



Minttu Vaarala

Suunnittelijan vastuu digitaalisten palveluiden ja tuotteiden luojana

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2021

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Minttu Vaarala
Otsikko:	Opinnäytetyön otsikko
Sivumäärä:	48 sivua + 3 liitettä
Aika:	10.5.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t):	Lehtori Mari Silver

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan suunnittelijan vastuuta alalle valmistuvan ja alalla työskentelevän näkökulmista. Tutkimuksen työnimenä on toiminut koko työn ajan “Suunnittelijan vastuu digitaalisten tuotteiden ja palveluiden luomisessa”.

Työtä voidaan pitää eräänlaisena hermeneuttisena kehänä suunnittelijan vastuun tarkastelussa. Työn teoreettinen osuus muodostuu aiheeseen kytkeytyvien termien kartoittamisesta ja termeihin perehtymisestä sekä alasta julkaistun materiaalin diskursista nykyisyydestä ja tulevaisuuden näkymistä. Työn tutkiva osuus on tuotettu kvalitatiivisella tutkimusmenetelmällä käyttämällä puolistrukturoituja yksilöhaastatteluita.

Työn tarkoituksena ei ole päästä mihinkään yksittäiseen vastaukseen, eikä se selaista tarjoa. Työssä saatuja tuloksia voidaan käyttää siis enemmän niiden laajassa merkityksessä oman suunnittelijan vastuun määrittämisessä. Tässä työssä esitetyt löydökset eivät ole ainoita vastauksia siihen, mikä on eettisesti oikein tai millainen suunnittelijan tulisi olla.

Työn päätarkoituksena on toimia puheenavaajana alalla työskenteleville, alaa opiskeleville ja alasta kiinnostuneille sekä toimia kirjoittajalle eräänlaisena sukelluksena oman ajattelun avartamiseen. Mikäli tämä työ laittaa lukijan ajattelemaan omaa suunnittelijan vastuutaan, on tämä työ saavuttanut tavoitteensa.

Avainsanat: Suunnittelijan vastuu, suunnitteluetiikka, UX-suunnittelu, pohdinta

Abstract

Author(s):	Minttu Vaarala
Title:	Designer's Responsibility in Creating Digital Products and Services
Number of Pages:	48 pages + 3 appendices
Date:	10 May 2021
Degree:	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme:	Media
Specialisation option:	Digital Media
Instructor(s):	Senior lecturer Mari Silver

The aim of this final project is to investigate and understand designer responsibility from three perspectives: a student designer, working designer and publications about the subject. The goal for this final project is to provide dialogue about ethics in the designer field for people working in the field, designer students or people interested in the field.

This final project takes designer responsibility under more precise examination. The final project consists of a theoretical framework and discourse of material published in the field on the present and prospects. The research was conducted using a qualitative research method of semi-structured expert interviews.

The goal for this final project is not to aim for any singular answer to what designer responsibility is. The results obtained in the work can thus be used more in their broad sense in determining the designer responsibility of one's own. The findings presented in this work are not the only answers to what is ethically correct or what a designer should be like.

This final project intends to be broadening reflexion for its creator in understanding what designer responsibility is and how to apply it in practice. Additionally, I hope to inspire other designers to reflect upon their own designer responsibility and what that it means to them.

Keywords:	Designer responsibility, designer ethics, UX design, reflexion
-----------	--

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Esiymmärrys termistä "suunnittelijan vastuu"	3
2.1	Vastuu, vastuullisuus ja valta-asema	5
2.2	Etiikka ja suunnitteluetiikka	9
2.3	Eettinen päätöksenteko, eettiset ongelmat ja väärin toimiminen	10
2.4	Suunnittelijoiden käytännöt ja kulttuuri	10
2.5	Suunnittelijoiden yhteiskunnallinen asema	12
2.6	Suunnittelijan vastuu suhteessa käsiteltyihin termeihin	14
3	Suunnittelijoiden vastuun diskurssi	15
3.1	Suunnittelijoiden vastuu nykytilanteessa	15
3.2	Säädelyt/lisensoidut ammatit esimerkkinä	17
3.3	Arvo kysymyksestä on tullut raha kysymys	18
3.4	Suunnittelijoiden vastuun tulevaisuuden näkymät	20
3.5	Epäeettisyys digitaalisissa palveluissa ja tuotteissa	21
3.6	Historia opettaa	22
4	Kuinka tutkia suunnittelijan vastuuta	25
4.1	Haastattelu metodina	25
4.2	Aineisto, toteutus ja rakenne	26
4.3	Aineiston analysointi	27
5	Haastatteluiden analyysi	28
5.1	Suunnittelijan vastuu on suhteellisen tuore termi	29
5.2	Mitä suunnittelijan vastuu tarkoittaa suunnittelijoille	29
5.3	Suunnittelijat kokevat olevansa vastuullisia	31
5.4	Omat arvot ja moraali ohjaavat, mutta eettinen stressi vaikuttaa jaksamiseen	33
5.5	Työnantajalla on merkitystä	36
5.6	Yritysten vastuullisuus läpinäkyvämmäksi	37
5.7	Käyttäjien palautteella on suuri merkitys, mutta vasta haastatteleamalla pääsee tarpeeksi syvälle	39
5.8	Suunnittelijan moninainen rooli	40
5.9	Kuinka harjoittaa vastuuta tulevaisuudessa	43

6	Millainen on vastuullinen suunnittelija, loppupohdintaa	44
	Lähteet	48
	Liitteet	
	Haastattelun saatekirje	
	Haastattelun teemat ja kysymykset	
	Termistö	

1 Johdanto

Digitalisaation myötä olemme luoneet uuden maailmanlaajuisen digitaalisen yhteisön, mutta kuka on vastuussa siellä tapahtuvista väärinkäytöksistä, kiusaamisesta, syrjimisestä, addiktion muodostumisesta ja jopa kuoleman tuottamuksesta? Valtion sisällä yhteiskunnasta vastuussa on valtion hallinto, mutta kuka hallitsee käyttämiämme verkkopalveluita? Onko vastuussa verkkopalvelun luoja, tilaaja vai käyttäjä itse? Syy on helppo sysätä jonkin yksittäisen tahon niskoille, mutta todellisuudessa ei asia koskaan ole niin yksinkertainen. Jokaisella osapuolella on oma osuutensa vastuusta.

Päädyin opiskelemaan suunnittelijaksi, koska halusin rakentaa toimivampia digitaalisia palveluita ja tuotteita. Toimiva tarkoitti minulle intuitiivista, yksinkertaista ja visuaalisesti miellyttävää. Mutta syvemmälle opinnoissa päästyäni oma ymmärrykseni sekä myös maailman ymmärrys on mennyt syvemmälle siihen mikä digitaalinen käyttöympäristömme oikeastaan on, millaiseksi olemme luoneet palvelumme niiden rahanansaintamalleilla ja koneoppimisella. Hyvistä aikeista lähteneet palvelut ovat muodostuneet monimutkaisiksi ongelmien lähtökohdiksi, ja alamme vasta nyt pikkuhiljaa herätä siihen, mitä oikein tapahtuu maailman laajuisesti. Samoin kuin globaalin yhteisön edut ovat erinomaisia yhdistäen meitä ihmisiin, joiden kanssa kommunikointi olisi muuten vaikeaa tai mahdottomaa, mutta niin ovat sen varjopuoletkin.

Samalla kun maailma sekä minä itse heräämme tähän tilanteeseen ja alamme pohtia omaa käyttäytymistämme ja sitä, miten tämä kaikki on muokannut meitä yksilöinä, mietin pakostakin, kuinka voin valmistuttuani suunnittelijaksi toteuttaa alkuperäisen ajatukseni rakentaa toimivampia palveluita. Jos minulta nyt kysyttäisiin, millainen on toimiva digitaalinen palvelu tai tuote, sanoisin sen ennen kaikkea olevan sellainen, joka ottaa huomioon sen eettiset vaikutukset. Kuinka sitten rakentaa sellaisia digitaalisia tuotteita tai palveluita, jotka ovat todellisuudessa eettisiä ja vastuullisia? Kuinka toteuttaa eettisyyttä ennen kuin joku mah-

dollisesti alkaa vaatimaan suunnittelijoilta eettisyyttä? Koska tällä hetkellä vaikuttaa siltä, että yritykset eivät ole valmiita muuttamaan toimintamalleja, jotka tuovat rahaa kassaan ilman että joku sitä heiltä vaatii. Koska olemme rakentaneet melkein koko digitaalisen kentän ansaintamallimme siihen, että rahaa tuotetaan myymällä käyttäjien dataa eteenpäin tai että heille työnnetään mainoksia mitä monimutkikkaammilla tavoilla hyödyntäen tekoälyä. Kuinka siis toimia vastuullisesti suunnittelijana, ennen kuin koko digitaalinen kenttä tulee muuttumaan perustavalla tavalla, jotta voimme ratkaista ongelmamme kokonaan. Tämä kuulostaa siltä, että kysyn kuinka voin reagoida oireisiin, enkä itse ongelman juuri-syihin. Mutta todellisuus on, että digitaalisen kentän ongelmat ovat muodostuneet niin monisyisiksi, että ongelmakohtien oireet ovat aiheuttaneet ihan uusia omia ongelmiaan.

Digitaalisten palveluiden ja tuotteiden haittavaikutuksista on vastuussa useampi taho. Seuraavassa luvussa 2.1 esitellyt kolme tahoja ovat kukin osaltaan vastuussa haittavaikutusten esiintymisestä. Opinnäytetyössäni keskityn vain suunnittelijan eli ammatinharjoittajan vastuun tutkimiseen ja rajaan siten pois tarkemmasta tutkimisesta palkanmaksajan sekä asiakkaan vastuut. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei näillä kahdella mainitulla osapuolella olisi omia vastuita haittavaikutusten esiintymisessä ja syntyemisessä. Työn tarkoitus ei myöskään ole syyllistää tai paljastaa jotain syvällisesti väärää suunnittelijoiden tavassa toimia, vaan avata omaa ajatusmaailmaani sekä arvojani sopimaan tulevaan ammattiini. Jos työn avulla voin myös avata jonkun muun ajatusmaailmaa, kuinka suunnittelija voisi toimia vastuullisemmin, ei se kuulosta huonolta vaikutukselta myöskään. Tavoitteena ei kuitenkaan ole antaa yhtä vastausta, kuinka tilannetta voitaisiin ratkaista, ja opinnäytetyöni lopputulos ei myöskään tule sellaista tarjoamaan.

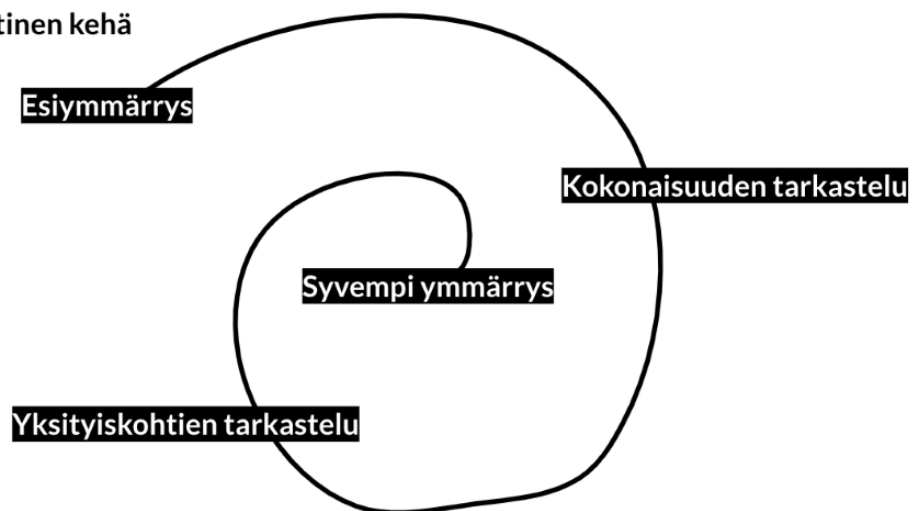
Opinnäytetyössä tarkoituksena on syventyä siihen, miten toimia vastuullisena suunnittelijana nykytilanteessa. Kyse on puheenvuorostani ja keskustelun avajasta nykyiselle tilanteelle, mitä suunnittelijat tekevät ja mitä he voisivat tehdä. Opinnäytetyö on suunnattu digitaalisen suunnittelun alan sanastoa ymmärtävälle. Toisin sanoen alalla työskentelevälle, alaa opiskelevalle tai alaan muuten

perehtyneelle henkilölle. Liitteistä (Liite 3) löytyy lista alalla yleisesti käytössä olevista termeistä ja lyhyt termin kuvailu. Termistön avulla varmistetaan, että opinnäytetyötä lukeva ymmärtää mitä eri termeillä tarkoitetaan.

2 Esiymmärrys termistä ”suunnittelijan vastuu”

Tässä luvussa käsitellään termin ”suunnittelijan vastuu” kannalta keskeisemmät käsitteet. Käsitteiden merkitys avautuu uudella tavalla niihin tarkemmin tutustuessa. Tämä on tuttu tekniikka esimerkiksi hermeneutiikasta. Hermeneutiikka tarkoitti alkuperäisessä merkityksessään tekstien tulkintaa. Hermeneutiikan avulla pyrittiin ymmärtämään mm. Raamatun tekstejä. Tulkinna tavoitteena oli löytää tekstistä lopullinen totuus. Useat eri filosofit antoivat maailman muuttuessa hermeneutiikalle lisää merkityksiä. Yksi näistä oli filosofi Martin Heidegger, jonka mukaan, kun yritetään tulkita todellisuutta, sitä tarkastellaan aina historiallisesti välittyneiden käsitteistöjen kautta. Eli henkilön omat kokemukset ja historia vaikuttavat ja rajaavat tulkintaa. Kuitenkin se ei rajoita kokemusta, tulkitsijan näkemys elää tulkinna mukana hermeneuttisessa kehässä. (Tieteen termipankki 2016)

Hermeneuttinen kehä



Kuvio 1. Hermeneuttinen kehä. Lähde: itse tehty mukaillen hermeneuttisen kehän ideaa (Anttila 1998, 2.3.2 & 7.3.2)

Hyvässä analyysissä kohde pakottaa tulkitsijan miettimään käsitteistöään ja lähtökohtiaan, mikä puolestaan syventää tulkintaa. Toinen keskeinen hermeneutiikan filosofi Paul Ricoeur avaa myös hyvin, mitä hermeneutiikan analyysillä haetaan takaa. Hermeneuttisen analyysin tarkoituksena on tarkastella kohdetta ja ymmärtää sen olevan yhtymäkohta. Tässä yhtymäkohdassa kohtaavat luojan ja vastaanottajan tarpeet hahmottaa ja uudelleen hahmottaa maailmaa sekä sen merkityksiä. (Mörä, Salovaara, Valtonen 2004, 318.)

Hermeneuttisen kehän eri vaiheita voidaan verrata tässä opinnäytetyössä eri lukujen aiheisiin. Johdanto kuvastaa minun esiymmärrystäni aiheesta. Toisessa luvussa syvennyn kokonaisuuden tarkasteluun. Kolmannessa ja neljännessä luvussa käsittelen yksityiskohtia. Viidennessä ja kuudennessa luvussa päästään syvemmän ymmärryksen käsittelemiseen.

Toisaalta taas hermeneuttinen kehä ei ole umpeutuva kehä, vaan kehämäisessä kulkemista aiheen ympärillä useampaan kertaan. Näin päästään toisaalta lähemmäs kohteen ymmärtämistä, mutta toisaalta samaan aikaan erottuu ajattelussa, mikä on oma lähestymistapa ja mikä on aiheelle olennaista. (Anttila 1998, 7.3.2.)

Hermeneuttisella kehällä on yhteys myös laadullisen tutkimuksen syvyystasoihin. Laadullisen tutkimuksen syvyystasoista ensimmäinen on ilmiön piirteiden kuvaus tosiasioina. Toinen syvyystasoista on ilmiön syvälinen kuvaus. Ero ensimmäisen ja toisen tason kuvauksissa on siinä, mihin niissä keskitytään. Ensimmäisellä tasolla kuvataan ilmiötä laajemmalla tasolla, kun taas toisella tasolla kuvataan ilmiön liittymistä omaan yhteyteensä eli varsinaiseen kontekstiin. Kolmannella syvyystasolla päästään ilmiön tulkintaan ja ymmärtämiseen laadullisten tutkimustenmenetelmien avulla. Viimeisellä syvimmällä tasolla haetaan ilmiölle uutta teoriaa tai sen rekonstruointia. (Turunen 2016, 5–8.)

Voidaan siis ymmärtää tässä työssä toisen luvun kuvaavan suunnittelijan vastuuseen vaikuttavia faktoja. Kolmas luku keskittyy varsinaisesti suunnittelijan

vastuun ymmärtämiseen. Neljäs ja viides luku ovat kolmannen syvyystason ymmärtämistä laadullisen tutkimuksen kautta. Kuudes luku on suunnittelijan vastuun rekonstruointia kaikkiin aiempiin syvyystasoihin perustuen. Lähdetään siis liikkeelle suunnittelijan vastuun ylätasolla liikkuville termeille täysin faktapohjaisten määrittelyiden myötä.

2.1 Vastuu, vastuullisuus ja valta-asema

Vastuu tarkoittaa jonkin olevan vastuussa jostakin, joku ottaa itsensä velvollisuudeksi jonkin asian toteutumisen. Vastuu määritellään myös rikosvastuuna rikoslaissa. Rikoslaissa on laillisuusperiaate, jossa säädetään rikollisuuteen syylliseksi vain sellaisen teon perusteella, joka tekohetkellä on laissa nimenomaan säädetty rangaistavaksi (Rikoslaki 2003/515 § 1).

Vastuullisuudella ja erityisesti puhuttaessa vastuullisuudesta liiketoiminnan yhteydessä, tarkoitetaan sitä, miten yritykset ottavat huomioon toimintansa ekologiset, sosiaaliset ja taloudelliset vaikutukset. Vastuullisuus yhdistetään kestävään kehitykseen, eri osapuolten etujen ja odotusten huomioon ottamiseen sekä siihen, kuinka harjoittaa edelleen kannattavaa liiketoimintaa. (Lipponen & Mäkelä 2019, 4.)

Vastuu ja vastuullisuus mielletään jossain määrin toistensa synonyymeiksi. Joh-tuen ainakin osaksi siitä, että sanat voidaan kääntää englannin kielessä kumpi-kin sanaksi responsibility. Vastuun synonyymeiksi kuitenkin luetellaan sana velvollisuus, kun taas vastuullisuuden synonyymeiksi luetellaan käytännöllisyys ja luotettavuus (Suomisanakirja 2021). Tässä työssä on kuitenkin oleellista keskittyä suunnittelijan vastuuseen termin vastuu kautta. Tässä työssä suunnittelijan vastuu liittyy henkilön omakohtaiseen kokemukseen, minkä suunnittelija itse ko-kee omaksi velvollisuudekseen. Toisin sanoen siis tässä työssä vastuullisuu-desta puhuttaessa voidaan olettaa tarkoitettavan juuri yrityksen vastuullisuutta, joka määriteltiin edellisessä kappaleessa.

Valta tarkoittaa jonkin tai jonkun mahdollisuutta päättää jostakin tai hallita jota-kin (Kielitoimiston sanakirja 2021). Vallasta puhuttaessa on tärkeää ymmärtää,

miten valta toimii. Vallan toiminta voidaan jaotella kolmeen eri lakiin, jotka vaikuttavat siihen:

1. Valta ei ole koskaan staattinen.

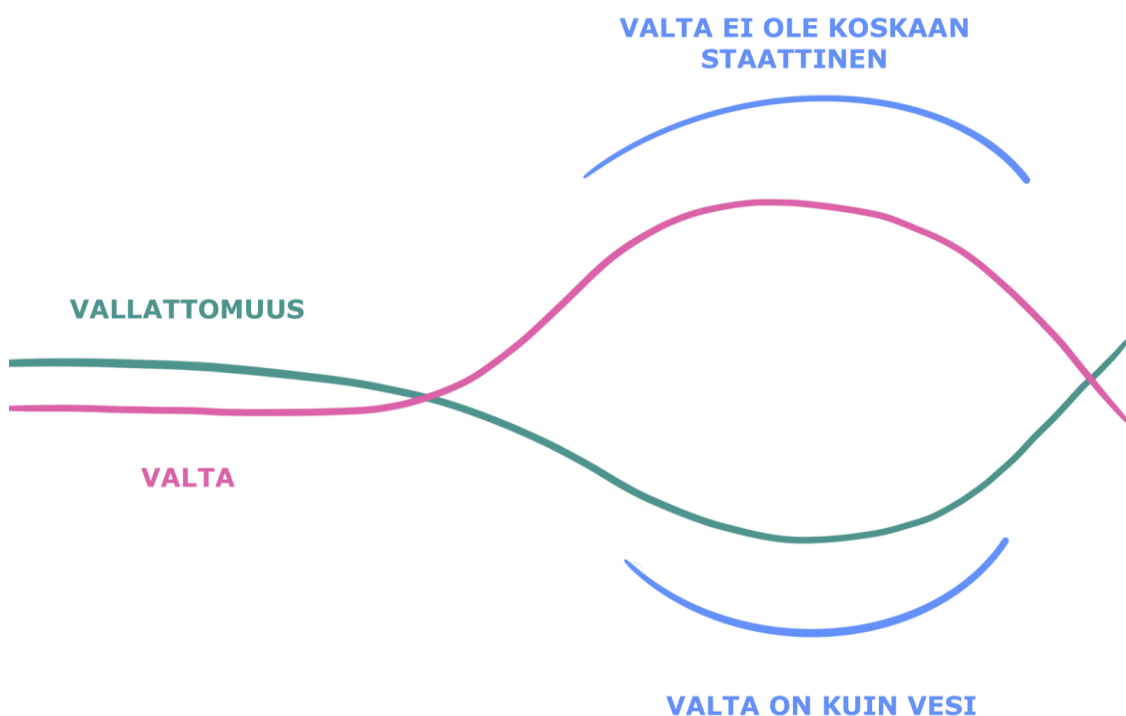
Vallan määrä joko kasvaa tai vähentyy jatkuvasti. Joko sinä harjoitat valtaa, tai valtaa harjoitetaan sinuun.

2. Valta on kuin vesi.

Politiikka on keino hallita veden virtaamisen suuntaa. Poliittisten päätösten tekoa voidaan verrata tiettyjen vallan virtausten jäädyttämiseen. Voimaan asetetut käytännöt taas ovat valtaa, joka on jäädytetty paikoilleen.

3. Valtayhdisteet.

Valta kasvattaa enemmän valtaa samoin kuin voimattomuus kasvattaa voimattomuutta. (Liu 2014.)



Kuvio 2. Vallan lait. Lähde: Oma muokkaus Liun (2014) videon animaatiosta.

Ainoa asia, joka estää kaiken voiman asettumista yhden henkilön taakse, on se, kuinka käytämme lakeja yksi ja kaksi (Liu 2014).

Valta-asema ja vallankäyttö ovat tärkeitä määrittää, jotta ymmärretään yhteiskunnassa vaikuttamisen keinot. Yhteiskunnassa kansalaisvallan käytön keinot voidaan jaotella kuuteen eri lähteeseen: fyysinen voima, varallisuus, valtion toiminta, motivoivat ideat ja ihmisjoukot. (Liu 2014.)

Valtaa tutkinut Michel Foucault myös määrittelee vallalle kolme eri muotoa. Hänen mukaansa valta voi olla repressiivis-eksklusiivista, tarkoittaen että valta perustuu lakiin ja oikeudelliseen järjestykseen. Valta voi myös olla normatiivisesti integroivaa valtaa, eli valta muokkaa ihmistä toimimaan normatiivisten käyttäytymismallien mukaisesti. Kolmanneksena valta voi olla strategisesti integroivaa, jolloin valta muodostuu taktikoista ja mekanismeista. Nämä muovaavat itseään hallitsevan subjektin, tarkoittaen että normatiivisuuden ulkopuolisuus katoaa ja niistä tuleekin ajatuksissa sisäsyntyisiä, joka ohjaa tarkkailuun ja säätelyyn sitä kautta. Foucaultin mukaan valtaa on mikro- ja makrotasoisia. Hänen mukaansa yhteiskuntajärjestys näyttäytyy erilaisten mikrokenttien yhteen punoutumisessa sekä erkanemisessa. (Mörä, Salovaara, Valtonen 2004, 218.)

Foucault ei kuitenkaan pyrkinyt esittämään teoriaa itse vallasta, vaan ennemminkin analysoimaan valtasuhteita. Hänen mukaansa valta on toimintaa, joka kohdistuu muiden ihmisten toimintaan. Ihmisten valtasuhteet ovat kaksisuuntaisia, jolloin valtasuhteisiin liittyy myös vastarinnan mahdollisuus. Vallasta poispyrkiminen on toissijainen ajatus, koska valta on Foucault'n käsityksen mukaan toimintaa. Valtasuhteet ovat siis eräänlaisia strategisia pelejä, joissa pyritään toiminnalla saamaan toiset ihmiset toimimaan tietyllä tavalla. (Tiisala, 2014.)

Digitalisaation kasvaa ja koskettaa jokaista yhteiskunnan jäsentä joissain määrin. Digitaalisen palvelun tarjoaja haluaa saada käyttäjän käyttämään palvelua tai tuotettaan. On siis suunnittelijoiden vastuulla toimia vallan toiminnan harjoittajana näiden kahden välillä. Palvelun tai tuotteen tarjoajalla on halu käyttää

valtaa käyttäjiin, mutta suunnittelijoilla on valta päättää, kuinka valtaa harjoitetaan.

Suunnittelija yksilönä on kansalainen, ja suunnittelijan kannalta valtaa voidaan käyttää näiden eri lähteiden kautta yhteiskunnassa vaikuttamiseen. Suunnittelija on kuitenkin yleensä myös osa liiketoimintaa, jolloin suunnittelijan tulee yhteiskunnan valta-aseman lisäksi noudattaa liiketoiminnan sisäisiä käytäntöjä. Valta-asemaa ja vallan käyttöä miettiessä on siis tärkeää muistaa nämä kaksi tahoa, joiden piirissä suunnittelijan tulee toimia: yhteiskunnassa ja liiketoiminnassa. Nämä muodostavat tavallaan suunnittelijan vallan suhteessa vallan makrotasot. Vallan makrotasoihin liittyvät näiden lisäksi yleiset makrotason vallan esiintymismuodot: lait ja säädökset.

Mike Monteiro (2019, Part One) esittää ajatuksen siitä, että jokainen harjoitettu ammatti kulminoituu kolmeen tahoon: asiakkaaseen, ammatinharjoittajaan ja työnantajaan. Ammatinharjoittajalla on velvollisuus asiakasta sekä työnantajaa kohtaan. Suunnittelija on siis vallan toiminnan keskiössä. Suunnittelijat puhuvat asiakkaasta yleensä termillä käyttäjä. Suunnittelijoille työnantaja on yleensä se tavanomainen palkanmaksaja, mutta työnantajan kanssa saman katon alle sijoittuu myös työntilaaajat. Työntilaaajista suunnittelijoiden alalla käytetään usein termiä asiakas. Viktor Papanek (1971, 38–39) esittää ajatuksen, missä hän kuvailee suunnittelijoiden vaikeaa asemaa moraalisten ja eettisten valintojen päättäjänä. Tähän perustuen Monteiro (2019, Part Two) pukee ajatuksen uudelleen yksinkertaisemmaksi: suunnittelijat ovat kuin portinvartijoita asiakkaan ja työnantajan välillä. Näiden kautta päästään vallan mikrotasoihin, eli ihmisten väliseen vallan toimintaan. Digitalisaation kasvaa ja koskettaa jokaista yhteiskunnan jäsentä joissain määrin. Digitaalisen palvelun tarjoaja haluaa saada käyttäjän käyttämään palvelua tai tuotettaan. On siis suunnittelijoiden vastuulla toimia vallan toiminnan harjoittajana näiden kahden välillä. Palvelun tai tuotteen tarjoajalla on halu käyttää valtaa käyttäjiin, mutta suunnittelijoilla on valta päättää, kuinka valtaa harjoitetaan.

2.2 Etiikka ja suunnitteluetiikka

Etiikka on filosofian osa-alue, jossa tutkitaan moraalialia. Moraali säätelee ihmisten käyttäytymistä ja heidän välisiänsä suhteita. Moraalin avulla ihmiset asettavat itselleen arvoihinsa perustuvia tavoitteita. Filosofinen moraalien tutkiminen eli etiikka jaetaan kolmeen eri ryhmään: preskriptiiviseen, metaetiikkaan ja deskriptiiviseen. Preskriptiivinen eli normatiivinen etiikka ja metaetiikka tutkivat selvästi itse moraalialia. Deskriptiivinen etiikka eli kuvaileva etiikka on enemmän moraalien selittämistä ja sen ymmärtämistä; kuinka moraalialia kuvastuu esimerkiksi psykologisena tai sosiaalisena ilmiönä. (Launis, Oksanen & Sajama 2010, 7.)

Suunnitteluetiikalle ei ole selkeää yhtä määrittelyä. Suunnitteluetiikka käsitteenä voidaan kuitenkin ymmärtää, jos ymmärretään mitä etiikka ja suunnittelu tarkoittavat. Tässä opinnäytetyössä puhuessani suunnittelijoista tarkoitan digitaalisten palveluiden ja tuotteiden suunnittelijoita, jolloin suunnittelu tarkoittaa heidän alansa työskentelyä. Kuten aiemmassa kappaleessa todettiin, etiikka on siis moraalien tutkimista. Yksi suurimmista moraalien vaikuttavista tekijöistä itse henkilön omien arvojen lisäksi varsinkin ammattia harjoittaessa on se, rikotaanko tätä tehdessä säädöksiä tai lakia. Tämä on Monteiron koko kirjan ydin määrittelyssä eettisyyttä ammatille, jonka toimintaa eivät tällä hetkellä säätele lait tai säädökset siinä määrin, mitä yhteiskunnallisen vaikutuksen vuoksi kuuluisi. (Monteiro 2019.) Tarkoitan tällä juuri sitä tilannetta, missä suunnittelijoiden suunnittelemat tuotteet vaikuttavat niin laajalla toimintakentällä ja jopa hirvittävillä seuraamuksilla, jossa seuraamuksia pystytään pitkälti kiertämään, koska toiminta on aiempien säädösten ulkopuolella. Tällä hetkellä siis suunnitteluetiikka on täysin riippuvainen keskustelussa mukana olevien osapuolten, ammatinharjoittajan ja työnantajan, omien eettisten arvojen varassa. On kuitenkin pohdinnan arvoista, että mikä on oppilaitosten rooli suunnitteluetiikan opettamisessa tai sen opetuksen puuttumisessa? Opintojen tulisi valmistaa oppilas olemaan valmis kohtaamaan alallaan merkittävät ongelmakohdat.

2.3 Eettinen päätöksenteko, eettiset ongelmat ja väärin toimiminen

Eettinen päätöksen teko pyrkii löytämään ratkaisuja eettisiin ongelmiin. Eettinen ongelma on tilanne, missä emme tiedä millainen toiminta on eettisesti oikein. Eettiseen ongelmaan löydetään ratkaisu vain pureutumalla ongelman ytimessä olevaan tai oleviin arvoeettisiin kysymyksiin. Epäeettinen ongelma tai empiirinen eettinen ongelma on tilanne, missä tilanne voitaisiin ratkaista tutustumalla tietoa lisäämällä toisen alan tietämyksellä. Epäeettisissä ongelmatilanteissa ei ole kyse niinkään arvoerimielisyydestä vaan näkemysero vaikutteista. Väärin toimiminen tai väärinkäytös on sitä, kun tekijä tekee tietoisesti ja harkitusti väärin. (Launis 2007, 29.)

Eettinen stressi tai eettisten ongelmien ratkaisemisen kuormituksesta aiheutuva stressi on reaktio tilanteeseen, missä omat arvot ovat ristiriidassa työpaikan arvojen kanssa tai työntekijä ei tiedä oikeaa tapaa toimia. Yksi tavallisimmista eettisistä pulmista on resurssipula, joka johtaa usein siihen tilanteeseen missä työntekijä haluaa tehdä työnsä laadukkaasti, mutta resurssit eivät riitä siihen keskittymiseen. Eettisissä pulmissa on myös kolikon kääntöpuoli, mikä kertoo parantuneista työolosuhteista, mikäli työntekijöitä rohkaistaan työkuultuurissa puhumaan eettisistä haasteista. (Hurme 2013.) Suunnittelijan vastuu ja siihen liittyvä vastuuntunto voi olla sidoksissa hyvin moneen eri eettiseen pulmaan ja johtaa siten eettiseen stressiin. On siis tärkeää pitää suunnittelijan vastuuseen vaikuttavana tekijänä myös suunnittelijan henkiset voimavarat.

2.4 Suunnittelijoiden käytännöt ja kulttuuri

Kuinka suunnittelijoiden käytännöt siis sijoittuvat asemassa vastuuseen ja vastuullisuuden harjoittamiseen. Jokainen suunnittelija tietää miten saadaan aikaiseksi mahdollisimman paras lopputulos. Oli kyse mistä tahansa suunnittelumetodista tai prosessista, hyvään suunnitteluun kuuluu perusteellinen taustatutkimus, testausta ja parantelua ennen lopputuotoksen tuottamista. Hyvässä suunnittelussa tahdotaan saada lopputulos, joka miellyttää käyttäjää. Samaan

aikaan kuitenkin suunnittelija on vastuussa tuotoksensa tuloksellisuudesta suhteessa työnantajan asettamiin tavoitteisiin. Työnantajan tavoitteissa suunnittelijaa koskee asetettu aikataulu sekä usein ansaintamallin toteutuminen.

Suunnittelutyössä keskustelussa ovat äänessä aiemmin mainituista kolmesta osapuolesta kaksi: työnantaja sekä ammatinharjoittaja. Kolmannen osapuolen, eli asiakkaan, ottaminen mukaan jokaiseen vaiheeseen suunnittelua on käytännössä hankalaa. Ja vaikka kolmas osapuoli pääsisikin mukaan keskusteluun, usein kolmas osapuoli ei välttämättä itsekään tiedä, mitä hän haluaa tai tarvitsee. Työnantaja luonnollisesti ajaa etua liiketoiminnan kannalta parhaimpaan mahdolliseen suuntaan, työnantaja on yleensä liiketoiminta-alan ammattilainen. Jos liike-elämän valta on jo edustettuna, lankeaa ammatinharjoittajalle yhteiskunnan vallan edustaminen ja siten yhteiskunnan eli asiakkaan etujen ajaminen. Suunnittelija ei todellisuudessa tee työtään työnantajalleen, vaan suunnittelija tekee työtä asiakkailleen. (Monteiro 2019.)

Suunnittelijoiden kulttuuri sekoittuu nykyään usein keskusteluun suunnittelijoiden käytännöistä. Tarkkaan suunnittelumetodeja Raamatun tavoin noudattaessa itse suunnittelumetodeista on tullut keskustelun, ihailun ja tavoittelun aiheita. Suunnittelumetodit ovat kuitenkin suunnittelijoiden käytäntöjä, eivät suunnittelijoiden kulttuuria. (Drouillat 2018.)

Mikä on sitten suunnittelijoiden kulttuuria? Suunnittelijoiden kulttuurin juuret ulottuvat historiassa syvälle. Digitaalisten palveluiden ja tuotteiden edeltäjiä ovat käyttämämme palvelut sekä teollisen muotoilun tuotteet. Näiden lisäksi mediassa digitaalisten tuotteiden ja palveluiden tuotteet ovat luonnollisesti televisio-, radio-, sanomalehti- ja kirjallisuustuotokset. (Drouillat 2018.)

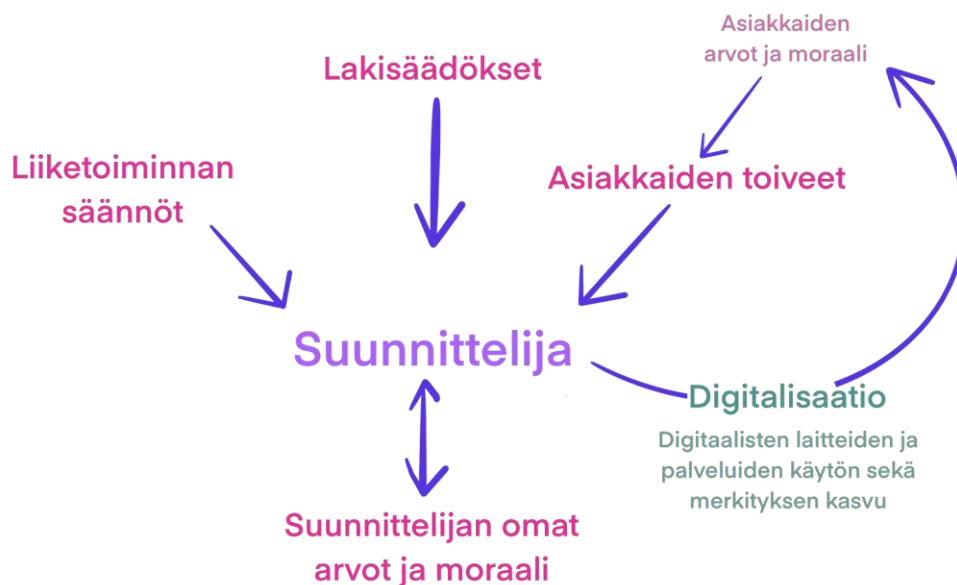
Kulttuurin jäännökset nähdään tänäkin päivänä digitaalisissa tuotteissa, kun suunnittelijat hakevat inspiraatiota tuotteisiinsa ei pelkästään toistensa tuotoksista vaan taiteesta, tieteestä, kirjallisuudesta, populaarikulttuurista ja arkkitehtuurista. (Drouillat 2018.)

Kulttuurilla on myös suuri vaikutus ajatusmaailmamme muokkaamiseen. Koemme yhteenkuuluvuutta omaan yhteisöömme kuuluvien henkilöiden kanssa. Hyväksymme helpommin kanssa-ammattilaisten aatteet ja ajatukset. He vaikuttavat myös arvoihin ja moraaleihimme. Kukaan ei ymmärrä paremmin työhön liittyviä murheita ja turhautumisia kuin toinen samassa työkentässä työskentelevä, mikä luo nopeasti luottamusta henkilöiden välille. Tämä luo nopeasti kuplan oman ammatin harjoittajien ja muun maailman ympärille, mutta suunnittelijan kuuluisi ottaa suunnittelussaan huomioon koko yhteiskunnan tarpeet. Kuinka siis säilyttää paikka oman yhteisön kuuluvuuden ja yhteiskunnan portinvartijana, jos oman yhteisön sisällä paine on vain keskittyä tekemään työ hyvin ja ajallaan?

Kartoitimme jo aluksi, että suunnittelijoiden tulisi olla työnantajan ja käyttäjien välinen portinvartija tai vallanvälittäjä. Jotta suunnittelija pystyy toimimaan roolissaan, suunnittelijoiden kulttuurin tulisi siis kuvastaa osaltaan työpaikan kulttuuria sekä käyttäjien kulttuuria. On mahdotonta toimia välittäjänä, jos et tunne kummankin osapuolen tarpeita tai lähtökohtia. Työpaikan kulttuuri tulee tutuksi suunnittelijalle yleensä automaattisesti ollessaan osa työpaikkaansa, mutta käyttäjien kulttuuriin tutustuminen vaatii taustatutkimusta ja siihen perehtymistä.

2.5 Suunnittelijoiden yhteiskunnallinen asema

Uskaltauduin jo aiemmin pohtimaan, että suunnittelijat ovat yhteiskunnan vallan edustajia liiketoiminnassa, koska yhteiskunta ei voi olla läsnä suunnittelutyön jokaisessa vaiheessa. Mutta jos tarkemmin mietimme sitä, mikä todellisuudessa on suunnittelijoiden asema yhteiskunnan rakenteissa. Suunnittelijat ovat yksilöitä, joiden tulee noudattaa jokaisen kansalaisen tavoin asetettuja lakeja ja säännöksiä. Näiden lisäksi suunnittelijaa koskevat ammatinharjoittajaa koskevat lait sekä säännökset ja työnantajan asettamat säännöt. Voidaan kuitenkin todeta, että suunnittelija on suunnittelemiensa palveluiden ja tuotteiden osalta vastuussa asiakkaista tai käyttäjistä, eli yhteiskunnan jokaisesta yksilöstä.



Kuvio 3. Tehty itse hahmottamaan yhteiskunnan asemaa sekä vallan ja vaikutuksen suuntaa. Asiakas voi tarkoittaa tässä käyttäjiä sekä asiakkaita, jotka ostavat suunnittelijalta

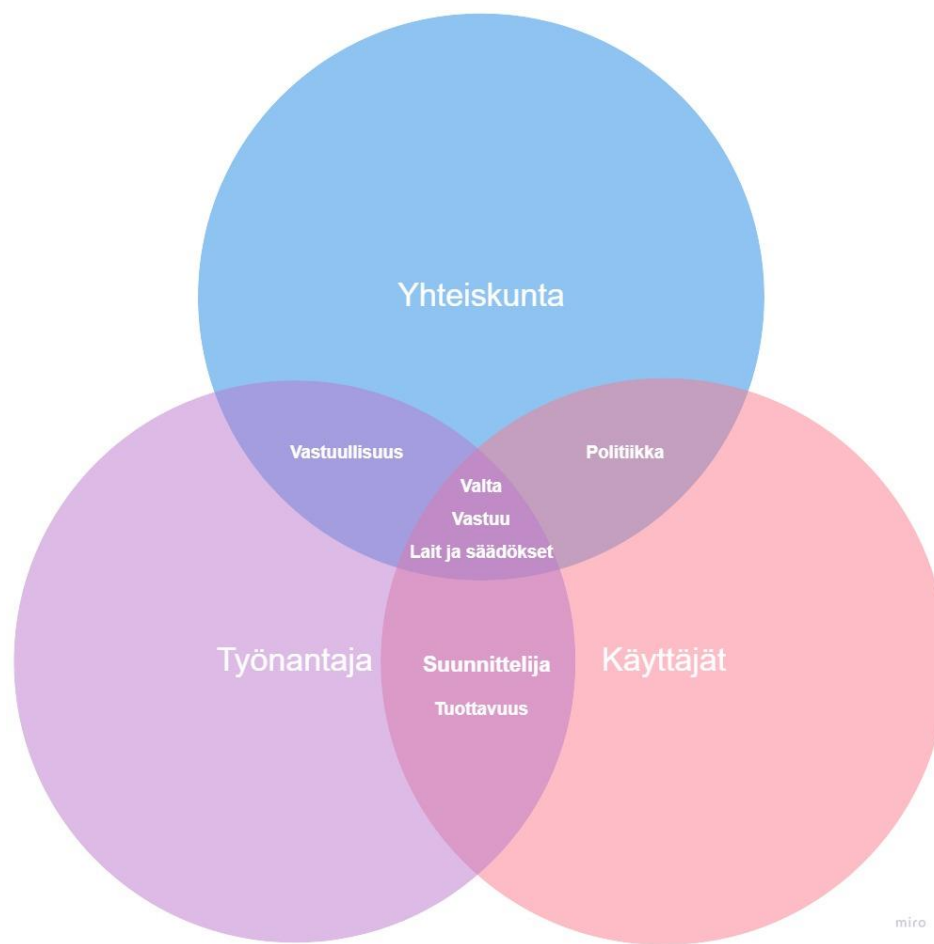
Suunnittelijat voivat vaikuttaa asemassaan pitkälti vain omiin arvoihinsa ja moraaliin, mutta onko keinoja, joilla suunnittelija voisi vaikuttaa myös liiketoiminnan sääntöihin, asiakkaiden arvoihin? Suunnittelijoiden asemaan siis vaikuttavat hyvin monet tahot, mikä vaikuttaa pitkälti siihen, minkä takia suunnittelijan vastuu ja suunnitteluetiikka ovat hyvin hankalia aiheita. Mutta se, että jokin asia on hankalaa, ei tarkoita, ettei siihen tulisi perehtyä. Ehkä asian hankala hahmottaminen tarkoittaakin sitä, että asia on vielä niin uusi ja tuore, että siihen perehtyminen on tärkeämpää kuin koskaan.

Victor Papanek puhuu kirjassaan siitä, kuinka ihminen on ainoa eläin maapallolla, joka ei muiden eläinten tavoin sopeudu ympäristöönsä, vaan muokkaa ympäristöään sopimaan itselleen. Tämä ihmisten tapa uudelleen muovata ja antaa uusia merkityksiä ympäristölleen on laskeutunut suunnittelijoiden harteille. Suunnittelijan tehtävä ei ole pelkästään ratkaista ongelmia, vaan suunnittelijan

tehtäväksi on muodostunut luoda uusia tuotteita kuluttajille. Papanek puhuu kirjassaan teollisista muotoilijoista, mutta yhtä hyvin hänen puheitaan voi soveltaa myös tänä päivänä digitaalisiin suunnittelijoihin. (Papanek 1971, 215 ja 220.) Digitaalisessa yhteiskunnassa suunnittelijat luovat ympäristön, mutta millainen ympäristöstä tulee, kun mikään ei ole estämässä luomisprosessia.

2.6 Suunnittelijan vastuu suhteessa käsiteltyihin termeihin

Mihin siis suunnittelijan vastuu sijoittuu kaikessa tässä. Ulkopuolelta se on suunnittelijan yhteiskunnallinen asema ja työnantajan näkemys siitä mitä suunnittelijan työ on. Mutta tätäkin vahvemmin siihen vaikuttaa suunnittelijan itsensä tietoisuus mikä hänen asemansa on. Suunnittelijan vastuu on vastuu termin kautta sitä, että suunnittelija on vastuussa luomistaan palveluista ja tuotteista. Suunnittelija on vastuussa käyttäjien puolesta puhumisessa. Suunnittelija on vastuussa työnantajalleen tuotettavuudesta. Suunnittelija on vastuussa yhteiskunnalle lakien ja säädösten toteutumisesta luomiensa digitaalisten tuotteiden ja palveluiden osalta.



Kuvio 4. Oma hahmotelma teoreettisen viitekehyksen sijoittumisesta

3 Suunnittelijoiden vastuun diskurssi

Suunnittelijat ovat siis vastuussa monesta suhteesta. Mutta kuinka aiheesta puhutaan julkaistuissa materiaaleissa. Keino päästä syvemmälle aiheesta on tutustua millaisiin lopputuloksiin muut aiheen parissa töitä tehneet ammattilaiset ovat päässeet. Seuraavissa alaluvuissa syvennymme siis tarkemmin itse suunnittelijan vastuuseen.

3.1 Suunnittelijoiden vastuu nykytilanteessa

Tuntuu että suunnittelijoiden keskuudessa on tapahtunut suuri erkaantuminen. Ennen oli UI-suunnittelijat, sitten tulivat UI/UX-suunnittelijat. Nyt meillä on UX-

suunnittelijat, jotka lupaavat tietävänsä ja rakentavansa parempaa huomista ratkaisemalla hankalia ongelmia. Puhun kuitenkin suunnittelijoista edelleen, koska on paljon suunnittelijoita, jotka tekevät edelleen molempia: visuaalista sekä käyttökokemus suunnittelua. Suunnittelijat taistelivat pitkään saavuttaakseen oman äänensä neuvottelupöydässä. He halusivat painottaa, että suunnittelijat osaavat muutakin, kuin vain suunnitella kivan näköisiä ulkoasuja. Suunnittelijat halusivat ja saavuttivat oman äänensä kaikkien meidän ongelmien ratkaisijana. Ja puhun kaikista meistä, koska kaikkihan käyttävät digitaalisia palveluita ja tuotteita. Halusimme tai emme, niin joissain määrin meidän on pakko nykypäivänä hyödyntää digitaalisia palveluita tai tuotteita ollaksemme osa tätä yhteiskuntaa. Tällä on kuitenkin ollut seuraamuksensa. Suunnittelijat ovat humaltuneet heille annetusta vallasta. (Scott-Curran 2016.)

Monteiro (2019) käyttää monesti esimerkkinään säädelyjä aloja siinä, kuinka eettisyys on saatu toimivaksi asettamalla kaikille yhteiset säännöt, kuinka kentällä tulee toimia. Katselin lääkärisarjaa ja ohjelmassa mainittiin lääkäreiden kamppailevan jumaluuskompleksin kanssa. Jumaluuskompleksi tarkoittaa tilaa, missä henkilö kokee pystyvänsä hallitsemaan toiminnan kenttää ja miten siellä toimitaan. Hän on hallussa koko ympäristöstä. Ovatko suunnittelijat siis langenneet jumaluuskompleksiin? Tai itseasiassa koko tekniikka-ala? Mielestäni kyllä. Jos katsomme suurten tekniikka-alan yritysten toiminnan vapaata kenttää, ei kukaan käytännössä katsoen säätele toimintaa. Toki meillä on Euroopassa asiat melko hyvin ja toimintaa pyritään säätelemään koko ajan lisää GDPR:n ja tietosuojalain tavoin, mutta millaista toiminta on maailmanlaajuisesti, on kokonaisuutena melko häkellyttävää. Suuret tekniikka-alan jätit kuten Facebook ja Twitter saavat tehdä mitä vain ja joutuvat käytännössä katsoen vain eettisiin nuhtelutilaisuuksiin toimittuaan epäeettisillä tavoilla. Emme vaadi yrityksiltä muuta kuin anteeksipyyntöä ja siihenkin riittää vain ”ei ollut tarkoitus viestiä väärin tästä kokeilusta”. Anteeksipyyntöksi riittää, että yritys myöntää seuraamuksen olleen ajattelematon tai tahaton. Ei siis toisaalta ole ihme, että tekniikka-ala on humaltunut sille annetusta vallasta ja kokee olevansa jumala. Ei siis ole tältäkkään kannalta täysin tuulesta temmattua, että Monteiro käyttää lääkäreitä yhtenä esimerkkinään, kuinka voisimme säädellä tekniikka-alaa.

Lienee myös maininnan arvoista tässä kohtaa nostaa esille, kuinka tuntuu, että jokainen suunnittelija luulee jossakin vaiheessa uraansa tietävän mitä käyttäjä tarvitsee ilman, että käyttäjältä kysyy yhtäkään kertaa. Ja kuinka pidemmälle omalla uralla mennessään tai alaan ylipäättään tutustuessa tajuaa, että eihän sitä tiedä mitään, ennen kuin juttelee käyttäjän kanssa heidän tarpeistaan. Mutta missä vaiheessa tämä tapahtuu tai tapahtuuko tämä kaikkien kohdalla koskaan?

Suunnittelijoiden vastuu tuntuu siis olevan täysin riippuvainen suunnittelijasta itsestään. Milloin suunnittelijan omat arvot sekä moraali ottavat ohjan alalla, jossa käytäntöjä luodaan sitä mukaan, kun virheitä ja tuhoa on jo tehty. Suunnittelijan on siis itse herättävä ja ohjattava omalla toiminnallaan alaa oikeaan suuntaan.

3.2 Säädellyt/lisensoidut ammatit esimerkkinä

Kuten tuli mainittua, käyttää Monteiro (2019) kirjassaan lääkärin ammattiin kuuluvaa Hippokrateen valaa esimerkkinä vaihtoehdosta, jossa ammattikunnalla on yhteiset sovitut säännöt siitä, kuinka eettisyyttä tulee ammatissa harjoittaa. Voitaisiin argumentoida, että lääkärin ammatti on satoja vuosia vanha ammatti ja sillä on ollut aika muodostua ajan saatossa. Mutta ammatin ikä ei voi olla yhtä kuin ammatin valvutuneisuuden kypsyys. Meidän on otettava oppia toisilta ammattiryhmiltä, vaikka ammattiryhmät eivät suoranaisesti olisi verrattavissa meidän ammatteihimme. Launis (2007) pohtii artikkelissaan sitä, voisiko lääketieteellisen tutkimuksen piirissä muodostuneet käytännöt eettisistä ennakkoarvioinneista hyödyntää muillakin aloilla. Hän esittelee artikkelissaan kolme tulkintaa eettisestä ennakkoarvioinnista: kokemusperustainen tulkinta, joka perustuu aiempiin tutkimuksiin, oikeusperustainen tulkinta, joka pohjautuu juridiikkaan sekä arvoperustainen tulkinta, jonka perustana on koehenkilöiden oikeuksia ja moraalista asemaa suojaavat toimenpiteet. Lääketieteen alalla on siis käytössä valtakunnallinen lääketieteellinen tutkimuseettinen toimikunta, jonka tehtävänä on tukea alueellisia eettisiä toimikuntia (TUKIJA n.d.). Suunnittelijoiden alan ei

tarvitse edetä välttämättä niin pitkälle, että on luotava päätöksiä suojelevia toimikuntia, mutta mikäli suunnittelijat eivät herää tiedostamaan tekemiään valintoja ja niiden seuraamuksia, tulee toiminta muuttumaan rangaistuksen kaltaiseksi toimintatavoiksi tai toimikunnan säätelemäksi toiminnaksi.

3.3 Arvo kysymyksestä on tullut raha kysymys

Entä sitten, jos suunnittelija ottaakin vastuun käyttäjää tai jonkin tärkeän arvokysymyksen esille yrityksessä? Valitettavan usein tuntuu, että asetelma on ”keskiytään tähän sitten, kun meillä on tarpeeksi rahaa ja resursseja”. Valitettavan usein arvo kysymyksistä tulee raha kysymys. Näin tuntuu monesti käyvän monen idean kanssa, joiden perimmäinen tarkoitus perä oli painottaa yrityksen vastuullisuuden tai eettisyyden toteutumista. Raha on keskiössä kaikessa tekemisessä, sitä tarvitaan aina lisää. Yksi ratkaisu rahakysymyksiin on toiminnan tehostaminen, joka lienee jäännös teollisen vallankumouksen aikaisista läpimuroista rahan tekemisessä. Jos kuitenkin palataan takaisin digitaalisten suunnittelijoiden alalle, jossa rahan tuottajat ovat ihmisiä, jotka tuottavat digitaalisia palveluita tai tuotteita, voi ainoa keino tehostaa toimintaa tehostaa työskentelytapoja. Tuntuu, että tässä on yksi syy tai melkeinpä ainoa syy, minkä takia joka ikinen Design toimisto hakee uusimpien mallien mukaan toimivia suunnittelijoita.

Tässä vaiheessa lienee hyvä tilanne sanoa, etten tarkoita kaikkien mallien olevan huonoja tai kaikkien toimistojen tarkoitusperien olevan pelkästään hypätä trendijunaan mukaan. Mutta jos mietimme hetken, millaiset vaikutukset sillä on, kun jokainen hyppää malliin mukaan miettimättä mitkä sen todelliset tarkoitusperät ovat. Koska kuten usein trendeistä tiedetään, niissä kaikkein houkuttelevinta tuntuu olevan se lopputulos ja usein yrityksen kannalta houkuttelevin lopputulos on säästetty raha.

Näistä malleista trendikkäimpiä tuntuu olevan Design system, Lean-ajattelu, ja Google Venturesin Design Sprint. Mistä nämä mallit ovat lähtöisin? Lean-ajattelu on alkuperältään lähtöisin Toyota Production Systemsin kehittämä malli tehostaa toimintaa teollisessa ympäristössä. Design systemin alkuperä melko

mahdotonta enää jäljittää. Käytämme näitä malleja kaikkialla maailmassa, mutta ovatko kaikki mallit oikeasti globaalisti tärkeimmät mallit hyödyntää? Kyllä ja ei. Sujuva työskentely, joka alkujaan oli monen näistä malleista idea, on tärkeä osa ammatinharjoittamista. Malleja monesti myydään media seksikkäinä kaikki huomioon ottavina malleina, joiden avulla saadaan kaikki mahdollinen hyöty irti työtunneista. Mutta ratkaisevatko mallit oikeasti niitä pulmia mihin oikeasti tulisi keskittyä vai onko keskiössä ennemminkin se, miten voidaan tehostaa toimistossa käytettävää aikaa? Tähän kysymykseen paneutuminen lienee jo toisen opinnäytetyön arvoinen aihe. Mutta jos mietimme aihetta noin pintapuolisesti. Aikaa säästävä ja työtä tehostava malli on erittäin hyödyllisen kuuloinen, mutta kenelle? Lähinnä työnantajalle, sekä tietty työntekoa sujuvoittavana ammatinharjoittajalle. Mutta ratkaisevatko nämä oikeasti suunnittelijan todellisen palkanmaksajan eli käyttäjän ongelmia? Jos tilannetta miettii kokonaisuuden kannalta, ja erityisesti sen todellisuudessa tuotetta kuluttavan ja sen haittapuolista kärsivän eli käyttäjän kannalta, niin missä on mallit, jotka saavat parhaat puolet heidän kannaltaan käytäntöön? Käytetäänkö heidän tarpeisiinsa suunnitellessa todellisuudessa tarpeeksi aikaa ja panostusta, vai suunnittelemmeko oikeastaan itsellemme ja työnantajallemme parhaalla mahdollisella tavalla?

Mieleen tulee kuitenkin yksi käytäntö ja malli, joka todellisuudessa pyrkii ratkaisemaan yhden asiakaskunnan käytettävyyso ongelmia. Tämä malli on saavutettavuusvaatimukset eli Web Content Accessibility Guidelines eli WCAG-standardi. Tällä hetkellä saavutettavuusvaatimukset ovat Suomessa osa digilakia, joka koskee julkissektoria sekä osaa yksityisten ja kolmannen sektorin toimijoista. (Aluehallintovirasto.) Toki kyse ei ole kaiken parantavasta mallista tai edes kaikkia verkossa toimivia toimijoita koskevasta mallista, mutta on mielenkiintoista mihin suuntaan saavutettavuus kehittyy jatkossa ja ottavatko yritykset, joita laki ei tällä hetkellä vielä koske, sen ennen vaatimuksen laajentumista käyttöönsä.

3.4 Suunnittelijoiden vastuun tulevaisuuden näkymät

Mitä sitten suunnittelijan vastuu voisi olla tulevaisuudessa? Tulevaisuuden ennustaminen on mahdotonta, mutta on tarpeen tutkia, mitä viitteitä aiheen mahdollisesta suunnasta on tällä hetkellä ilmoilla. Toisaalta historian tarkoitus on opettaa meille, mitä tehdä toisin, joten voi olla oleellista nostaa tiedossa olevista ongelmakohdista esimerkkejä, joiden kaltaisia tilanteita meidän tulisi välttää.

Steward Scott-Curran nostaa artikkelissaan esille maailmanlaajuiset ongelmat, kuten Grönlannin jäätiköiden sulamisen ja Yhdysvaltojen ongelmat kuten lasten nälänhädän, asekuolemien yleisyyden ja presidenttiehdokkaiden absurdiuden. Hänen pointtinsa on siinä, että oli ongelma iso tai pieni, hän kokee, että suunnittelijoilla on kyky ratkaista ongelmia. Suunnittelijat ovat ongelmanratkaisijoita, joiden tulisi löytää paikkansa isojen sekä pienten ongelmien ratkaisijana. Suunnittelijoilla on vastuu alaansa kohtaan. Suunnittelijoilla on vastuu kollegoille ja yhteistyökumppaneilleen. Suunnittelijoilla on vastuu työskennellä sellaisten projektien parissa, jotka vaikuttavat positiivisesti tähän maailmaan. (Scott-Curran, 2016.)

Monteiro taas nostaa kirjassaan esille paljon erilaisia esimerkkejä siitä, mitä suunnittelijat ovat suunnitelleet, jotka ovat aiheuttaneet pahaa tähän maailmaan. Monessa esimerkissään Monteiro kääntää ajatuksen siihen, että suunnitellut tuotteet tai palvelut eivät toimineet väärin, vaan sen suunnitellut suunnittelija ei vain ottanut tätä huomioon, jolloin tuote tai palvelu on toiminut juuri kuten sen oli suunniteltu toimivan. Yksi esimerkeistä on esimerkki Volkswagenillatyöskennelleestä James Liangista, joka kehitti ohjelmiston, joka huijasi autonpäästö-tietoja testitilanteissa. USA:ssa on päästön määriin liittyvä laki ja sitä valvova taho. Kun tämän ohjelmiston olemassaolo löydettiin, joutui ohjelmistonkehittäjä vankilaan, ei itse yritys. Vastuussa oli siis ohjelmiston suunnittelija. Seuraamukset johtuivat siitä, että autoteollisuus on jo pitkälle säännöstelty ala. Monteiro näkee yhteneväisyyden tekniikka-alaan. Tulevaisuudessa suunnittelijoiden ala on luultavasti myös hyvin pitkälle säännelty ala ja suunnittelija tulee olemaan

vastuussa luomistaan digitaalisista palveluista ja tuotteista. (Monteiro 2019, Part One.)

Säännöstely ja eettisyys eivät kuitenkaan ole sama asia. Jos jokin on epäeettistä, oli se sitä säännöstelyä aiemmin ja on se sitä sen jälkeenkin. Lait ja säännöstelyt tulevat jälkijunassa, se että täytyykö suunnittelijoiden omassa ammatissaan odotella sen tapahtumista, ei poista epäeettisiä tekoja, joita toteutetaan jo nyt. Olen yhtä mieltä siitä, että on odotettavissa suunnittelijoiden alan muuttuvan säännöstellymmäksi, kuten on havaittavissa Euroopassa GDPR:n kaltaisten säädöksien myötä. Mutta suunnittelijat voivat vaikuttaa jo nyt siihen, mitä he luovat.

3.5 Epäeettisyys digitaalisissa palveluissa ja tuotteissa

Tiedämme jo nyt mitä suunnittelijat ovat tehneet ja luoneet tähän maailmaan. Haluaa sitä sitten nimittää Monteiron tapaan suunnitelluksi toimimaan kuten oli tarkoituskin tai tahattomaksi epähuomioksi ei se poista niiden epäeettisyyttä.

Se että suunnittelija ei huomioi suunnittelemansa palvelun tai tuotteen GDPR vaatimuksia kiertelevistä käytännöistä, liiallisesta datan keruusta, inklusiivisuuden puutteesta tai sen aiheuttamista ympäristörasituksista ei tee suunnittelijasta lähtökohtaisesti pahaa tarkoittavaa. Mutta näille silmien sulkeminen kostautuu yleensä jossakin vaiheessa, mikäli kuuntelemme Liangin kaltaisia viitteitä muilta aloilta. Mutta rangaistuksen pelko ei voi olla se ainoa tekijä, joka ohjaa suunnittelijaa. Näistä listatuista jokainen keikkuu eettisyyden ja epäeettisyyden rajoilla jo pienissä määrissä tehtynä, jo pienissä määrissä ylikatseltuina niillä voi olla kauas kantoiset katastrofiset vaikutukset käyttäjien elämään kuten esimerkiksi Uberin seurannan työkalut, jota käytettiin epäeettisillä tavoilla seuratakseen ihmisiä tai Facebookin kyvyttömyydet toistuvasti ottaa huomioon mitä dataa he myyvät käyttäjistään eteenpäin ja mihin sitä lopulta oikeastaan käytetään (Monteiro 2019.). Kun nämä tekniikka-alan väärinkäytökset ja tilanteiden vaikutukset tulevat jälkikäteen ilmi, liian usein kuitenkin näistä tilanteista väännetään tilanne,

missä ei tiedetty oikeaa eettistä toimintatapaa tai että tässä on vain kyse näkemys erosta siitä mikä on oikein.

Tahattomuus ja asiasta välittämisen puute voi mennä niinkin pitkälle, että jostakin muodostuu tiedostettu ongelma, jota silti käytetään verkkosivustoilla. Suurin näistä lienee Dark patterns, jonka tiedostaminen on monelle suunnittelijalle se, missä he heräävät todellisuuteen, jossa kaikki suunnittelijat tai yritykset eivät lähde lähtökohdista missä halutaan suunnitella hyvää tähän maailmaan. Dark patternit ovat käyttäjää tahallaan huijaavia tai ohjailevia käytäntöjä, joiden tarkoitus on saada käyttäjä tekemään sellaista, mitä käyttäjä ei itsekään tiedosta tekevänsä. Tällaisia asioita on esimerkiksi käyttäjän ohjaileminen ostamaan tai liittymään palveluun sellaisella tavalla, joka hyödyntää käyttäjän tiedostamattomia ja opittuja tapoja, miten verkkosivustolla tavallisesti liikutaan. (Brignull n.d.)

Nämä esitellyt asiat ovat seuraamusta suunnittelijoiden kyvyttömyydestä nähdä käyttäjiä ihmisinä. Suunnittelu ei ole lähtenyt siitä, että suunnittelijan tulisi olla käyttäjän puolestapuhuja, vaan siitä että suunnittelija on suunnitellut jotakin joka yksinkertaisesti ei noudata eettisiä periaatteita. Se että kenestä pyynnöt ovat lähtöisin tai onko kyse ollut vain ”mekin tehtiin näin, koska muutkin tekivät näin” ei yksinkertaisesti riitä. Suunnittelija on suunnitellut ja on päästänyt sen maailmaan. Suunnittelija on vastuussa tuottamistaan palveluista ja tuotteista. Suunnittelijalla ei ole varaa olla individuaali ja sivuuttaa tilannetta sanomalla ”olen vain töissä täällä ja tätä minulta tilattiin”, koska hänen suunnittelemissaan digitaalisilla tuotteilla ja palveluilla on tämän päivän digitalisoituneessa yhteiskunnassa laaja vaikutus niin monen ihmisen elämään.

3.6 Historia opettaa

Tim Wu kirjoitti kirjan, joka yhteen vetää tarkasti, miten mitkä historia huomiota-loudella on ja kuinka se on luonut pohjaa koko tälle markkinalle, missä digitaaliset palvelut ja tuotteen toimivat. Käyttäjän huomio on valuuttaa, josta jokainen toimija taistelee enenemissä määrin notifikaatioilla ja sähköposteilla. Television

ansaintamalli oli pitkään mainonta, joka on uinut mukaan internetiin ja kehittynyt ihan uusiin ulottuvuuksiin käyttäjien seurannan ja tekoälyn myötä. (Wu, 2017.)

Mainitsin aikaisemmin, että Monteiro uskoo suunnittelijoidenkin toiminnan muuttuvan säädellyksi. Yksi esimerkki historiasta, joka myös puolesta puhuu tämän puolesta, on television historia. Televisiossa koskevaa mainontaa varten on luotu paljon säännöksiä, joista yksi on FCC:n (Federal Communications Commission) luoma mainontaa koskeva säännös, jonka tarkoituksena oli suojella lapsia ja sitä millaisille mainoksille heitä altistetaan lasten ohjelmien välissä esitettävillä mainostauoilla. Lapsille mainonnan tulee olla tarkkaan mietittyä eikä lapsia saa houkutella ostamaan tuotteita. (Federal Communications Commission, 2021.) Kaikki minkä eteen televisiopuolella on taisteltu lasten suojelemiseksi, unohdettiin kuitenkin kokonaan internetiin siirtyessä. Mikään aiempi säännös, joiden tarkoitus oli suojella lapsia, ei koske internetissä mainontaa. Lapset seikkailevat Youtubessa ja tekoälyn vetämä mainossysteemi kalastelee käyttäjädatasta kaiken, eikä mikään suojele lapsia siltä millaista sisältöä heille tarjotaan tai millaisille mainoksille heidät altistetaan palvelussa. Toki tätä torjuakseen on luotu Children's Online Privacy Protection Rule ("COPPA"). Se määrää, että verkossa palveluntarjoajan on ilmoitettava vanhemmille heidän keräävän tietoja lasten internetkäyttäytymisestä (Federal Trade Commission, 1998). On kuitenkin kiistanalaista, kuinka hyvin palvelut kuten Youtube, joissa vaikka vanhemmat loisivat lapsilleen käyttäjätunnukset oikeasti tietävät mihin he suostuvat tietosuojaselosteessa. Ja vaikka mainonta olisikin Youtuben puolesta eettisesti luotu suojelemaan lapsia haitalliselta mainonnalta, niin kuinka tämä sitten toteutuu heidän oman palvelunsa videosuosituksissa? Onko Youtube ottanut huomioon sen, mihin videosuosituksiset vievät lasta ja suojellaanko heitä olenkaan siltä tarjonnalta, mihin heidät altistetaan videoiden kautta? Tietyllä tavalla historia siis kertoo, että säännöstelyä tarvitaan ja se tulee vaikuttamaan tulevaisuudessa myös internetiin.

Papanek puhuu kirjassaan *Design for the Real World* (1971), mitä teollisen muotoilun suunnittelijoiden kuuluisi tehdä paremman tulevaisuuden puolesta.

Hän listaa kirjassaan kuluttajia suojelevat säännökset, joihin kuuluvat mm. oikeus turvallisuuteen ja oikeus luotettavaan informaatioon. Hän kuitenkin nostaa näiden ylle pointin, mikä pohjimmiltaan puhuu sen puolesta, että suunnittelijoiden tulisi perehtyä ja tutkia syvemmin ihmisten olosuhteita. Tällä hän tarkoittaa ihmisten kulttuuriin perehtymistä eri puolilla maailmaa. Tähän perehtyminen vaatisi monikulttuurisen, -uskonnollisen ja -rakenteellisen tiedon kokoamista, missä otetaan huomioon sosiaaliset organisaatiokäyttäytymiset ryhmän sisällä. Tarvitsemme tietoa lukemattomista ryhmistä ja sosiaalisista rakenteista. Tärkeimmiksi kysymyksiksi hän nostaa seuraavat kysymykset; Mitkä ovat optimaaliset olosuhteet ihmiskunnalle? Mitkä ovat globaalin ekologisuuden ja eettisyyden järjestelmien parametrit? Mitkä ovat resurssiemme rajat? Mitkä ovat ihmisten rajat? Mitkä ovat ihmisten perussäännökset planeetallamme? Mitä me emme vielä tiedä? Hän painottaa näiden tutkimisen olevan yksi kolmannes koko suunnittelijoiden työstä, jotta suunnittelijoilla on edes jonkinlainen käsitys siitä mitkä ovat maailman tarpeet. Toisekseen hän painottaa, että suunnittelijoiden tulisi pystyä kieltäytymään osallistumasta töihin, jotka ovat pahoja tai haitallisia biologisesti tai sosiaalisesti. Vain sillä, että jokainen suunnittelija kieltäytyy tekemästä sellaista, millä on pahat seuraamukset, voimme estää kokonaisen ihmisryhmän laiminlyömisestä. (Papanek 1971, 339–341.) Mielestäni on tärkeää, että kuuntelemme tämän tyyppisiä ajatuksia herkästi. Yksittäisen suunnittelijan mielipide on vain yksittäinen mielipide, mutta jos saamme jokaisen suunnittelijan näkemään oman työn merkityksen laajemmassa mittakaavassa, on näillä teoilla merkitystä. Tässä kohtaa voimme palata esimerkiksi mainittuihin dark patterneihin. Darkpatterns.org sivuston ylläpito ja asiasta laajemmalle yleisölle tietoisuuden levittäminen on yhden suunnittelijan aikaansaannos. Suunnittelijan minimivaatimuksena eettisyydestä voitaisiin pitää tietoisuutta siitä, mitä dark patternit ovat. Tietoisuudesta lähtee minimivaatimus siitä, että omassa työssään ei hyväksy dark patternien käyttöä. Emme voi antaa moninaisuuden tai tietoisuuden puutteen digitaalisessa kentässä estää kentän muuttumista paremmaksi. Meidän tulee tiedostaa digitaalisen kentän olevan globaali ja globaalin kentän olevan moninainen ja monimutkainen.

4 Kuinka tutkia suunnittelijan vastuuta

Tähän opinnäytetyöhön valikoitui tutkimuksen menetelmäsuuntaukseksi laadullinen tutkimus. Laadullista tutkimusta tehdessä yleisimpiin aineistonkeruumenetelmiin kuuluvat mm. haastattelu ja kysely. Laadullisen tutkimuksen tarkoituksena ei ole päästä tilastollisiin yleistyksiin. Laadullisessa tutkimuksessa halutaan esimerkiksi ymmärtää tiettyä toimintaa tai antaa teoreettisesti tulkinta jollekin ilmiölle. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 3.4) Täten laadullinen tutkimus on luonnollinen valinta opinnäytetyölleni, jonka tarkoituksena on syventyä suunnittelijan vastuuseen.

4.1 Haastattelu metodina

Koska minulle oli tärkeää päästä syventymään aiheen tämänhetkiseen tilanteeseen työelämässä ammatinharjoittajan ajatuksin sekä syventää omaa ajattelua ja näkemystäni aiheesta, valitsin laadullisen tutkimuksen metodeista haastattelun. Ymmärtääkseen mitä ihminen ajattelee tai miksi hän toimii kuin hän toimii, on yksinkertaisinta kysyä ihmiseltä. Koska otteeni aiheeseen ja aihe itsessään on enemmän pohdiskelua kuin totuuden asettamista, on haastattelu luontevin tapa kysyä asiasta. Haastattelussa on mahdollisuus tarkentaa kysymystä, tarvittaessa selventää ja päästä yhteisymmärrykseen semantiikasta eli siitä, mitä eri sanat merkitsevät asiayhteydessä, oikaista väärinymmärrystä ja saada syntyvän keskustelun kautta lisää näkökulmia aiheeseen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 3 ja 3.1.)

Aiheen laajuudesta johtuen jokainen henkilö voi kokea suunnittelijan vastuun hyvin erilaisena. Tästä johtuen haastateltavien vastausten fokus voi johtaa hyvin erityyppisiin löydöksiin. Jotta tutkimuksessa säilytetään mahdollisuus haastatteluissa jatkaa näiden uusien löydöksien parissa keskustelua, toteutetaan haastattelut puolistrukturoituna. Täten tutkimuksessa saadaan säilytettyä haastatteluiden lomassa löytyvät uudet aiheet. Toisaalta myös puolistrukturoidun

haastattelun avulla saadaan säilytettyä haastattelun orgaanisuus keskusteluvana haastatteluna, koska ei olla liian sidoksissa niihin aiheisiin tai teemoihin, joita ennen haastattelua sisällytettiin kysymyksiin.

Kaikki haastateltavat työskentelevät suunnittelijoina, joten haastattelua voidaan nimittää myös asiantuntijahaastatteluksi. Asiantuntijahaastattelussa haastateltaviksi valitaan tietyn roolin edustajia. Kuitenkin koska tavoitteenani oli saada haastateltavan omat mielipiteet aiheesta, nimittäisin haastatteluja ensisijaisesti puolistrukturoituiksi yksilöhaastatteluiksi.

4.2 Aineisto, toteutus ja rakenne

Aineistona opinnäytetyössäni on neljän eri suunnittelijan haastattelut. Haastattelut toteutettiin Zoom-videopalvelussa äänittämällä haastattelu myöhempää käsittelyä ja analyysia varten. Litteroin haastattelut eksaktisti, jotta aiheen käsitelyssä ei jäisi pois mahdollisesti aiheen esittämiseen liittyviä tunnetiloja tai tilanteen jännitteitä haastattelijan sekä haastateltavan välillä (Tietoarkisto). Aineisto siis koostuu haastatteluiden nauhoituksista, joita kertyi yhteensä 4 tuntia 15 minuuttia, sekä haastatteluiden eksakteista litteroinneista, joiden pituus oli yhteensä 34 203 sanaa.

Jotta haastattelua voitaisiin pitää eettisesti toteutettuna ja jotta haastattelusta saataisiin mahdollisimman paljon irti, toimitin kysymykset haastateltavalle etukäteen tutustuttavaksi sähköpostitse (Liite 1 ja 2). Haastattelusta on tärkeää luoda haastateltavalle tilanne, jossa ei mitata hänen osaamistaan, vaan koetetaan päästä aiheen ymmärryksessä syvemmälle (Tuomi & Sarajarvi 2018, 3.1).

Haastatteluiden aikana käytin itse haastattelutilannetta omien havaintojeni alleviivaamiseksi sekä sen aikana syntyneiden ajatusten kirjaamiseen siten, että esitin mieleeni tulleen ajatuksen haastateltavalle. Tällä tavalla sain täsmennettyä, oliko havaintoni haastateltavan kertomista asioista paikkaansa pitävä, sekä mahdollistin haastateltavan oman tarkennuksen havaintoihini. Tätä tapaani ei pidä kuitenkaan sekoittaa siihen, etten pysyisi itse aiheessa tai pyrkisi analy-

sissä tuomaan tähän opinnäytetyöhön tarkkaan valittua sisältöä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.1), vaan tämä liittyy tietoisuuteen siitä, ettei laajan aiheen käsitteilyssä välttämättä etukäteen pysty tietämään, mikä on aiheen kannalta oleellista tai tärkeää sisällyttää kysymyksiin.

4.3 Aineiston analysointi

Oleellisinta analyysissä on pyrkiä nostamaan opinnäytetyön tutkimuskysymyksen näkökulmasta olennainen esiin aineistosta. Aineistolähtöisen analyysin perusta aineiston objektiivisesta analysoinnista on ongelmallista, ehkä jopa mahdotonta. Välttääkseni tätä ongelmakohtaa analyysissä tulee opinnäytetyötäni tarkastella kokonaisuutena. Aiempia lukuja voidaan pitää ennakkokäsityksinä aiheesta. Se mitä aiheesta aiemmin tiedän, on luonnollisesti vaikuttanut aineistoon jo sen keräämisvaiheessa. Analyysissä pyrin tietoisesti ottamaan huomioon oman ennakkokäsitykseni ja pitämään analyysin niin objektiivisena kuin se on mahdollista. Orientoituakseni analyysiin mahdollisimman objektiivisesti, käydään analyysissä dialogia aineistosta nostettujen havaintojen sekä oman tulkin tani välillä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.2–4.3.)

Lähestyin aineiston analysointia löyhästi samaan tapaan kuin mitä Miles ja Huberman (1994) kuvailevat aineistolähtöisen laadullisen eli induktiivisen aineiston analyysin olevan. Heidän mukaansa yksinkertaisuudessaan analyysi on jaoteltavissa kolmeen eri vaiheeseen: 1. aineiston redusointi eli pelkistäminen, 2. aineiston klusterointi eli ryhmittely ja 3. abstrahointi eli teoreettisten käsitteiden luominen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.4.3.) Ensimmäisessä eli aineiston pelkistämisen vaiheessa lähdin liikkeelle poimimalla aineistosta esiin opinnäytetyöhön oleellisimmat havainnot. Mielestäni tehokkain tapa tähän oli kuunnella nauhoitusta ja lukea litterointeja samaan aikaan. Seuraavassa eli ryhmittelyvaiheessa työstin löydöksiäni eri haastatteluista vertaamalla ja löytämällä niiden yhtäläisyyksiä sekä eroavaisuuksia. Kolmannessa vaiheessa loin uudelleen haastattelussa käyttämäni kuvion eli kuvio 3. pohjalta sekä aineistosta nostamani havaintojen pohjalta kuvion 5. Tämä kuvio pitää sisällään koko sen kompleksisuuden, johon pyrin pääsemään aiemmin työssäni luvuissa 2 ja 3.

5 Haastatteluiden analyysi

Tässä luvussa esitellään tutkimukseni aineiston analysointi sekä johtopäätöksiä haastatteluista.

Haastateltavien nimet on muutettu. Haastateltaville on annettu nimet, jotta aineiston käsitteleminen opinnäytetyön analyysivaiheessa olisi mahdollista sekä sen lukeminen miellyttävämpää. Haastateltavien sukupuoli on myös anonymia tietoa, joten haastateltaville on annettu sukupuolineutraalit nimet. Haastateltavien työpaikkoja käsitellään alan sekä ammattinimikkeen tasolla, itse työpaikka tai työpaikat säilyvät kuitenkin anonymina tietona.

Ensimmäinen haastateltava on Aito. Hän työskentelee konsulttina julkishallinnossa UX-suunnittelijana ja suunnittelutiimin vetäjänä.

Toinen haastateltavista on Ensi. Hän työskentelee tällä hetkellä saavutettavuus asiantuntijana julkisen sektorin työnantajalla.

Kolmas haastateltava on Havu. Hän työskentelee myös konsulttina UX-suunnittelijan roolissa.

Neljäs haastateltava on Viesti. Hän työskentelee UX-suunnittelijana sekä palvelumuotoilijana pelialalla.

Haastatteluiden analyysin läpilukeminen voi olla raskasta, mutta päätin silti esittää tulokset nostoina ja luettelomaisena tekstinä. Tähän päädyin siksi, että mikäli tuloksia haastatteluista haluaa käydä läpi yksityiskohtaisemmin, on se edelleen mahdollista. Lisäksi haluan korostaa, että jokaisella haastateltavalla on edelleen oma mielipide tai oma ajatuksensa siitä, miten he mielsivät kysymyksen tarkoituksen tai ytimen. Tämän luvun alaotsikoista voi kuitenkin lukea, mitkä olivat ne keskeisimmät teemat, jotka nousivat ylös haastatteluista yhteisinä teijöinä, eli alaotsikoita voi lukea siis listamaisena luettelointina. Näiden lisäksi haastatteluiden tuloksista on koottu lukuun 6 oma kuvionsa (kuvio 5).

5.1 Suunnittelijan vastuu on suhteellisen tuore termi

Abstraktin aiheen käsittelyn aloittaminen tuntuu toistuvasti hankalalta, joten lähdetään liikkeelle yksinkertaisesti siitä, milloin aihe on tullut tutuksi suunnittelijoille. Haastateltavista kolme on ollut jo pidempään työelämässä ja heidän jokaisen vastauksista oli selvästi havaittavissa aiheen tulleen tutuksi vasta työelämään astuessa lähinnä oma-aloitteisesti. Neljännen haastateltavan Ensin opinnot ovat sen verran tuoreet, että aihe on tullut tutuksi pienissä määrin jo opintojen aikana. Haastateltava Havun vastauksessa tuntuu olevan se ydin, mistä syystä aiheeseen tutustuminen on tapahtunut tällä tavoin:

Tuo liittyy varmaan pitkälti siihenkin, että toi niinku termi UX ja UX tekeminen se on kanssa semmoinen mikä ei ole niinku kauhean uusi juttu mun mielestä Suomessa. Et se oikeastaan niinku löi, jos minulta kysytään, niin se löi itsensä läpi vasta joskus 2015 tai semmosta.

On havainnon arvoista huomioida aiheen olevan siis suhteellisen tuore alalla, ainakin näin Suomessa. Tämä on mielestäni mainitsemisen arvoinen asia, koska se osaltaan kuvastaa mistä syystä tämä aihe voi olla hyvin erilainen jokaiselle suunnittelijalle.

5.2 Mitä suunnittelijan vastuu tarkoittaa suunnittelijoille

Suunnittelijan vastuu käsitteenä itsestään määriteltiin usealla tavalla, mutta vastauksissa on mielestäni havaittavissa kahden tyypistä tarkastelua.

Viestin sanoin sen voi määritellä vastuuna ensisijaisesti käyttäjälle tuottaa toiminnallista hyötyä.

Ensin mukaan keskiössä ovat ihmiset, kaikki tapahtuu aina ihminen ja ihmisen tarve edellä. Ensi määrittelee myös vastuullisuuden ihmisten huomioimisen sekä digitaalisen tasa-arvon avulla.

Näissä kahdessa suunnittelijan vastuussa korostuu käyttäjälähtöisyys.

Aitolle taas se tarkoittaa sitä, että hänellä on vastuu siitä palvelusta mitä on suunnittelemassa ja hän on eettisesti velvollinen tuottamaan sellaista, joka ei tuota pahaa tähän maailmaan.

Havu taas käsittelee asiaa tietoisuuden tilana, ymmärryksenä siitä mitä on teke-
mässä ja millaisia vaikutuksia sillä on ympärilleen. Erityisesti tietoisuutta herät-
täneinä piirteinä hän korostaa tiedettyjä ongelmakohtia alalla, kuten dark patter-
nit ja yksityisyyden suojaa rikkovat piirteet sekä Mike Monteiron Suomessa pitä-
män hereille ravisuttelevan puheen. Maininnan arvoista lienee, että myös Aito
mainitsee samaisen Mike Monteiron puheen myös vastauksessaan ”ihanan ra-
dikaalina ja vähän provoavana” sekä puhuu hänkin vastauksissaan dark patter-
neista.

Näissä kahdessa vastauksessa korostuu suunnittelijan vastuu laajemmassa
mittakaavassa niin sanotusti yhteisölähtöisesti.

Suunnittelijan vastuu tuntuu olevan joko käyttäjälähtöistä tai sitten yhteisöläh-
töistä. Tässä merkitsee suuresti, peilataanko suunnittelijan vastuuta missä mit-
tasuhteessa. Yhteisölähtöisyydessä mielestäni korostuu se, että suunnittelijan
vastuu voidaan käsittää laajempaan aiheena. Suunnittelijoiden aikaan saamat
vaikutteet nähdään aiempaa laajemmalla, jolloin vastuu kasvaa laaja-alaisem-
maksi.

Aito nosti myös myöhemmin haastattelussa tärkeän pointin siitä, miten suunnit-
telijan vastuu ulottuu myös työnantajaan tai asiakkaaseen, joka on ostanut pal-
velun suunnittelijalta. On osa suunnittelijan vastuuta tunnistaa, mitä häneltä oi-
keasti halutaan ostaa, mikä on se oikea ongelma mihin tarvitaan ratkaisua.

Niin sitten se pitää aina tutkia tai edes jollain kevyellä haastattelulla
validoida niinku, että onko tämä järkevä idea? Koska sitten jos ol-
laan niinku, niinku kyllä mäkin koen, että minulla on vastuu myös
sitten sen asiakkaan niinku rahojen käytöstä *hymyillen* siinä mie-
lessä, että jos mä koen, että joku idea niin *vakavemmin* okei että
kiva idea, mutta että onko tämä oikeasti tarpeen niin sen sijaan,
että lähetään tuota suoraan toteuttaa ja tuhlaamaan hirveä määrä ra-

haa sitten siihen, että ollaan tehty joku makea kikkare johonkin palveluun, ja sitten sitä ei käytä kukaan.

5.3 Suunnittelijat kokevat olevansa vastuullisia

Kun kysyin, kokeeko suunnittelija olevansa vastuullinen, vastasivat suunnittelijat lähtökohtaisesti kyllä. Vastuullisuus koettiin tässä yhteydessä siihen täyttääkö suunnittelija itse vastuulliselle suunnittelijalle asettamansa vaatimukset.

Viesti vastasi tähän aiheeseen kyllä. Hän nosti vastauksessaan myös esille sen, että häneltä tullaan kysymään vastuullisuudesta kollegoiden toimesta, vaikkei kyseinen työtehtävä olisi hänen työpöydällään. Myöhemmin haastattelussa hän mainitsi esimiesten luottamuksen häneen vastuullisuuden asiantuntijana, joka liittyi tulevassa projektissa mukana olemiseen, joka koskee läheisesti yrityksen vastuullisuuden kasvattamista. Lisäksi hän vastasi tarkemmin kysyessä kokevansa vastuunsa myös roolinsa kautta suunnittelijana.

Niin meidän tehtävä on miettiä mitä järkeä tässä on niinku ihmisen kannalta. Meidän pitää niinku kaivaa joka tapauksessa niitä niinku designereina niinku miellekkyyys siitä hommasta ja tuoda se miellekkyyys niinku siihen niinku naamalle. Eikä se niinku se absurdi, että tää oli nyt pakko toteuttaa ku käskettiin.

Joku ehkä näkee sen vähän niinku kapeampaana sen oman roolinsa että. Mutta kyllä mä nään sen niinku *painottaa* pyynnön, että mä niinku vastaan siihen pyyntöön, niin niin ja sit mä yritän niinku hakeutua töihin semmoiseen paikkaan, että missä niinku niinku sen *huokaa*, niinku pyynnön niinku esittäjän odotus vastaa sitten mun niinku näkemystä siitä vastuusta.

Samoin Havu myös vastasi tähän kysymykseen kyllä, hän korosti tässä myös tietoisuuden merkitystä.

Tiedostaminen on se tärkein, koska et sä voi muuten välttää niitä tilanteita tai tietää miten sä toimit, jos ei ole tietoinen niinku siitä ympäristöstä mitä voi tulla vastaan, mitä pitää huomioida.

Hän myöskin kokee vahvasti vastuullisuuden siten, että on hänen tehtävänsä suojella käyttäjiä. Suojelu ilmeni esimerkiksi siinä, että vaikka jokin palvelu ei

vielä olisi jäänyt säädöksiä tai lakien, kuten GDPR:n piiriin, niin se ei tarkoita, ettei hän kokisi sen työkalun tai palvelun käytön olevan eettisesti väärin. Havu mainitsee tässä yhteydessä sellaisen kuin Hotjar, joka seuraa käyttäjiä tavalla, josta ei täydy ilmoittaa käyttäjille erikseen. Samoin mainitsee Googlen työkalut harmaana alueena, koska on tiedossa, että Google myy tietoja eteenpäin. Lisäyksenä Googlen sijainnista johtuen, ovat mukana yhtälössä myös tiedusteluviranomaiset.

Googlen jonkun Meetin tai minkä tahansa kautta pidät, pidät jotakin konferenssia, niin poimitaan sieltäkin asiasanat. Sieltä sit tullu mainoksena ja tuota ihan niinku tilauksesta se, se *naurahtaa* missä seuraavan minuutin aikana, kun sä meet linjoille. *Inhottaa selvästi* Siis se on aivan pöyristyttävä tilanne kun siitä ei voi niinku ottaa. Ei millään, ei mikään, mikään privacy concentti, mikään tuota Use my data file tai Adblockeri, ei auta noihin. Että noi business mallit on myös rikki, jos multa kysytään.

Ja internetissä moni asia on rikki. Kun ihmiset ei itse omistaa omaa dataa, ja niihin ei pysty vaikuttamaan. Mun ehkä toinen puoli sitten tässä kaikessa. Että on tuollaisia jättiläisiä, jotka tuota, saa tehdä tuota mitä ne tekee ja sitten *harmissaan tilanteesta* se on niinku ok. Nousee ihan itseasiassa verenpaine kun ajattelin taas, ku tuli sanottua ääneen.

Ensin vastaus ei ollut näin suoranainen. Vastauksesta huokui tietoisuus ympäristöstä ja asian merkityksestä sekä myös armollisuus siitä, että olemme vain ihmisiä, joten teemme joskus itsepäisiä päätöksiä tai joskus valitaan se helpoin reitti. Ja joskus olosuhteiden pakosta on pakko tehdä omien arvojen vastaisia päätöksiä. Hän kuitenkin vastaa yrittävänsä sekä toivoo olevansa vastuullinen suunnittelija. Hän kuitenkin nostaa tärkeän pointin aiheeseen liittyen, että se onko vastuullinen suunnittelija, on jokaisen itsensä määritettävissä.

Aito vastaa myös suoraan kokevansa olevan vastuullinen suunnittelija. Vastuullisuuden tuntoa lisää erityisesti se, että tekee vastuulliselle työnantajalle töitä. Myöskin nostaa nykyisen projektinsa merkityksellisyyden yhdeksi tekijäksi, joka lisää vastuuntuntoa. Mutta nostaa myös oman itsensä merkityksen tässä suhteessa.

Mä olen julkishallinnossa, siis aika tota niinku *naurahdus* syvällä siellä julkishallinnossa valtio-, tuota valtiolla töissä, ja teen niinku *sävy muuttuu vahvemmaks* omaan sanomiseen* tavallaan mielestäni erittäin merkityksellistä projektia, jolla on isommat niinku vaikutukset, kun itse olen. Niin kyllä se niinku mä koen että, että pystyn oleen niinku *naurahdus* vastuullinen ja se tekee myös jossain määrin musta vastuullisen.
varmemmin Vaikka itsestähän se lähtee.

Miten suunnittelijan vastuu mielletään ja mistä se koostuu, näihin mielestäni nousivat havainnoiksi vastauksissa oma asema, oma työnantaja ja oman työn vaikutus. Lisäksi on nostettava esille, että jokainen suunnittelija määrittelee itse itselleen, mikä on vastuullista.

5.4 Omat arvot ja moraalit ohjaavat, mutta eettinen stressi vaikuttaa jaksamiseen

Kysyessä omien arvojen ja moraalien vaikutuksesta, Havu mainitsi moraalien ja omien arvojen vaikuttavan vahvasti häneen suunnittelijana, joka ilmenee esimerkiksi sen kautta, kenelle suostuu tekemään töitä. Työn tulee oikeasti olla hyödyllistä. Aiheeseen liittyvät hänellä vahvasti myös työnantajan arvot: arvostaako työnantaja työntekijöitä ja millainen työilmapiiri on? Hänelle perinteinen sanelu johtamiskulttuuri on piirre, jonka väheneminen tekee onnelliseksi.

Viesti puki asian niin, että oma persoona ja omat valinnat vaikuttavat paljon lopputulokseen, kun ihmisille ja ihmisten kanssa tehdään töitä.

No ensinnäkin nyt ammatin valinnassa, että mä teen niinkun työkseni asioita mistä niinku on joillekin ihmisille jotakin hyötyä niiden arjessa ja iloa siinä arjessa. Se on niinku se mun koko työn substanssi. *painottaa* Sikäli se on jo arvotarkaisu, että mä teen tämmöstä työtä että.

Lisäksi hän painotti omien arvojen olevan nimenomaan tavoitteita, joihin pyrkii työyhteisössä toimiessa sekä loppukäyttäjälle tuottaessa.

Aito mainitsi myös omien arvojen ja moraalien ohjaavan häntä vahvasti. Tässä yhteydessä hän toi esille häntä aiheeseen herätelleen suunnittelijoiden yhteisön

sisällä käydyt keskustelut sekä myös hän mainitsee dark patternien esiintuomisen. Häntä suunnittelijana näihin suhtautuminen vahvasti ohjaa puhumaan ääneen ja puuttumaan, jos hän kohtaa dark patterneita tai liiallista tiedonkeruuta harjoittavia yrityksiä. Tässä vaiheessa hän myös nostaa esille, että hän olisi toivonut tietyllä tapaa heränneensä aiheeseen aikaisemmin ja kertoo esimerkin, kuinka aiemmin teki suunnittelijana asioita, jotka sotivat omia arvoja kohtaan. Hän teki projektin sellaiselle asiakkaalle, jonka kanssa ei jaa arvojaan. Miksi näin kävi tai miksi hän suostui tekemään projektin, liittyi siihen, että suunnittelijan vastuu aiheena ollut ehkä vielä niin kehittynyt kuin mitä tällä hetkellä, hän oli kyseisessä yrityksessä uusi ja ajatusmaailma oli tuolloin enemmän lojaali yritykselle kuin hänelle itselleen.

Mutta mähän siis tosiaan tein sen projektin. Mä tein sen yhden toisen suunnittelijan kanssa, koska mä en halunnut yksin olla siitä vastuussa. Ja sitten siihen tuli myös yksi toinen niinku mun kollega tekemään sen ja me yhdessä sovittiin, että me ei tästä puhutaan ikinä kenellekään. *Haastattelija ja haastateltava nauravat ääneen*

Mut mä oon sen muutaman kerran käyttänyt esimerkkinä sitä niinku kuinka silloin niinku ehkä se oma niinku. Oma tilanne et oli uus ja *huokaus ja varmempi sävy sanomiseen* vähän niinku ehkä todistaa, että kyllä mä nyt voin tämän tehdä. Ja mä nyt mietin tässä firman etuu, että tää tehään, mut nykyään mä en enää tekis sitä, että kyllä mä niinku.

En oon enää niin lojaali, ehkä niin, ku yrityksille *naurahdus* tai sille missä mä oon töissä. Että eihän ne mulle anna ku kuukausipalkkaa, siis oikeasti, että eihän ne niinku, en mä mitään mitalia saa.

Tässä kohtaa haluan nostaa esille ajatukseni, joka heräsi Aiton vastauksesta. Kuinka tämä tietyllä tapaa kiteyttää sen mikä on tärkeintä. On tärkeämpää olla itselleen lojaali, kuin sille yritykselle kenelle teet töitä. On tärkeää muistaa oma itsensä ensin, sitten vasta työ. Työlle voi tehdä oman parhaansa, mutta silti pitää kiinni omista arvoistasi ja siitä mikä sinulle on tärkeää. Kaikki on kiinni asennoitumisesta.

Ensi toi myöhemmin vasta myöhemmin haastattelussa esiin puolen itsestään, joka avasi tarkemmin, miksi hän edes on päätenyt saavutettavuusasiantuntijaksi. Tämä on lähtenyt hänen perheestään, johon kuuluu kuulovammaisia. Lisäksi hän toi esiin omista arvoistaan, kuinka kokee vahvasti tärkeäksi sen, että kun kaikki palvelut siirtyvät pikkuhiljaa digitaalisiksi, niiden tasa-arvoisuudella on enenemissä määrin merkitystä.

Kuitenkin kysyttäessä suoraan, ohjaavatko omat arvot häntä, ilmeni Ensin vastauksesta tietyn tyyppinen ristiriita. Hän kokee, että ei voi täysin tehdä omien arvojensa mukaisia valintoja, mutta on kuitenkin löytänyt sellaisen aseman, johon pystyy melko kivuttomasti sijoittamaan omat arvons. Hän selvästi kokee tekevänsä työtään omien arvojensa mukaisessa työtehtävässä, mutta vastaukseen sekoittui useasti tuska siitä mitä kaikkea voi saada aikaan omalla asemallaan. Tuskaan liittyi paljon sitä, että toisaalta hänellä on onnellinen asema toteuttaa vapaasti asiantuntijana ja toimia kuten hän parhaaksi näkee, mutta vapauteen liittyy usein se toinen puoli, mitkä vaikutukset hänen luomillaan ohjeistuksilla on. Hänen tekemänsä työ nähdään tärkeänä ja hän harvoin kohtaa vastarintaa siitä onko aihe tärkeä. Vaan ongelmakohdat esiintyvät vasta siinä vaiheessa, kun hänen työnsä konkreettiset ohjeistukset varsinaisesti vaikuttavat työtaakkaan, jolloin hänen roolinsa muuttuu laajemmaksi rauhoittelijaksi ja uusien ongelmien ratkojaksi.

Maininnan arvoista lienee tässä yhteydessä, että Havu toi yhdessä vastauksessaan esille, kuinka GDPR on osaltaan luonut ongelmia ja kuinka se nähdään negatiivisena ylimääräisenä tekemisenä, jonka hyödyt jäävät sen työllistämisen varjopuolten jalkoihin.

Omien arvojen mukaisia työtehtäviä voidaan siis päästä tekemään ja myöhemmin Ensikin toi esille, kuinka digilaki on hyödyllinen asia mihin nojata keskustelussa, mikäli kokee vastarintaa, mutta siihen liittyy toinenkin puoli, joka on työtaakkaa lisäävä. Kysyttäessä suunnittelijan vastuuta rajoittavista ja antavista tekijöistä Ensi, Aito sekä Havu kaikki toivat esille vastauksissaan omat henkiset

voimavarat, jaksamisen työssä sekä taisteluiden valitsemisen. Viesti toi keskusteluun esille eettisen stressin ja Aito mainitsi sen sanana maailmantuska. Tieto lisää valtaa, mutta myös tietyllä tapaa se myös lisää ahdistusta siitä mitä kaikkea pitäisi tehdä. On siis erityisen tärkeää muistaa olla armollinen itselleen ja tunnistaa omat voimavarat sekä mitkä ovat niitä hetkiä, kun asiasta joutuu vain mainitsemaan. Kuten Havu kertoi haastattelussa.

Tota, sitä on joutunut monta kertaa jättää sen silleen, että oon vaan sanonut, maininnut asiasta. *naurahtaa myötätuntoisesti*
Et saa sen oman omantunnon niinku puhtaaksi.

5.5 Työnantajalla on merkitystä

Suunnittelijan vastuusta kysyessä haastateltavat toivat esiin myös suhtautumisen työntekijöihin. Aito ja Ensi kertoivat valinnoista nykyisen työnantajansa juuri sen perusteella, että työnantaja joko noudattaa heidän omia arvojaan tai että heille tehty työ on sellaista, joka tuottaa heidän arvojensa kaltaista sisältöä maailmaan. Aito kertoi nykyisellä työnantajallaan olevan tiukka seula sille, mitä projekteja lähdetään tekemään. Ensin kokee olevansa onnellisessa asemassa, koska digilaki velvoittaa työnantajaa toimimaan samalla tavalla, kuin hän kokee, että kaikkien palveluiden tulisi toimia.

Näissä tilanteissa vastuullisuus on johdettavissa joko liiketoiminnan sääntöihin kenelle tehdään töitä tai laki velvoittaa työnantajaa toimimaan vastuullisesti esimerkiksi saavutettavuusdirektiivin kautta.

Viesti nosti hankin esille, että kenelle suostuu tekemään töitä, ja tämä johtuu siitä, että nykyisessä työpaikassa on vastuullisuus nousussa. Havu vastasi myös samoilla sanoilla, että kenelle suostuu tekemään töitä. Tähän kytkeytyy myös vahvasti hänen aiempi vastauksensa siitä, että yrityksessä pitää olla työntekijöiden arvostus sekä sisäinen ilmapiiri kunnossa.

5.6 Yritysten vastuullisuus läpinäkyvämmäksi

Ensin työskentelee yritykselle, jota koskevat digilaki, jolloin kaikki verkossa tarjolla olevan sisällön tulee olla saavutettavuusdirektiivin mukaisia.

Aiton työskentelee julkishallinnon parissa, jolloin lait vaikuttavat aina ensimmäisenä ja ne täytyy ottaa huomioon koko ajan.

Viestin tilanteissa on todettava, että hän työskentelee alalla, jossa lainsäädäntö tai liiketoiminnalle asetetut säädökset vaikuttavat hyvin vahvasti siihen, mitä tehdään ja miten tehdään.

Havu kuitenkin nostaa esille vastauksissaan tuskastumisen yrityksien kanssa neuvotellessa käytettävistä palveluista. Kuten aiemmin mainittua, Googlen työkaluissa on toivomisen varaa yksityisyyden suojelussa ja datan omistuksessa. Hän tiedostaa näiden käyttämisen ongelmallisuuden, koska kokee käyttäjien tarpeiden olevan etusijalla, mutta liian usein yritykset kenelle palveluita tehdään ovat jo sitoutuneet käyttämään tiettyjä työkaluja, kuten Googlea. Havu mainitsee kuinka yrittää ehdottaa projektien alkuvaiheessa, että jos käytettäisiin jotakin toista palvelua, mutta koska yritykset ovat jo ostaneet tai sitoutuneet käyttämään tiettyä palvelua, eivät yritykset halua muuttaa uudessakaan projektissa käytettävää työkalua.

Joo just edellisellä asiakkaalla niin siellä mä sanoin, että voitaisiinko tehdä jollain muulla kuin Googlella seurannat, niin toki se ei sitten ollut mahdollista koska Google oli jo niin sisällä. Siihen runkoon. Siihen koko heidän digi presenssiin, että se on se olis ollu niinku ihan älytön operaatio. Etsit tää on kans mun mielestä tosi tuskainen tilanne, että sitten niinku tuollaisien asioiden muuttaminen on.

painottaa Niin se on, jos mikään on, ehkä turhauttavin asia maailmassa tällä hetkellä ainakin tässä omassa työssä. Ja sitten noita on kuitenkin noin tietää ja on kuullu tollasia menestyksellisiä, onnistuneita tarinoita ja esimerkiksi Basecampi mun mielestä on irtisanoutunut kaikesta. Tollasista kolmansien osapuolien tai miska sen nyt sanoisi, niinku palveluista ja he on tehnyt itse kaikki esimerkiksi niinku noi.

Ja eihän se halpaa ja helppoa varmaan, mutta että se on kuitenkin mahdollista, että se on niinku arvokysymys, että minua ärsyttää, että siit tehdään rahakysymys ja tottakai sen ymmärtää, mutta että se ei ole niinku mun mielestä yhtään siistiä, että se on suoraan sanottuna aika perseestä.

Kyllä siin on ehkä semmoinen mikä mun mielestä seuraava asia mikä saisi jotenkin jotenkin niinku. *miettii* Ja tuoda läpinäkyvämmäksi, että kun nyt on kuitenkin *huokaa* yritysten vastuullisuudesta puhuttu paljon, mutta sitten se on aika semmoinen tuota materialistinen näkemys, että siitä puuttuu tosi paljon sitten tuollaisia niinku... *huokaa* No enemmän justiin sinne arvoihin ja sittenhän niinku in materiaalsiin asioihin, kuten johonkin sitten niinku *nau-rahtaa* mitäs teidän niinku digitaalinen asiakasseuranta on toteutettu.

Halutaan olla niinku arvot esille tuovana ja silleen niinku positiivista mielikuvaa luova yritys, mutta sit ei välttämättä ole sitä niinku kaikessa toiminnassa. Niin tuota se on. Se on ehkä aika paha. *painottaa* Mutta toi olisi ehkä semmoinen. Mun mielestä toi on niinku helmi jo tässä keskustelussa. Et olis tosi kiva, jos nää tulisi läpinäkyvämmäksi.

Saman tyyppistä toivetta yrityksiin kohdistuvasta säätelystä tai läpinäkyvyydestä on aistittavissa myös muiden haastateltavien vastauksista.

Ensi korostaa sitä, että nykyisellään digilaki on melko tekninen ja sitä pitäisi laajentaa. Se ei esimerkiksi tällaisenaan ota huomioon selkokielisyyttä tai selkeää kieltä, joka on hyvinkin merkittävä asia, kun puhutaan tasa-arvosta ja julkisten palveluiden siirtymisestä kokonaan verkkoon. Mainitsee kuitenkin yhtenä hyvänä asiana tietosuojalain merkityksen. Kuitenkin hänkin korostaa tarvetta alkaa säätelemään yrityksiä.

Miten mä sanottaisin, että niinku yrityksillä on niinku, ja varsinki tekniikka-alan yrityksillä, on ihan valtava merkitys siitä, miten ne vaikka muokkaa niinku ihmisiä ja yhteiskuntaa. Esimerkiksi just vaikka niinku Facebook. Että se on luonut tällamoista niinku polarisaatiota, niin niin ikään kuin tämän tällamöiseen niinku. Tähän mun mielestä pitäisi niinku puuttua ja jotenkin semmoista niinku. Mä en tiedä. Mä en tiedä miten se käytännössä säätely onnistuu, mut jotain tällamoista niinku lainsäädäntöä pitää olla. Enemmän vastuuta niinku noille tekniikka, tekniikka-alalle.

Puhuimme myös esimerkkinä saavutettavuudesta, kuinka se varmasti kehittyy, mutta hän alleviivasi pointtia, kuinka sen tulisi ulottua myös yksityiselle sektorille ja erityisesti tekniikka-alalle.

5.7 Käyttäjien palautteella on suuri merkitys, mutta vasta haastatteleamalla pääsee tarpeeksi syvälle

Käyttäjien palautteella on suuri merkitys ja sen merkitystä halutaan korostaa paljon eri yrityksien viestinnässä. Koetin päästä syvemmälle siihen, mikä merkitys palautteella on suunnittelijoille ja saadaanko palautetta tarpeeksi.

Ensi korosti vastauksessaan, että hän koettaa aktiivisesti itse hakea ja kysyä palautetta ihan kaikilta keneltä vain voi. Hän kokee, että palautetta ei juurikaan muuten tule, kuin itse sitä aktiivisesti hakemalla. Tarttuen tähän puutteeseen hän työstää tällä hetkellä tukiverkostoa, jonka kautta palautetta saataisiin säännöllisesti ja sitä kautta hänellä olisi parempi kontakti käyttäjiin.

Havu korostaa sitä, että nykyään UX tekemisen yleistyttyä on alettu tehdä enemmän käyttäjälähtöisesti. Mutta korostaa kuitenkin sitä valitettavaa tosiasiassa, että kuinka paljon käyttäjien palautteet koskevat vain sitä interaktiota ja kuinka moni käyttäjä oikeasti antaisi palautetta eettisistä epäkohdista. Tuo myös sen kohdan, että moni varmasti tietää, että oma data on arvokasta ja yksityisyyttä pitäisi varjella, mutta valitettavan montaa se ei lopulta kuitenkaan kiinnosta.

On siis huomionarvoista nostaa, että suunnittelijoiden tulee siis olla käyttäjien puolesta puhujia myöskin sen takia, että käyttäjät eivät itse aina tiedä mikä olisi heille kaikkein parasta. On siis tietyllä tapaa suunnittelijan vastuulla tiedostaa käyttäjien tarpeet ja siten puolustaa niitä palveluita rakentaessa.

Viesti korostaakin vastauksessa ainoastaan haastatteluiden merkitystä palautteena. Toki hänkin myös kertoo ottavansa analytiikkaa ja käyttäjien tarkkailua mukaan, mutta korostaa erityisesti käyttäjien tarpeisiin perehtymisen tärkeyttä.

Ensi tuo kuitenkin hyvän pointin siitä, että on kuitenkin tärkeää muistaa puolestapuhujana, kenellä on oikeus puhua kenenkin äänellä.

Mä en tiedä vienkö mä äänen samaan aikaan muilta, mutta semmoinen kuitenkin, että mulla on samaan aikaan kuiteski niinku. *huokaisee* Niinku et siinä vastuuta, että mä niinku. Että mä niinku niin tavallaan niinku edustan niinku. Näitä niinku ryhmiä.

Aito nosti vastauksessaan esille sen puolen, että suunnittelijana voi olla todella paljon mielipiteitä aiheesta, miten asia pitäisi olla, mutta vasta haastatteleamalla pääsee todella asian juurille, mitä käyttäjät oikeasti tarvitsevat.

Että mieluummin, et just on se niinku tavallaan käyttäjien advo-kaatti, vaan semmoinen niinku filtti sitten siinä niinku koko tässä tekemisessä, että oikeastaan mä en tiedä tällä hetkellä niinku mitään ennen, ku mä *naurahtaa* juttelen käyttäjien kanssa, vaan et se mitä pitää sitten siellä asiakasprojekteissakin niinku selventää mahdollisimman paljon, jos sitä ei ole jo siellä niinku tunnistettu.

On siis tärkeää tiedostaa, että suunnittelija ei automaattisesti tiedä mitä käyttäjä todellisuudessa tarvitsee, ennen kuin pääsee juttelemaan käyttäjien kanssa.

Suunnittelijoille on siis tavallaan asettunut se vastuu käyttäjien äänenä toimimisesta, haastattelun tärkeyden puolesta puhujana ja tarpeiden kartoittajan rooli. Tämä puoli suunnittelijan työstä luo valtaa. Valtaan liittyy myös se tieto siitä mikä on eettisesti parasta käyttäjien kannalta, mistä käyttäjät eivät aina itsekään tiedä tai eivät jaksa välittää. Kuten juuri yksityisyyden suoja. Mutta tähän valtaan liittyy myös se puoli, että suunnittelijan on pidettävä huolta siitä, että haastattelut ja käyttäjien kanssa oikeasti keskustelu pidetään mukana projektissa ja tätä puolta ei voi sivuuttaa vain sillä, että palkataan UX suunnittelija tiimiin.

5.8 Suunnittelijan moninainen rooli

Haastattelussa halusin päästä syvemmälle siihen ilmiöön, missä suunnittelijan rooli tuntuu alkavan ulottua hyvin erityyppisiin tehtäviin. Erityisesti haastattelun

kysymyksessä painotettiin sitä, kuuluuko suunnittelijan olla projektin toteutuksessa mukana alusta alkaen ja olisiko haastateltava valmis ottamaan roolia neuvottelupöydästä.

Viesti vastasi UX suunnittelijan työtehtäviensä olevan usein hyvin ylimalkaisia. Työtehtävää usein rajoittavat tekniset mahdollisuudet, kuinka kauan muiden ammattien tai roolien edustajat ovat käytettävissä, eli mitkä projektin resurssit ovat. Hän kuitenkin huomauttaa, että kaikki suunnittelijat eivät ole kiinnostuneita istumaan palaverista toiseen. Hän korostaa, että hänen mielestään suunnittelijan ei kuulu olla vastuussa pääasiallisesti koko projektista, vaan oleellista on osallistaa suunnittelijat sekä kaikki muutkin roolit koko projektin suunnitteluun. Tässä hän painottaa erityisesti tämän olevan ketterän kehityksen ydintä.

Ensi kokee, että suunnittelijan tulisi ehdottomasti olla mukana projektin alkumetreiltä ja hän omassa työssään pyrkiikin saada ja päästä jokaiseen mahdolliseen neuvotteluun mukaan. Asiantuntijana, jonka erityistehtävänä on luoda ympärilleen uusia käytäntöjä, on tässä erityisesti tärkeä pointti siihen, miten välttää se tilanne missä resurssit eivät myöhemmässä vaiheessa riitä.

Aito kertoi vastauksessaan, että hänestä kukaan muu ei voi paremmin vastata mitä suunnittelu vaatii kuin suunnittelija. Täten siis on tärkeää, että suunnittelijan on mukana jo projektin alkumetreillä. Hän korostaa tässä sitä, että kun pääsee juttelemaan projektin alkumetreillä projektin tilaajan kanssa, voi tilaajan tarpeet tunnistaa paremmin.

Tavallaan pystyy niinku paljon helpommin niinku tavallaan ohjaa sen niinku oikeesti oikeille urille, koska välillä ne asiakkaan, esimerkiksi pyytämät asiat, ei ne oo vaan niinku ne on vaan semmoisia niinku oireiden helpottamista, mutta ei oikeasti sen niinku perisyyn ratkaisua.

Aito kuitenkin myös huomauttaa, että jokainen ei ole kiinnostunut tekemään suunnittelua projektin alkuvaiheessa, vaan tässä merkitsee paljon omat mielenkiinnonkohteet sekä se mihin rooliin sinut on palkattu. Alalla nähdään nykyään paljon eri rooleihin palkattuja suunnittelijoita tai tiettyyn rooliin erikoistuneita

suunnittelijoita, kuten vaikkapa Design lead ja Design ops. Kaikkea osaamista ei voi vaatia yksittäiseltä suunnittelijoilta, kuten emme vaadi myöskään kaikkea osaamista yksittäiseltä koodarilta.

Havu korostaa myös oman mielenkiinnon sekä osaamisen merkitystä tässä suhteessa. Mutta näkee myös sen puolen, että sanelevasta työkulttuurista ei pääse eroon, mikäli asioihin ei mennä vaikuttamaan jo projektin alkuvaiheessa. Hän kuitenkin muistuttaa, että on siis tärkeää pitää mielessä mitä projektilla halutaan saavuttaa.

Toisaalta Havu korostaa haastattelussa myös yli työtehtävien ulottuvan työn merkitystä. Suunnittelijan ei tarvitse tietää kaikkea ja oppia kaikkea kaikesta, vaan on syytä muistaa muidenkin roolien merkitys. Yhtenä tärkeänä pointtina hän nostaa data-analyttikkojen merkityksen.

Mikä yhdistää molemmat sen laadullisen ja määrällisen tuota ymmärryksen niin se on kyllä yleensä, yleensä tuottaa aina kultaa ja sitä arvostaa kaikki ja sillä saa hyviä juttuja tehty ihan lähes poikkeuksetta.

Hän korostaa myös, että yksinomaan dataan nojaamalla voidaan helposti tulkita asioita haluamallaan tavalla ja sivuuttaa käyttäjien tarpeet pyrkiessä vain tiettyyn lopputulokseen, mutta yhdistelemällä saadaan aikaiseksi sellaista, joka tekee paremman kokonaisuuden.

On maininnan arvoista myös tuoda Havun pointti haastattelusta esille, missä Havu tuo keskusteluun kuinka joskus unohdetaan mistä asiat ovat todellisuudessa lähtöisin. On siis tärkeää muistaa, että yhteiskuntatieteissä on pitkään jo tarkkailtu ja huomioitu yhteisön sisäiset tarpeet, joten kyse ei ole uudesta löydöksestä suunnittelijoiden kesken sen varsinaisessa merkityksessä.

5.9 Kuinka harjoittaa vastuuta tulevaisuudessa

Viestin vastauksesta nousi esille, että hän on löytänyt tilanteen urallaan, jossa eettinen stressi ei vaikuta. Kertoo, että oma tekeminen on kuitenkin pääpiirteissä sitä mitä toivotaan. Lopettaa vastauksensa ponttiin, että usein on tärkeämpää mitä tekee, kuin se että miten tekee. Kun tekee vastuullisesti.

Havu haluaa myös armollisesti huomauttaa, että tietoisuudella ja asioihin perehtyminen on jo puoli voittoa. On siis hyvä muistaa antaa itselleen kunniaa jo saavutetuista tavoitteista. Mitä hän nostaa itse tutustuttavaksi jatkossa ovat juuri tuohon yhteiskuntatieteisiin tutustumisen. Lisäksi puhuu kollegoille sanan välittämistä, kuinka tärkeää on saada suunnittelijan vastuuta levitettyä myös muihin. Yhtenä tapana nostaa myös verkostoissa asiaan tutustumisen ja Linkedinissä asioiden jakamisen.

Ensi nostaa esille tarpeen tutustua tarkemmin omiin asiakkaisiinsa sekä tarpeen kyseenalaistaa omaa arvomaailmaa ja omaa asemaa. Kyseenalaistamisella tarkoittaen sitä, että aina voi oppia enemmän. Hän pohtii myös sosiaalisen sekä ympäristö vastuullisuuden merkitystä ja sitä, miten näitä arvoja voisi tuoda enemmän osaksi omaa suunnittelijan vastuutaan. Lisäksi haluaa huomauttaa herkkyyden tarpeellisuutta omassa tekemisessä, on siis tarpeen olla jatkuvasti tietoinen mitkä ovat oman työn laajemmat seuraamukset.

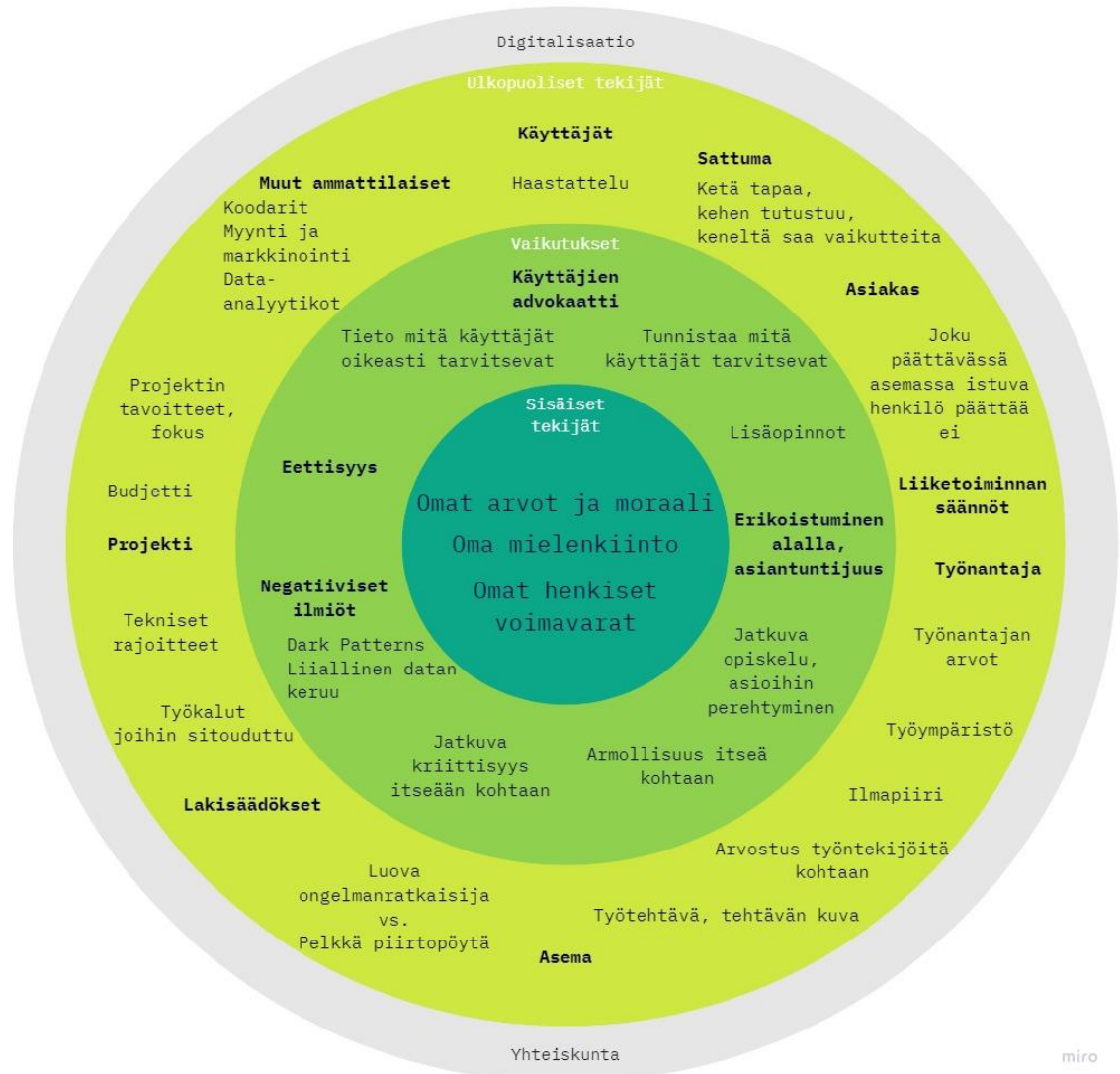
Aito nostaa esille myös aiheesta kollegoille ja muille suunnittelija yhteisön jäsenille tietoisuuden jakamisen eteenpäin. Hän myös muistuttaa siitä, että välillä on tärkeää pysähtyä miettimään mitä oltiin tekemässä, minne oltiin menossa ja palvelaanhan tässä oikeasti niitä käyttäjiä. Ettei ole tullut tehtyä jotain, mitä ei ole tiedostanut.

6 Millainen on vastuullinen suunnittelija, loppupohdintaa

Yhdistellen siis asiantuntijoiden vastauksia sekä aiempaa teoreettisessa viitekehysessä määriteltyjä termejä vastuu ja valta. Näiden perusteella voidaan sanoa hyvin pelkistettynä, että suunnittelija on vastuussa käyttäjistä. Suunnittelija ottaa huomioon toimintansa vaikutukset sekä eri osapuolten edut ja odotukset. Suunnittelijoilla on valta päättää mitä käyttäjät tarvitsevat ja miten liiketoiminta toteuttaa sen heille. Suunnittelijan tulee ottaa vallan käytössään huomioon vallan moninaiset käyttökeinot. Foucault'n vallan muodot kuvaavat hyvin, mitä se tarkoittaa: lakiin perustuvaa, normatiiviseen käyttäytymismallien mukaan toimimista ja taktiikoihin ja mekanismeihin perustuvaa. Samaan aikaan kuitenkin unohtamatta sitä tärkeää pointtia, että valta on toimintaa, missä halutaan jonkin ihmisen toimivan halutulla tavalla. Tässä ideassa on koko suunnittelijan työn ydin. Suunnittelijat käyttävät valtaansa ihmisten toiminnan muuttamiseksi halutuksi. On kuitenkin huomion arvoista muistaa, että valta ei ole koskaan pysyvää. Suunnittelijan tulee siis pysyä koko ajan herkkänä siitä, mihin suuntaan käyttäjien toiveet ja tarpeet liikkuvat, mihin vallan vesi kulkee, jotta suunnittelijat harjoittavat heille asetettua valtaa oikein ja oikeaan suuntaan. Tässä vaiheessa haastatteluiden merkitys nousee korkealle, jotta päästään oikeasti käyttäjien tarpeiden äärelle. Päästään syvemmälle siitä mikä on käyttäjien kulttuuri.

Määrittelin aiemmin vastuullisuuden liiketoiminnan kautta, mutta suunnittelijana on mielestäni tärkeää muistaa, että olet liiketoiminnan osa liiketoimintaa, et itse liiketoimintaa harjoittava taho. Suunnittelija on advokaatti, portinvartija, puhemies tai -nainen. Suunnittelijan on ääni, joka kertoo mitä tarvitaan liiketoiminnassa ja miten käyttäjät tarvitsevat sen.

Aiempien tietojen ja haastatteluissa keräämieni näkökulmien pohjalta luonnostelin kuvion, jossa on kuvattuna tarkemmin mistä tekijöistä suunnittelijoiden valta koostuu ja mitkä siihen vaikuttavat. On suhdannaista vaikuttavatko tekijät suunnittelijan valtaan vähentävästi vai kasvattavasti, joten jätin tässä kuviossa pois vallan liikkuvuutta kuvaavat nuolet.



Kuvio 5. Suunnittelijan valta ja vaikutteet. Itse luotu kuvio yhdistäen kuvion 3 ja haastatteluista nousseet aiheet.

Suunnittelijoilla on valta vaikuttaa ihmisiin haluamallaan tavalla. On suunnittelijan vastuuta harjoittaa heidän valtaansa siten, joka on eettisesti oikein. Kukaan ei tällä hetkellä vaadi suunnittelijalta eettisyyttä, ei lakien tai säädösten tavalla, mutta on vaarallista, mikäli suunnittelija ei tiedosta vaikutusvaltaansa ja harjoita valtaansa eettisesti ilman vaatimusta. Vaarallista käyttäjille, mutta vaarallista myös suunnittelijalle itselleen. Tiedostamattomuus voi johtaa esimerkiksi oman mielenterveyden ongelmiin, mikäli omien arvojen ei tiedosta olevan sodassa työnantajan arvojen kanssa tai oman aseman menettämiseen, koska ei tiedosta työympäristön muuttumista.

Jälkikäteen aihetta tarkastellessa mietin, miksi keskityin aiheen tarkasteluun juuri suunnittelijan vastuu keskiössä. Tuntuu, että varsinaisten hyvien käytäntöjen ja huonojen käytäntöjen nostaminen esille olisi voinut olla hyödyllisempää, kuin se missä määrin pääsin itse työssäni niihin syventymään. Onko aiheellista esimerkiksi ohittaa inklusiivisuuden tarve vain mainintana yhdessä alakapiteelissa? Olisiko ollut hyödyllisempää keskittyä konkretiaan ja tarjota varteenotettavia vaihtoehtoja siitä, miten voit toimia arvopohjaltasi oikealla tavalla?

Mutta toisaalta taas ei arvopohjalta toimiminen tai arvopohjaisten mallien rakentaminen ole mahdollista, jos et ymmärrä mistä arvopohjainen ajattelumalli todellisuudessa tulee. Onkin siis maininnan arvoisempaa keskittyä siihen, mihin tämän työn jälkeen voi ohjautua ja miten tästä työstä voi jatkaa toimintojen ja käytäntöjen muodostamista. On myöskin mainittava, että kun puhutaan arvopohjaisista ratkaisuksista, voidaan niiden sanoa olevan jokaisen oma henkilökohtainen tulkinta. Mutta toisaalta taas voidaan ottaa mallia lääketieteen alalla mainitusta arvoperustaisesta tulkinnasta, jossa keskitytään siihen, mikä on koehenkilöä suojeleva käytäntö. On siis mahdollista löytää yhteisiä ratkaisuja, kun ollaan yhtä mieltä siitä, kenen arvojen perusteella ratkaisuja lähdetään hakemaan.

Toisaalta jälkikäteen mietin, jäikö laaja-alainen aiheen tarkastelu teoreettisessa osuudessa luvuissa 2 ja 3 liian laveaksi. Olisiko ollut tarpeellisempaa keskittyä pelkästään itse suunnittelijan vastuusta kirjoitettuihin aiheisiin? Onko tarpeellista ottaa aiheeseen mukaan kaikkea siihen vaikuttavia tekijöitä? Kyllä ja ei. Ei välttämättä ole tarpeen mennä niin syvälle, että tulkitaan termiä itsessään, mutta toisaalta taas päästäkseen aiheessa oikeasti syvälle, päätin luottaa itseäni aikaisempien tutkijoiden ja suurten ajattelijoiden malleihin kuten hermeneutiikkaan. Olen tietoisesti päättänyt olla suunnittelijana ja tutkijana kompastumatta uuden työntekijän syndroomaan, jossa kuvittelen tietäväni paremmin, kuin minua aiemmin tulleet henkilöt. Tutustumalla ajattelumalleihin ja hyväksymällä niiden hyödyllisyyden voin ottaa heidän havaintonsa ja hyödyntää niitä malleina, joiden pohjalle perustan oman ajatteluni.

Olen kuitenkin aina ollut ja edelleen olen avoin vaikutteille, joten mielipiteeni voi muuttua moneen kertaan siitä mikä on järkevä toimintatapa. Tämä ei tarkoita samaa asiaa kuitenkaan, kuin se että olisi valmis luopumaan omista arvoistani ja oikeudentunteestani, vaan olen valmis kuulemaan muiden kokemuksista ja ammattitaidosta.

Minkä takia puhuin opinnäytetyöni alussa juuri hermeneutiikasta? Kun pohditaan suunnittelijan vastuuta, pohditaan perimiltään eettisyyttä. Eettisyydestä pääsemme etiikan kautta edelleen pohjimmiltaan arvo kysymykseen. Hermeneutiikka ottaa huomioon arvojen ja tosiasioiden eli faktojen välisen yhteyden (Anttila 1998, 2.3.2), jolloin hermeneutiikan idea pääsee lähelle sitä mitä suunnittelijan vastuu on. Suunnittelijan vastuu on luoda yhteys digitaalisen tuotteen tai palvelun ja ihmisen välille. Digitaalinen tuote tai palvelu kuvastaa faktaa ja ihmisyyys kuvastaa arvoja.

Ennen tämän työn aloittamista olen kokenut olevani arvopohjaltani hyvin huomioitava. Mutta silti tiedän, että itselläni on jatkuvasti aukkoja tulkinnassani, vaikka lähtökohtani olisi hyvää tarkoittava. Koetan siis sanoa, että suunnittelijan on tärkeää tuntea omien arvojensa lähtökohdat, mutta päätöksiä ei voi perustaa vain oman arvopohjan perusteella. Mikäli hyväksymme kannan, että suunnittelija on käyttäjien puolesta puhuja, käyttäjistä vastuussa ja vallan sekä vaikutteiden välittäjä, tulee suunnittelijan tuntea käyttäjien arvomaailma. Vain oikeasti tutustumalla ja ottamalla huomioon oman ajattelunsa virheellisyyden voi suunnittelija todellisuudessa hyväksyä ja tiedostaa hänelle annetun aseman.

Lähteet

Anttila, Pirkko 1998. Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. Luettavissa osoitteessa <<https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/>> (luettu 26.4.2021)

Brignull, Harry N.d. Dark Patterns. Luettavissa osoitteessa <<https://www.dark-patterns.org/>> (luettu 3.5.2021)

Drouillat, Benoît 2018. Why digital design culture is more important than methods. Luettavissa osoitteessa <<https://medium.com/designers-interactifs/design-methods-are-tired-design-as-a-creative-force-is-wired-fed4bd8d86f9>> (luettu 18.3.2021)

Federal Communications Commission 2021. The Children's Television Act. Luettavissa osoitteessa <<https://www.fcc.gov/consumers/guides/childrens-educational-television>> (luettu 8.5.2021)

Federal Trade Commission 1998. Children's Online Privacy Protection Rule ("COPPA"). Luettavissa osoitteessa <<https://www.ftc.gov/enforcement/rules/rulemaking-regulatory-reform-proceedings/childrens-online-privacy-protection-rule>> (luettu 8.5.2021)

Hurme, Tuure 2013. Eettiset pulmat voivat johtaa sairastuvalle tai työn imuun. Luettavissa osoitteessa <<https://www.ttl.fi/tyopiste/eettiset-pulmat-voivat-johtaa-sairastuvalle-tai-tyon-imuun/>> (luettu 26.4.2021)

Kielitoimiston sanakirja 2021. Helsinki: Kielitoimiston sanakirjan toimitus. Luettavissa osoitteessa <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>> (luettu 9.3.2021)

Tuomi, Jouni, Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. Luettavissa osoitteessa <<https://elibrary.com>> (luettu 18.3.2021)

Launis, Veikko 2007. Tutkimuksen eettinen ennakoarviointi – mitä se on? Tie-teessä tapahtuu Vol 25 Nro 1 (2007), 28–33. Luettavissa osoitteessa <<https://journal.fi/tt/article/view/72/49>> (luettu 4.2.2021)

Launis, Veikko, Oksanen, Markku & Sajama, Seppo 2010. Etiikan lukemisto. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Lipponen, Kimmo & Mäkelä, Tuuli 2019. Vastuullisuuden suunnannäyttäjät. Helsinki: Elinkeinoelämän keskusliitto EK. Luettavissa osoitteessa <<https://ek.fi/ta-voitteemme/vastuullisuus/>> (luettu 5.3.2021)

Liu, Eric 2014. How to understand power. TED-Ed. Katsottavissa osoitteessa <https://www.youtube.com/watch?v=c_Eutci7ack> (katsottu 8.3.2021)

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

Mörä, Tuomo, Salovaara-Moring, Inka, Valtonen, Sanna 2004. Media tutkimuksen vaeltava teoria. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press. Luettavissa osoitteessa <<https://ellibslibrary.com>> (luettu 16.3.2021)

Papanek, Victor, 1971. Design for the Real World. 2., uudistettu painos. Chicago: Academy Chicago Publishers.

Aluehallintovirasto. Saavutettavuusvaatimukset. Luettavissa osoitteessa <<https://www.saavutettavuusvaatimukset.fi/>> (luettu 25.3.2021)

Rikoslaki 2003/515. Luettavissa osoitteessa <<https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001#L3>> (luettu 8.3.2021)

Scott-Curran, Stewart 2016. The 3 Responsibilities of Being a Designer. Luettavissa osoitteessa <<https://medium.com/@stewartsc/the-3-responsibilities-of-being-a-designer-d36fdd4e466a>> (luettu 31.3.2021)

Suomisanakirja 2021. Luettavissa osoitteessa <<https://www.suomisanakirja.fi/>> (luettu 7.5.2021)

Tieteen termipankki 2016. Filosofia: hermeneutiikka. Luettavissa osoitteessa <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:hermeneutiikka>> (luettu 15.3.2021)

Tietoarkisto. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto (FSD) Tampereen yliopisto. Kvalitatiivisen datan käsittely. Luettavissa osoitteessa <<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/aineistohallinta/kvalitatiivisen-datan-kasittely/>> (luettu 22.4.2021)

Tiisala, Tuomo 2014. Foucault, Michel. Luettavissa osoitteessa <<https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/foucault-michel>> (Luettu 4.5.2021)

TUKIJA. Valtakunnallinen lääketieteellinen tutkimuseettinen toimikunta. N.d. Luettavissa osoitteessa <<https://tukija.fi/etusivu>> (luettu 4.5.2021)

Turunen, Johanna 2016. Laadullisen aineiston käsittely. Tulkinnalliset menetelmät. Luettavissa osoitteessa <<https://docplayer.fi/4230980-Laadullisen-aineiston-kasittely-tulkinnalliset-menetelmat.html>> (luettu 26.4.2021)

Wu, Tim 2017. The Attention Merchants. The Epic Struggle to Get Inside Our Heads. Lontoo: Atlantic Books.

Liitteet

Haastattelun saatekirje

Hei xx!

Kiitos haastatteluun osallistumisesta. Minulle on tärkeää luoda haastattelu tilanteesta mahdollisimman avoin ja läpinäkyvä sekä mukava tilanne. Tästä syystä halusin toimittaa sinulle haastattelukysymyksen etukäteen. Näin voit tutustua haastattelun teemoihin ja aiheisiin jo ennen haastattelua.

Kun puhutaan laajoista teemoista, kuten haastattelun aiheena oleva suunnittelijan vastuu, on mielestäni parhaan mahdollisen keskustelun aikaansaamiseksi parempi antaa haastateltavalle aikaa pohtia aihetta jo etukäteen. En missään nimessä halua, että haastateltava tuntisi itsensä epävalmistuneeksi tai että kysymysten asettelu tai äänensävy millä esitän kysymyksen loisi tunteen, että yrittäisin yllättää haastattelussa haastateltavan jostain aiheesta mihin et välttämättä ollut valmistautunut. Haastattelun tarkoituksena ei ole testata osaamista tietokilpailumaisesti, vaan päästä syvemmälle niihin teemoihin mitä vastuullisuus oikeastaan merkitsee sinulle ammatinharjoittajana.

Uskon kuitenkin, että haastattelussa vastauksesi mahdollisesti tarjoavat minulle uusia puolia aiheen tarkasteluun. Haastattelu voi hyvinkin kääntyä enemmän aiheesta keskusteluun, joten on mahdollista, että itse haastattelutilanteessa tulee kysyttyä enemmän. Haastattelussa myös puolin ja toisin aiheen sekä termien tarkentaminen on enemmän kuin tervetullutta.

Oman työni kannalta panoksesi ammatinharjoittajan näkökulmaan tutustuessa on eriarvoisen tärkeää. Kuten varmasti tiedät itsekkin, on toisen henkilön asemaan asettuminen liki mahdollonta, mutta toisen kokemuksista oppiminen ja niiden kuunteleminen on lähimmäksi mitä voimme tilannetta päästä tutkimuksen keinoin.

Tutustuthan siis jo ennen haastattelua liitteistä löytyvään haastattelukysymykset dokumenttiin. Tämän lisäksi löydät liitteistä tutkimukseen osallistujan informointi sekä suostumus tiedostot.

Vastaathan tähän sähköpostiin vielä ennen haastattelua ”Annan suostumukseni tutkimushaastatteluun osallistumisesta ja vastauksieni käyttämisestä tutkimukseen”, mikäli hyväksyt haastatteluun osallistumisen.

Voit myös päättää kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta ilman seuraamuksia.

Aurinkoista viikon jatkoa!

Ystävällisin terveisin,
Minttu Vaarala
Digitaalinen muotoilu 3.vuosikurssi
Metropolia Ammattikorkeakoulu

Haastattelun teemat ja kysymykset

Haastattelu teemat

Suunnittelijan vastuu

Suunnittelijan vastuu nykytilanteessa: miten näyttäytyy työssä

Suunnittelijan vastuun tulevaisuuden näkymät: mitä suunnittelijan vastuu on tulevaisuudessa ja mitä työssä voisi jo nyt tehdä

Termistö

Tässä haastattelussa asiakkailla tarkoitetaan digitaalisen palvelun tai tuotteen käyttäjiä ja tai palvelun ostajaa.

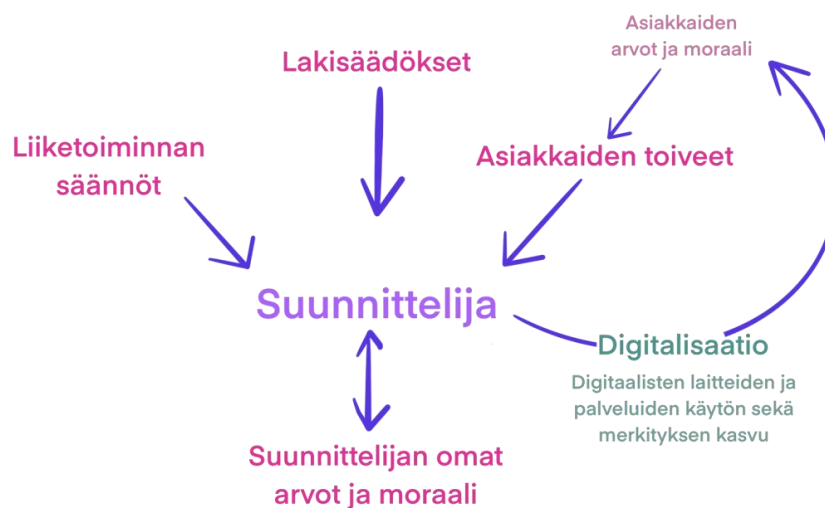
Haastattelu kysymykset

1. Ovatko termit suunnitteluetiikka ja suunnittelijan vastuu tuttuja sinulle entuudestaan?
Jos ovat, niin milloin tutustuit aiheisiin: opinnoissa, työssä vai oma aloitteisesti?
Jos ei, niin koetko että aiheet ovat sellaisia, johon olisi syytä tutustua jo esimerkiksi suunnittelijan ammattiin valmistavissa opinnoissa?
2. Mike Monteiron kirjassa *Ruined by Design* esitetään ajatus, että jokainen harjoitettu ammatti kulminoituu kolmeen tahoon: asiakkaaseen, ammatinharjoittajaan ja työnantajaan. Luonnollisesti näistä jokaisella on oma osuutensa vastuusta digitaalisten palveluiden ja tuotteiden tarjoamisen, luomisen ja kuluttamisen osalta.
Mitä suunnittelijan vastuu tarkoittaa sinulle ammatinharjoittajana?
3. Vaikuttaako moraali tai omat arvosi suunnitteluvalintoihisi vai koetko tekeväsi valintoja puhtaasti itsestäsi riippumattomasti?
4. Etiikka on filosofian osa-alue, jossa tutkitaan moraalialue. Moraali säätelee ihmisten käyttäytymistä ja heidän välisiänsä suhteita. Moraalin avulla ihmiset asettavat itselleen arvoihinsa perustuvia tavoitteita.
Luonnollisesti siis eettisyys ohjaa meitä ihmisinä, tiedostimme sitä tai emme. Pystytkö sanomaan oman ammattisi osalta, miten eettisyys, tai toisin sanoen moraalit sekä arvot, ohjaavat sinua suunnittelijana?
5. Koetko olevasi vastuullinen suunnittelija?
6. Miten vastuullisuus näkyy työssäsi? Näkyykö se jotenkin omassa työssäsi esimerkiksi valinnoissasi tai saamissasi tehtävänannoissa?

7. Suunnittelijana sinulla on vapauksia sekä rajoitteita digitaalisten tuotteiden ja palveluiden osalta. Rajoitteita asettavat lait sekä työnantajan asettamat liiketoiminnan säännöt. Lisäksi hyvässä suunnittelussa otamme asiakkaidemme toiveet huomioon. Toisaalta taas meidän omat arvomme sekä moraalimme vaikuttavat meihin ja päätöksiimme.

Digitalisaation myötä suunnittelijan luomalla digitaalisella palvelulla tai tuotteella on kasvavassa määrin enemmän vaikutusta asiakkaisiin sekä siten myös heidän toiveisiinsa koskien käyttämiään digitaalisia tuotteita ja palveluita.

Tässä havainnollistava kuvio vallasta ja vaikutteista:



Oletko miettinyt koskaan suunnittelijan työssä luomiesi digitaalisten palveluiden tai tuotteiden vaikutusta tällä tavalla?

8. Tavoittavatko luomiesi digitaalisten tuotteiden tai palveluiden asiakkaiden toiveet sinun työpöytäsi? Vaikuttavatko ne suunnittelupäätöksiisi jatkokehityksessä tai seuraavassa vastaavanlaisessa projektissa?

9. Onko jokin muu taho joka vaikuttaa suunnittelija vastuuseesi kasvattavasti tai vähentävästi? Esimerkiksi joku tietty tutkija, suunnittelija, julkaisualustalla julkaistut videot, dokumentit.

10. Mitkä muut tekijät vaikuttavat rajoittavasti siihen mitä voit tehdä suunnittelijana?

Ja entä mitkä tekijät antavat sinulle vapauksia?

11. Suunnittelijat ovat pitkään olleet yrityksen niitä luovia tyyppejä. Kuitenkin jos mietimme suunnittelijan nykyistä asemaa vaikuttajana ja vastuun harjoittajana, saatko työssäsi sen vaatimaa tunnustusta?
Toisaalta koetko, että joku erityisesti vaatisi sinulta vastuun harjoittamista teke-
missäsi suunnitteluvalinnoissasi?
12. Mike Monteiron mukaan suunnittelijan tulisi olla jo projektin suunnittelu-
vaiheessa mukana neuvottelupöydässä.
Kuinka tärkeänä näet mahdollisuuden vaikuttaa mm. projektin budjettiin ja ai-
kataulutukseen jo projektin alkuvaiheessa?
Olisitko valmis istumaan oman yrityksesi neuvottelupöydässä ja puolesta puhu-
maan suunnittelijana aikataulusta ja menoeristä, vai koetko että se on jonkun
muun tehtävä tietää mitä digitaalisen tuotteen tai palvelun toteutus vaatii näi-
den osalta?
13. Suunnittelijoilla on todellisuudessa tämän päivän digitaalisessa maail-
massa todella laaja vaikuttajan rooli. Onko olemassa jotakin, miten voisit jo nyt
työssäsi vaikuttaa, jotta toimisit entistä enemmän vastuullisesti?

Termistö

Dark Patterns. Käyttäjää tahallaan huijaavia tai ohjailevia käytäntöjä, joiden tarkoitus on saada käyttäjä tekemään digitaalisessa ympäristössä sellaista, mitä käyttäjä ei itseään tiedosta tekevänsä.

UX eli User experiece. Suomennettuna käyttökokemus tai käyttäjäkokemus. Suunnittelua, joka keskittyy kokemukseen: sen kartoittamiseen ja uudelleen luomiseen tarvittavassa ympäristössä.

UI eli User interface. Suomennettuna käyttöliittymä. Visuaalisten elementtien suunnittelua digitaalisessa ympäristössä käytettäväksi.

GDPR tulee sanoista General Data Protection Regulation (yleinen tietosuoja-asetus). Se on henkilötietojen käsittelyä sääntelevä laki, jota alettiin soveltaa kaikissa EU-maissa keväällä 2018.

Yksityisyydensuoja tarkoittaa Suomen perustuslain yksityiselämän suojaa. Erityisesti digitaalisessa kontekstissa sillä tarkoitetaan suojaa, joka on turvattu sähköisen viestinnän tietosuojalailla sekä sähköisen viestinnän tietosuojadirektiivillä.

Asiakas, ammatinharjoittaja ja työnantaja vs. Käyttäjä, suunnittelija, työnantaja ja työntilaaaja.

Suunnittelijat puhuvat asiakkaasta yleensä termillä käyttäjä. Suunnittelijoille työnantaja on yleensä se tavanomainen palkanmaksaja, mutta työnantajan kanssa saman katon alle sijoittuu myös työntilaaajat. Työntilaaajista suunnittelijoiden alalla käytetään usein termiä asiakas.