalinen ohje, joka soveltuisi kaikkiin ihmisiin samalla tavalla. Moraaliväitteet ovat pohjimmiltaan kehoituksia, että myös muiden tulisi elää, kuten väite ehdottaa (Ollila 2019, 33).

Monteiron *Designer's Code of Ethics* löytyy myös kirjallisuudesta näkyvää kritiikkiä. Bowlesin mukaan teknologia-alan eettisten ohjeistusten kirjoittajat nimittävät itse itsensä auktoriteeteiksi. Hänen mielestään ongelmallista on, että noista dokumenteista puuttuu yhteinen tekeminen ja muiden kontribuutio. (Bowles 2018, 30.) Monteiro kuitenkin muistuttaa, että isolla osalla ammattilaisista, kuten lääkäreillä, lakimiehillä ja toimittajilla, on taustallaan jonkinlainen eettinen koodisto ja päätös olla tuottamatta harmia muille. Se on

kypsyyden ja vastuun merkki, ja sen noudattamatta jättämiselle on hinta, kuten lisenssin tai maineen menettäminen. (Monteiro 2019, 16.) Itse olen mielipiteiltäni lähempänä Bowlesin linjaa. Olisi kiinnostavaa nähdä, minkälainen eettinen ohjeisto syntyisi vaikkapa tuhatpäisen designkonferenssin osallistujien yhteispelinä, kuin yksittäisen designgurun saanelemana. Mahtokohan Hippokrateen valakaan syntyä yksittäisen lääkärin kynästä, vaikka se Hippokratekseen onkin henkilöitynyt.

Myös kulttuurierot ovat kiinnostava näkökulma Monteiron tekstin tarkasteluun, vaikka vastauksissaan vain Anni kritisoi Monteiron tekstin sävyä liian amerikkalaiseksi. Onko edes mahdollista luoda maailmanlaajuista suunnittelualan eettistä ohjeistoa? Käyttöliittymätkin ovat erilaisia erilaisissa kulttuureissa: esimerkiksi suomalainen käyttäjä etsii valikoita mielellään näyttöruudun vasemmalta laidalta, oikeanpuoleiseenkin lukutapaan totunut kiinalainen taas oikealta (Sinkkonen ym. 2006, 37).

Olen Leon kanssa samoilla linjoilla siitä, että Monteiron ehdottomuus epäeettisestä työpaikasta irtisanoutumiseen kuulostaa hieman idealistiselta. Kirjassaan *Design is a Job* Monteiro kertoo esimerkin, jossa hän oli haastattelemassa uutta suunnittelijaa toimistoonsa. Monteiro näki hänen portfolioissaan asiakkaan, jonka tuote tappaa ihmisiä, ja hän kysyi, miksi tämä oli työskennellyt sellaiselle asiakkaalle. Kun suunnittelijakokelas ei ollut osannut vastata, Monteiro päätti olla palkkaamatta tätä. (Monteiro 2012, 28.) Monteiron eettisestä kuplasta käsin maailma saattaa näyttää aika erilaiselta, kuin isossa osassa yritysmaailmaa.

Koska eettiset ongelmat ovat niin moninaisia, onkin äärimmäisen vaikeaa kirjoittaa yhtä eettistä ohjeistoa, joka onnistuisi taklaamaan kaikki suunnitteluongelmat. Voivatko samat asiat säännöt Googleen, jolla on enemmän valtaa kuin monella valtiolla, ja muutaman hengen startuppiin, jolla on hädin tuskin budjettia selvitä menoistaan? Leon ehdottama ohjeiden porrasteisuus voisikin olla yksi ratkaisu: tikapuut eettisempään suunnitteluun. Annin vastauksessa taas oli sisäinen ristiriita, sillä hän tahtoi lyhyen ohjeistuksen, mutta myös konkreettisia tarkkoja sääntöjä siihen, mitä suunnittelija saa tai ei saa tehdä.

Ehkä haastateltavien esittämät ristikkäiset toiveet korostavat sitä, miten erilaisin keinoin eettistä suunnittelua voi lähestyä. Eettisen suunnittelun nykykeskustelua kuvaava luku 2.6 nostaa hyvin esiin sen, miten monilla eri tavoilla eettisempään suunnitteluun voi pyrkiä. Eettiset julistukset ovat vain yksi tapa suunnittelupelien ja epäeettistä suunnittelua kuvaavien kirjoitusten rinnalla. Ehkä tärkeämpää, kuin saada yksi ohjeistus leviämään

universaaliksi kaikkien suunnittelijoiden keskuuteen, olisi ylipäätään saada aikaan keskustelua suunnitteluetiikasta.

Työn kirkkaimpana vahvuutena on uuden tiedon löytäminen aiheesta, suunnittelualan eettisistä ohjeistoista, josta ei löydy suomeksi juurikaan materiaalia. Heikkoutena taas on, että haastateltavat olivat suhteellisen yksimielisiä eettisistä kysymyksistä, mikä oli minulle myös yllättävää huomata. Vaikka he työskentelivät hyvin erityyppisissä yrityksissä erilaisten haasteiden parissa, he kuitenkin edustivat samaa sukupolvea ja olivat olleet suunnilleen saman verran alalla. On mahdollista, että ne seikat painoivat arvomaailman vaakakupissa enemmän, kun erilaiset työpaikat.

Aineistoa olisi voinut syventää hankkimalla esimerkiksi pidempään alalla olleen vanhemman haastateltavan, mielellään toiselta puolelta Suomea. Valitettavasti koronaviruksen aiheuttama tilanne hankaloitti lisähaastateltavien löytämistä – monella vanhemmalla suunnittelijalla oli perhettä ja lapsia, joiden etäkoulua he joutuivat valvomaan etätöiden ohella.

Lisätutkimuksena olisi kiinnostavaa tehdä konkreettinen ehdotelma suunnittelualan eettisistä ohjeistuksesta ja tutkia suunnittelijoiden suhtautumista siihen. Suunnittelutyössä kohdattuja eettisiä haasteita voisi tutkia syvemminkin esimerkiksi laajemmalla haastateltavamäärällä. Toistuvatko tämän työn haastatteluissa nousseet eettiset ongelmat esimerkiksi edge casejen ulosjättämisestä tai rekrytoinnin haasteista? Näen, että suunnitteluetiikka suhteellisen nuorella IT-alalla on laaja ja kiinnostava aihe, josta on jäljellä valtavat määrät tutkittavaa.

Lähteet

AI Alignment 2018. Clarifying “AI Alignment”. <<https://ai-alignment.com/clarifying-ai-alignment-cec47cd69dd6>> (luettu 22.4.2020)

Alasuutari, Pertti 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Painos 4. Tampere: Vastapaino.

Bowles, Cennydd 2018. Future Ethics. East Sussex: NowNext Press.

Encyclopedia 2020. Design ethics. <<https://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/design-ethics>> (luettu 22.4.2020)

Ethics for Designers 2017. Moral Agent. <<https://www.ethicsfordesigners.com/moral-agent>> (luettu 22.4.2020)

Forbrukerrådet 2018. Deceived by design. The Norwegian Consumer Council <<https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2018/06/2018-06-27-deceived-by-design-final.pdf>> (luettu 24.2.2020).

Hindman, David 2016. Designing for Respect. Sebastopol: O’Reilly Media, Inc. <<https://learning.oreilly.com/library/view/designing-for-respect/9781492042242/>>. (luettu 24.2.2020).

Ind.ie 2017. Ethical Design Manifesto. Ind.ie <<https://2017.ind.ie/ethical-design/>> (luettu 22.4.2020)

Interaction Design Foundation 2020. What is User Interface (UI) design? <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>> (luettu 24.2.2020).

Latham, Henry 2018. Ethical Design is a dangerous term. UX Collective <<https://uxdesign.cc/ethical-design-is-a-dangerous-term-b314a5e385f4>> (luettu 24.2.2020).

Lääkäriliitto 2020. Lääkärintalouden etiikka. Lääkäriliitto <<https://www.laakariliitto.fi/laakariliitto/etiikka/laakarintalouden-etikka/>> (luettu 24.2.2020).

Monteiro, Mike 2012. Design is a job. New York: A Book Apart.

Monteiro, Mike 2019. Ruined by Design. How Designers Destroyed the World and What We Can Do to Fix It. San Francisco: Mule Books.

Nielsen Norman Group 2020. The Definition of User Experience (UX)
<<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>>. (luettu 24.2.2020).

Nodder, Chris 2013. Evil by Design: Interaction design to lead us into temptation. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc. Luettavissa osoitteessa:
<<https://learning.oreilly.com/library/view/evil-by-design/9781118654811/>> (luettu 22.2.2020)

Ollila, Maija-Riitta 2019. Tekoälyn etiikkaa. Helsinki: Otava.

Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa 2005. Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino.

Satyanarayana, Yalamanchili Venkata 2009. Ethics. New Delhi: Pearson India. Luettavissa osoitteessa: <<https://learning.oreilly.com/library/view/ethics/9788131729472/>>. (luettu 22.2.2020)

Shariat, Jonathan & Savard Saucier, Cynthia 2017. Tragic Design. The Impact of Bad Design and How to Fix It. Gravenstein: O'Reilly.

Sinkkonen, Irmeli, Kuoppala, Hannu, Parkkinen, Jarmo & Vastamäki, Raino 2006. Käytettävyyden psykologia. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

UX Beginner 2018. Glossary. Edge case. <<https://www.uxbeginner.com/glossary/edge-case/>> (luettu 10.4.2020).

Ammattisanasto

AI – *artificial intelligence*, tekoäly.

Algoritmi – Koodinpätkä, joka tekee automatisoidusti tietyn tehtävän.

Devaaja – *Developer*, koodaaja.

Edge case – “Rajatapauksiksi” määritellyt käyttäjäryhmät, jotka rajataan tietoisesti ulos suunnittelutyöstä esimerkiksi resurssipuutteen takia. Tällaisia voi olla esimerkiksi vähemmistökieliset, sokeat tai kognitiivisilta ominaisuuksiltaan puutteelliset henkilöt.

Häiriötön teknologia, häiriötön suunnittelu – Teknologia, joka ei ole suunniteltu kouttamaan käyttäjiänsä. Se ei esimerkiksi lähetä notifikaatioita ja asioiden tekeminen saattaa vaatia enemmän tietoisia päätöksiä.

Ketterä kehitys, agile development – Projektihallinnan malli, joka perustuu nopeaan iteroimiseen, eli testaamiseen, palautteen saamiseen ja tuotteen muokkaamiseen sen pohjalta.

KPI, key performance indicator – Kunkin tuotteen kohdalla määriteltävät mittarit ja tavoitteet, joilla voidaan analysoida sen onnistumista tehtävässään.

Käyttäjä, loppukäyttäjä – Henkilö, joka käyttää tiettyä (digitaalista) palvelua.

Käyttäjätesti – Tilanne, jossa käyttäjä testaa suunnittelemasi tuotteen prototyyppiä. Tärkeä osa ketterää kehitystä ja modernia suunnitteluprosessia.

Multitasking, multitaskaaminen – Usean eri (työ)tehtävän samaan aikaan tekeminen.

Projektin omistaja – Tietystä projektista vastuussa oleva henkilö. Työnkuvassa on samankaltaisuuksia esimerkiksi projektipäällikön kanssa.

Prototyyppi – Koekappale jostain tekeillä olevasta tuotteesta, esimerkiksi sovelluksesta. Prototyyppi voi olla mitä tahansa, esimerkiksi paperinen tai näytelty tilanne asiakaskokemuksesta, mutta useimmiten ohjelmistokehityksessä jonkinlainen digitaalinen versio tuotteesta.

Saavutettavuus – Periaate, jonka mukaan palveluiden pitäisi olla yhdenvertaisesti käytävissä esimerkiksi kuuroille, sokeille, eri tavoin värit näkeville ja muuten rajoitteisille ihmisille. Saavutettavuutta pidetään usein esteettömyyden synonyymina, mutta esteettömyys tarkoittaa enemmän fyysisiä ympäristöjä ja saavutettavuus digitaalisia. Saavutettavuus on noussut kuumaksi aiheeksi suunnittelukentällä 2016 voimaan tulleen Europarlamentin saavutettavuusdirektiivin myötä.

Softa, software – Ohjelmisto, digituote, sovellus.

Haastattelukysymykset

1. Kerro työstäsi.
2. Miten pitkään olet ollut alalla?
3. Oletko ajatellut etiikkaa suhteessa suunnittelutyöhön?
4. Mitä etiikka sinulle merkitsee?
5. Onko Mike Monteiro tuttu entuudestaan?
6. Jos on, mitä mieltä olet hänestä?
7. Seuraavaksi käydään *Designer's Code of Ethicsiä* läpi kappale kerrallaan. "Suunnittelija on ensisijaisesti ihminen". Mitä ajatuksia herättää?
8. "Suunnittelija on vastuussa siitä, mitä hän laittaa maailmaan." Mitä ajatuksia herättää?
9. "Suunnittelija on kiinnostuneempi työn vaikutuksista kuin muodosta". Mitä ajatuksia herättää?
10. "Suunnittelija on myös neuvonantaja". Mitä ajatuksia herättää?
11. "Suunnittelija toivottaa kritiikin tervetulleeksi". Mitä ajatuksia herättää?
12. "Suunnittelija tähtää tuntemaan yleisönsä." Mitä ajatuksia herättää?
13. "Suunnittelija huomioi myös pienet vähemmistöt." Mitä ajatuksia herättää?
14. "Suunnittelija on osa ammattilaisten verkostoa." Mitä ajatuksia herättää?
15. "Suunnittelija toivottaa tervetulleeksi vaihtelevan ja kilpaillun työkentän." Mitä ajatuksia herättää?
16. "Suunnittelija ottaa aikaa itsensä reflektointiin." Mitä ajatuksia herättää?
17. Mitä yleisajatuksia teksti herätti?
18. Mitä lisättävää sinulla olisi Code of Ethicsin sisältöön?
19. Entä poistettavaa?
20. Mitä mieltä olisit siitä, että alalla olisi yleinen eettinen ohjeistus?
21. Voisiko Monteiron Designer's Code of Ethics olla alan yleinen eettinen ohjeistus?
22. Sitoutuisitko Designer's Code of Ethicsiin?