



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Erika Kirvesmäki

Tekoälyavusteisen teoksen tekijänoikeus

Laskentatoimen ja rahoituksen
akateeminen yksikkö
Pro gradu -tutkielma
Talousoikeuden maisteriohjelma

Vaasa 2026

VAASAN YLIOPISTO**Laskentatoimen ja rahoituksen akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Erika Kirvesmäki		
Tutkielman nimi:	Tekoölyavusteisen teoksen tekijänoikeus		
Tutkinto:	Kauppatieteiden maisteri		
Koulutusohjelma:	Talousoikeuden maisteriohjelma		
Työn ohjaaja:	Mika Kärkkäinen		
Valmistumisvuosi:	2026	Sivumäärä:	79

TIIVISTELMÄ:

Viime vuosien tekoölyn kehitys on tuonut luovalle alalle sekä mahdollisuuksia että uhkia. Tekoölyn käytön helppous ja saatavuus ovat madaltaneet kynnystä taiteen luomiseen, mutta toisaalta ongelmaksi on muodostunut se, mikä lasketaan teokseksi ja kuka tekijäksi. Tekoölyn kehittyvät kyvyt luoda samantasoisia teoksen kaltaisia materiaaleja kuin ihmiset, asettavat tekijänoikeussuojan ihmiskeskeisyyden koetukselle, joka perustuu oletukselle, että luova ilmaisu on yksinomaan ihmiselle kuuluva ominaisuus. Tämä herättää kysymyksiä nykyisen sääntelyn riittävydestä ja aiheuttaa paineita oikeusjärjestelmälle vastata tekoölyn asettamiin haasteisiin luovuuden suojelemiseksi.

Tässä tutkielmassa tarkastellaan tekoölyavusteisten teosten tekijänoikeudellista asemaa, ja sitä millä edellytyksillä nämä voivat saada tekijänoikeussuojaa. Aihetta tarkastellaan erityisesti omaperäisyyden ja itsenäisyyden vaatimuksen sekä tekijyyden määrittymisen näkökulmasta, jotka muodostavat tekijänoikeussuojan keskeiset edellytykset. Oikeudellista epävarmuutta liittyy siihen, milloin ihmisen luova panos tekoölyavusteisen teoksen luomisprosessissa on riittävä, ja kuinka laajasti tekoölyä voidaan hyödyntää siten, että ihminen voi saada tekijänoikeuden teokseen sekä siihen, miten näitä materiaaleja tulisi säännellä. Tutkimus on oikeusdogmaattinen, sillä tarkastelun kohteena on voimassa oleva sääntely. Aineisto koostuu täten tekijänoikeussääntelystä ja oikeuskirjallisuudesta sekä muusta relevantista aineistosta.

EU-lainsäädäntö ei ole luonut uusia sääntöjä tekoölyavusteisten materiaalien suojaamiseen tekijänoikeudella, vaan asiaa arvioidaan olemassa olevien tekijänoikeuden periaatteiden pohjalta. Nykytilanteen mukaan useimmissa oikeusjärjestelmissä tekoölyn tuotokset eivät saa suojaa, ellei ihmisen luovaa panosta pystytä osoittamaan riittävällä tavalla. Tällä hetkellä suuri määrä teoksen kaltaisia materiaaleja joutuu vapaaseen käyttöön public domainiin. Tämän vuoksi luovan panoksen todistusvastuu korostuu. Tutkielma tuo esiin tarpeen täsmentää oikeudellisia kriteerejä, jotta tekoölyn hyödyt voidaan ottaa käyttöön oikeassa suhteessa asianmukaisesti.

Tämä tutkielma tuo ilmi, että on tekijänoikeusjärjestelmän perimmäisen tarkoituksen mukaista suojella myös tekoölyavusteisia teoksia, sillä se on perustettu varmistamaan ihmisten luovan työn jatkuminen ja levittäminen. Jos materiaaleja ei suojata tekijänoikeudella tai lähioikeudella, tekoölyn kehittäminen ja käyttäminen luovassa toiminnassa ei ole kannattavaa. Tekoölyavusteisten materiaalien jättäminen vapaasti käytettäväksi public domainiin, voi aiheuttaa vakavampia seurauksia tekijänoikeudelle kuin niiden suojaaminen aiheuttaisi. Kansainvälisesti on toivottavaa löytää yhtenäinen lähestymistapa tilanteen hallitsemiseksi.

AVAINSANAT: Omaperäisyys, Teos, Tekoöly, Tekijänoikeus, Tekijä, Tekijyys, Public domain

Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tutkielman tarkoitus ja tavoitteet	5
1.2	Tutkimusmenetelmä ja -aineisto	8
1.3	Tutkielman rakenne ja rajaus	9
2	Tekoäly ja sen toimintaperiaatteet	11
2.1	Tekoälyn määritelmä	11
2.2	Miten tekoäly toimii	13
2.3	Generatiivinen tekoäly, luova tekoäly	14
2.4	Tekoälyn koulutusdata	17
2.5	Tekoälyn sääntelystä ja sen puutteellisuudesta	18
3	Tekijänoikeus ja tekoäly: suojan edellytykset ja tekijyys	23
3.1	Tekijänoikeuden kohde ja teoskynnys tekoälyavusteisessa teoksessa	23
3.2	Tekijän oikeudet	26
3.2.1	Taloudelliset oikeudet	27
3.2.2	Moraaliset oikeudet	30
3.3	Lainsäädäntö	32
3.3.1	Kansainväliset sopimukset	33
3.3.2	EU	35
3.4	Tekoälyavusteiset ja itsenäisesti luodut materiaalit	37
3.5	Kansainvälinen oikeusvertailu	42
4	Tekoälyavusteisten materiaalien oikeudellinen asema	46
4.1	Teos, mutta ei taidetta	49
4.2	Tekijänoikeusjärjestelmän tarkoitus	50
4.3	A Single Piece of American Cheese	53
4.4	Tekijänoikeussuojan ihmistekijyyden edellytys	56
4.5	Tekoälyavusteisten materiaalien tulevaisuus	61
5	Johtopäätökset	66
	Lähteet	69

Kuvat

Kuva 1. Kuvakaappaus teoksesta A Single Piece of American Cheese: tekoälyn luoma alkuperäiskuva sekä lopullinen version (Invoke, 2025b, s. 13; Invoke, 2025a). 54

Kuva 2. Kuvakaappaus Théâtre D'opéra Spatial -kuvasta, esitetty Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston päätöksessä (Copyright Review Board, 2023, s. 6). 55

1 Johdanto

Keskustelua maailmanlaajuisesti on viime vuosien aikana herättänyt tekoälyn käytön yleistymisen luovassa toiminnassa. Tekoäly pystyy luomaan entistä omatoimisemmin materiaaleja, jotka ihmistyön tuloksena saivat todennäköisesti tekijänoikeudellista suojaa ja kehityssuunnan odotetaan jatkuvan ja voimistuvan tulevaisuudessa entisestään (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 58). Tekoälyn käyttäminen luovassa toiminnassa on kasvanut, niin visuaalisen taiteen kuin myös musiikin, runouden ja kirjoittamisen aloilla (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150).

Tekoälyn käytön helppous ja saatavuus ovat madaltaneet kynnyksiä kokeilla taiteen luomista. Toisaalta ongelmaksi on muodostunut se mikä lasketaan teokseksi ja kuka tekijäksi, kun kynnyks taiteen teolle on niin matala, että kuka tahansa pystyy käyttämään tekoälyä hyödykseen (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150). Tekoälyn myötä taidetta syntyy maailmassa tällä hetkellä todennäköisesti enemmän kuin koskaan ennen.

1.1 Tutkielman tarkoitus ja tavoitteet

Tutkielmassa tarkastellaan tekoälyn vaikutusta taiteeseen ja oikeusjärjestelmään, keskittyen erityisesti tekijänoikeuskysymyksiin, joita teknologian kehityksen mahdollistama edistynyt tekoäly aiheuttaa. Tutkimus käsittelee tekoälyavusteisten materiaalien ja tekijänoikeuden suhdetta. Tekoälyn käytön kasvu on tehnyt taiteen luomisesta helpommin saavutettavaa, mutta se on samalla aiheuttanut ongelmia taiteen massatuotannon sekä tekijänoikeudellisesti suojatun materiaalin luvattoman käytön osalta tekoälyn kouluttamisessa niin oikeusjärjestelmälle kuin koko taidealalle maailmassa (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150).

Perinteisesti taiteeseen ja tekijänoikeuksiin liittyvät käsitteet tekijäisyys, tekijänoikeus ja oikeudenmukainen korvaus, ovat koetuksella (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s.

150; McCormack ja muut, 2019, s. 3). Tekoölyn yleistymisen ja nopea kehitys herättävät kysymyksiä nykyisen sääntelyn riittävydestä ja aiheuttaa paineita oikeusjärjestelmälle vastata sen asettamiin haasteisiin, suojellakseen luovuutta.

Tekoölyn roolin vahvistuessa taidemaailmassa, on tarpeen ymmärtää selkeämmin, miten taide on vuorovaikutuksessa olemassa olevien oikeudellisten kehysten kanssa ja haastaa niitä, ja jo nyt provosoi muutoksen ja sääntelyn tarvetta (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 154, 161). Tämä ei automaattisesti tarkoita, että muutos merkitsisi tekoölyllä tuotettujen materiaalien tunnustamista tekijänoikeudellisesti, mutta yhtenäinen linjaus on tarpeen, vaikka se olisikin kielteinen. Tekijänoikeusjärjestelmä perustettiin varmistamaan ihmisten luovan työn jatkuminen (Tekijänoikeus, n.d.). Tekoölyä ei katsota tekijäksi, sillä tekoölyn ei katsota pystyvän itse tekemään tekijänoikeudellisesti suojattavaa taidetta, koska tekoöly on ohjelmisto, joka seuraa ihmisen ohjeistusta ja oppimiaan kaavoja.

Tekoölyjärjestelmien yhteydessä laajaa keskustelua on herättänyt tekoölyjärjestelmien tuotosten suoja ja suojan puute eli voitaisiinko näille myöntää vastaavanlaista oikeudellista suojaa kuin ihmisen luomalle luomukselle (Kallioniemi, 2022, s. 123). Tekoölyn käyttäminen teosten luomisessa herättää kysymyksiä, siitä kuka omistaa materiaalit ja voiko kehoitteita eli promptteja tekoölylle antava osapuoli saada itselleen tekijänoikeuden tekoölyllä luotuun materiaaliin. Voitaisiinko tekoölyavusteisia materiaaleja suojata tekijänoikeudella tai lähioikeudella vai vaatiiko tilanne laajempaa muutosta. Tuleeko harkita uuden tekijäkategorian lisäämistä tai kokonaan uuden suojamuodon perustamista.

Tämänhetkinen tekijänoikeuslainsäädäntö suojaa lähtökohtaisesti ihmisten itsenäisiä ja omaperäisiä teoksia, minkä vuoksi tekoölyn luomat materiaalit eivät pääsääntöisesti saa tekijänoikeussuojaa (Harenko ja muut, 2024, s. 19–20). Tekoölyavusteiset materiaalit voivat saada tekijänoikeussuojaa vain tilanteissa, joissa niistä pystytään paikantamaan ihmisen luovat itsenäiset valinnat, mikäli tekoöly tekee tuotoksen täysin itsenäisesti

ilman merkittävää ihmisen luovaa panosta ja ihmistä ei pystytä paikantamaan, tuotos jää ilman suojaa (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 58).

Tekijänoikeus ei ole erikseen rekisteröitävä suoja, vaan se syntyy automaattisesti teoskynnyksen ylittävälle teokselle. Tekoölyn käytön ja suosion myötä, joudutaan tulevaisuudessa arvioimaan yhä useammin materiaalien tekijyyttä ja sen syntymistä, tilanteissa, joissa tekoölyä on hyödynnetty eriasteisesti. Se, milloin tekoölyavusteinen materiaali katsotaan tekijänoikeuden alaiseksi ja milloin tekijänoikeudellinen suoja syntyy, ei ole näissä materiaaleissa yksiselitteisesti arvioitavissa. Tämä voi aiheuttaa epäselvyyttä todellisen suojan olemassaolon suhteen eli onko teoksella tosiasiallisesti suojaa vai ei.

Oikeudellista epävarmuutta kytkeytyy siihen, kuinka suuri ja millainen ihmisen luova panos edellytetään lopulliseen ilmaisumuotoon, jotta tekoölyavusteinen materiaali voitaisiin katsoa tekijänoikeudella suojatuksi teokseksi. Ja vastaavasti kuinka laajasti tekoölyä voidaan hyödyntää teoksen tekemisessä siten, että teos saa edelleen tekijänoikeussuojaa. Nykytilanteen mukaan useimmissa maissa tekoölyn tuotokset jäävät suojaamatta, ellei ihmisen luovaa panosta pystytä osoittamaan. Epäselvä suhde tekijänoikeuden ja tekoölyn välillä aiheuttaa sen, että suuri määrä teosten kaltaisia materiaaleja joutuu siten vapaaseen käyttöön public domainiin, koska niissä on käytetty tekoölyä vääränlaisessa suhteessa ihmisen panokseen nähden.

Tutkimuskysymykset:

- Milloin ihmisen luova panos tekoölyavusteisen teoksen luomisprosessissa on riittävä, että ihminen voi saada tekijänoikeuden teokseen?
- Kuinka laajasti tekoölyä voidaan hyödyntää teoksen tekemisessä siten, että teos saa tekijänoikeussuojaa?
- Miten tekoölyavusteista materiaalia tulisi säännellä?

Tutkimusaihe on ajankohtainen ja tärkeä, sillä tekoälyn käyttö lisääntyy koko ajan taiteissa. Tekoäly mahdollistaa koneiden älykkään toiminnan, kuten oppimisen ja sopeutumisen aiempien kokemusten perusteella, analysoimalla suuria tietomääriä, esimerkiksi taide- ja valokuvateoksia, ja tuottamalla niiden pohjalta uusia aineistoja sekunneissa tai nopeammin (Boucher, 2020, s. 3; Euroopan parlamentti, 2020b). Koska tekoäly on nopea, on se ajankäytöllisesti tehokas käyttäjälleen ja edullinen tapa tehdä luovaa materiaalia. Tutkimuksella on siis vaikutuksia sekä taloudellisesti että yhteiskunnallisesti, sillä tekoälyn avulla tuotettujen materiaalien oikeudellisen aseman määrittäminen ja vakiintuminen ovat ratkaisevassa asemassa sen arvioimisessa kannattaako tällaisia teoksen kaltaisten materiaalien luomiseen kykeneviä tekoälyohjelmistoja kehittää ja käyttää luovassa toiminnassa.

1.2 Tutkimusmenetelmä ja -aineisto

Tutkielman tutkimusmenetelmä on oikeusdogmaattinen, lainopillinen eli tekoälyn avulla tuotettujen materiaalien olemusta, tekoälyn toimintaa ja käytäntöjä verrataan tämänhetkiseen lainsäädäntöön, erityisesti tekijänoikeuslainsäädäntöön sekä muuhun oikeustieteelliseen materiaaliin (Hirvonen, 2011, s. 21–23; Tieteen termipankki, n.d.). Oikeusdogmaattisella tutkimustekniikalla pyrin arvioimaan tekoälyn avulla tuotettujen materiaalien asemaa voimassa olevaan tekijänoikeutta käsittelevään lainsäädäntöön. Tutkielmassa pyritään oikeusdogmaattista tutkimusmenetelmää käyttämällä muodostamaan tulkintasuosituksia vallitsevaan ongelmalliseen tekoälyn ja tekijänoikeusjärjestelmän väliseen oikeustilaan (Määttä ja muut, 2012, s. 17–19).

Tutkielma pohjautuu monipuoliseen lähdeaineistoon, joista keskeisimpiä ovat lainsäädännöt ja säädökset, kuten kansallinen tekijänoikeuslainsäädäntö, EU-oikeus sekä kansainväliset sopimukset. Myös tuomioistuinten päätökset, oikeuskirjallisuus ja uutisartikkelit sekä alan asiantuntijoiden mielipidekirjoitukset ja artikkelit ovat olennainen osa tutkielman lähdemateriaalia. Opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa toimivan tekijänoikeusneuvoston lausunnot ovat toimineet tärkeänä taustatyön lähteenä. Tutkiel-

man aiheen ajankohtaisuuden ja kansainvälisyyden sekä universaalien olemuksen ja lähdeaineiston rajallisuuden vuoksi tutkimusongelmaa tarkastellaan kansainvälisellä tasolla. Tärkeää tартtumapintaa tuovat esimerkiksi Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston (U.S. Copyright Office, USCO) materiaalit ja kansainväliset oikeustapaukset, joita löytyy ympäri maailmaa, puhuttavimmat Yhdysvalloista.

Tutkielmassa hyödynnetään tekoälyä ideoinnin, aiheen tutkimisen, taustatyön ja tiedonhaun sekä oikeinkirjoituksen ja rakenteen parantamisen näkökulmasta, kuitenkin sisällyttämättä tekoälyn tuottamaa tekstiä osaksi tutkielmaa. Tavoitteena on ikään kuin pallorella aihetta tekoälyn kanssa ja keskustella aiheesta avoimesti, mutta olla käyttämättä tekoälyn luomaa materiaalia suoraan omassa tutkielmassa.

1.3 Tutkielman rakenne ja rajaus

Tutkielman alussa kuvataan tutkimuksen taustaa ja lähtökohtia, minkä jälkeen esitellään tutkimusongelma, ja sen ratkaisemiseen käytettävä tutkimusmenetelmä ja -aineisto. Tutkielma koostuu erikseen tekoälyä ja tekijänoikeutta käsittelevistä pääluvusta sekä niitä yhdistävästä pääluvusta. Tekoälyä käsittelevässä pääluvussa avataan tekoälyä käsitteenä ja sen toimintaan olennaisesti liittyviä piirteitä ja ominaisuuksia sekä siihen liittyvää lainsäädäntöä. Tekijänoikeutta käsittelevässä pääluvussa tarkastelen tekijänoikeutta ja sen suojan edellytyksiä sekä esittelen keskeiset käsitteet kansallisen ja EU-oikeuden sekä kansainvälisen sääntelyn kautta, minkä lisäksi arvioin tekoälyavusteisten materiaalien edellytyksiä saada tekijänoikeudellista suojaa.

Näiden jälkeen neljännessä pääluvussa yhdistän aiheet ja tarkastelen tekoälyavusteisten materiaalien oikeudellista asemaa tekijänoikeudellisesta näkökulmasta, arvioiden niiden suojattavuutta puoltavia ja sitä rajoittavia tekijöitä sekä pohtien suojan edellytyksiä, mahdollisuuksia ja tulevaisuuden kehityssuuntia. Tällöin asiaan syvennyttään tarkastelemalla niitä seikkoja, joiden perusteella tekoälyavusteiset materiaalit voisivat nauttia tai päästä nauttimaan tekijänoikeudellista suojaa jo nykyisen lainsäädännön nojalla tai

millaisia muutoksia järjestelmään tai lainsäädäntöön tulisi tehdä. Viimeisen luvun tarkoituksena on koota tutkielman keskeiset tulokset yhteen ja esittää tutkimusongelman kannalta merkittävimmät johtopäätökset sekä muodostaa niiden pohjalta vastaukset esitettyihin tutkimuskysymyksiin.

Käsittelen tutkielmassa lähtökohtaisesti visuaalisia ja graafisia lopputuloksia, jotka vastaavat perinteisesti tekijänoikeudella suojattavia kuvataiteen teoksia, kuten maalauksia, valokuvateoksia ja muita visuaalisia materiaaleja. En käsittele tutkielmassa tekoälyn kouluttamiseen käytettävän materiaalin tekijänoikeudellisia ongelmia, sen tarkemmin kuin koen tarpeelliseksi tutkielman aiheen kannalta. Tutkielman aiheen kannalta on olennaista käsitellä sitä, mikä tekoälyn koulutusdatan asema on arvioitaessa, sitä onko tekoälyavusteinen materiaali tekijänoikeudellisesti suojattavissa, mikäli teokseen on käytetty kielimallille syötettyjä muita jo olemassa olevia teoksia ja materiaalia, jotka on tekijänoikeudella suojattu.

2 Tekoäly ja sen toimintaperiaatteet

Tekoäly (Artificial Intelligence, AI) on kone, tietokonejärjestelmä, joka jäljittelee ihmismielen älyä ja tätä hyödyntäen pystyy oppimaan ja luomaan uutta (Baruffaldi ja muut, 2020, s. 10; Euroopan parlamentti, 2020b). Perinteisesti tekoälyn nähdään sisältävän useita ihmisen toiminnalle tyypillisiä sekä älykkäältä vaikuttavaan toimintaan kykeneviä tietojärjestelmien prosesseja (Kallioniemi, 2022, s. 14). Tekoäly ei ole kuitenkaan millään tavalla uusi keksintö, vaan sillä on itseasiassa pitkä historia, joka ulottuu melkein yli 50 vuoden päähän menneisyyteen (Euroopan parlamentti, 2020b).

Vaikka tekoäly ei ole uusi keksintö, nykyiseen olomuotoonsa ja kyvykkyyteensä se on kehittynyt vasta, viimeisten vuosikymmenten teknologisen kehittymisen myötä. Tekoälyn läpimurtoon ovat vaikuttaneet digitaalisen kehityksen mahdollistamat tietokoneiden laskentatehojen ja ohjelmistosuunnittelun kasvu ja uudet algoritmit sekä tiedon lisääntyminen (Abbot & Rothman, 2025, s. 222; Euroopan parlamentti, 2020b). Algoritmilla tarkoitetaan yksityiskohtaista ohjetta tehtävän suorittamiseksi, eli mitä tahansa yksiselitteistä toimintaohjetta, minkä tahansa tehtävän suorittamiseksi (Kallioniemi, 2022, s. 17). Tekoäly on tällä hetkellä keskeinen osa jokaisen ihmisen arkea, eikä tekoälyn käytöltä pysty nykypäivänä välttymään, sillä se on sisäänrakennettu moniin laitteisiin ja ohjelmistoihin jo valmiiksi.

2.1 Tekoälyn määritelmä

Tekoälyn käsite on hyvin moniulotteinen ja laaja, eikä sille ole täsmennetty yhtä tyhjentävää määritelmää. Sen sijaan tekoälylle on esitetty monia erilaisia ja muuttuvia määritelmiä, riippuen asiayhteydestä, sillä käsitteen alle lukeutuu erilaisia teknologioita, menetelmiä ja sovelluksia, jotka mielletään tekoälyiksi (Ailisto ja muut, 2018, s. 1–7). Tekoälyn käsite ei ole tarkkarajainen, eikä sitä ole sisällöltään yksimielisesti hyväksytty edes alan tutkijoiden keskuudessa. Tekoälyn käsitteellinen hahmottaminen on kuitenkin

olennaista, sillä se auttaa ymmärtämään tekoälyteknologioiden mahdollisuudet ja haasteet. Vaikka tekoälyä on tutkittu paljon, sen käyttö ja sovellukset ja kyvyt kehittyvät jatkuvasti. Tekoälylle on vaikea antaa tyhjentävää määritelmää, vaikka tälle on selkeä tarve.

Tekoäly on Euroopan unionin tekoälysäädöksen 2024/1689 johdanto-osan 4. kohdan mukaan nopeasti kehittyvä teknologiakokonaisuus, joka tuottaa monenlaisia taloudellisia, ympäristöön liittyviä ja yhteiskunnallisia hyötyjä kaikilla teollisuudenaloilla ja kaikessa sosiaalisessa toiminnassa. Tekoäly mahdollistaa oleellisen tiedon erottamisen datasta, jonka perusteella pystytään tehdä päätelmiä ja ennakoivaa päätöksentekoa, ihmisten kannalta kriittisillä aloilla, muun muassa energiateollisuudessa, terveydenhuollossa, turvallisuudessa ja rahoitusalailla (Villar ja muut, 2021, s. 1; Tekoälysäädös, johdanto-osan perustelukappale 4).

Mäki-Lohiluoma (2024, s. 59) tuo esiin, että tekoälyn käsitteen määrittämisen tarpeen vuoksi Euroopan Unionin tasolla on pyritty luomaan tekoälylle yhdenmukainen ja selkeä käsite, joka olisi käyttökelpoinen myös oikeudellisessa sääntelyssä. EU:ssa säädettiin tekoälysäädös (AI Act), joka tuli voimaan 1.8.2024, jolla pyrittiin vastaamaan tekoälyn synnyttämään sääntelytarpeeseen. Säädöksen kolmas artikla määrittelee tekoälyn seuraavasti:

”Tekoälyjärjestelmä” on konepohjainen järjestelmä, joka on suunniteltu toimimaan käyttöönoton jälkeen vaihtelevilla autonomian tasoilla ja jossa voi ilmetä mukautuvuutta käyttöönoton jälkeen ja joka päättää vastaanottamastaan syötteestä eksplisiittisiä ja implisiittisiä tavoitteita varten, miten tuottaa tuotoksia, kuten ennusteita, sisältöä, suosituksia tai päätöksiä, jotka voivat vaikuttaa fyysisiin tai virtuaalisiin ympäristöihin. (Tekoälysäädös, 3 art.)

Tekoälysäädöksessä käytetyn tekoälyn määritelmän voidaan olettaa muodostuvan EU-tasolla käytettäväksi yleismääritelmäksi tekoälystä puhuttaessa (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 4). Tällä hetkellä tekoälylle löytyy useista lähteistä määritelmiä, mutta mitään vakiintunutta virallista määritelmää ei tekoälylle ole virallisten tahojen osalta määritelty. Tästä syystä tekoälysäädöksen määritelmän vakiintuminen on odotettavaa ja toivottua.

2.2 Miten tekoäly toimii

Tämän tutkielman keskiössä ovat tekoälyn tuottamat materiaalit, eikä tekoälyjärjestelmien teknologisiin ominaisuuksiin ja niiden toimimiseen syvennytä sen enempää kuin on tutkielman kannalta tarpeellista. Vaikka tutkielmassa ei käsitellä tekoälyn teknologisia toimintaperiaatteita yksityiskohtaisesti, tekoälyä tarkasteltaessa on olennaista ymmärtää tekoälyyn keskeisesti liittyvät käsitteet koneoppiminen (machine learning) ja syväoppiminen (deep learning).

Koneoppimisella tarkoitetaan tekoälyjärjestelmien teknologiaa, joka pystyy mukauttamaan toimintaansa erilaisiin tilanteisiin algoritmien ja aikaisempien tilanteiden perusteella ilman, että sille annetaan tarkkoja ohjeistuksia (Kallioniemi, 2022, s. 15). Sanalla kone (machine) tarkoitetaan tässä yhteydessä, tietokonetta, robottia tai tietokoneohjelmaa. Koneoppimismenetelmät oppivat datan avulla, miten erilaiset tavoitteet voidaan saavuttaa (Tekoälysäädös, johdanto-osan perustelukappale 12).

Koneoppimisessa käytetään usein ihmisen aivojen toimintaa imitoivia malleja, eli neuroverkkoja, joiden avulla mukautumalla erilaisiin tilanteisiin kone oppii suorittamaan tehtäviä analysoimalla sille syötettyä aineistoa ja aiempia kokemuksia (Kallioniemi, 2022, s. 15–16). Näiden perusteella se pystyy tunnistamaan tapahtumasarjoja tai suorittamaan tehtäviä, ilman niiden suoraa ohjelmointia, vaan etsimällä aineistosta kaavoja ja malleja, joiden pohjalta se osaa tehdä ennusteita ja päätöksiä (Boucher, 2020, s. 3–4; Kallioniemi, 2022, s. 15–16; Meert, De Laet & De Raedt, 2025, s. 19).

Syväoppiminen on koneoppimisen kehittyneempi taso, joka pyrkii jäljittelemään ihmisaivojen oppimisprosesseja. Syväoppimisessa neuroverkkoja opetetaan, jotta ne oppivat ja pystyvät tunnistamaan hyvin monimutkaisiakin yhteyksiä automaattisesti datasta ja kykenee suorittamaan tehtäviä (Kallioniemi, 2022, s. 16). Syväoppiminen pyrkii

siis matkimaan ihmisten ajattelua mahdollisimman samalla tavalla, jonka vuoksi niiden toimintaa on vaikea ennustaa (Adabi & Berrada, 2018, s. 52145–52147).

Vaikka tekoäly käyttää koneoppimista ja syväoppimista järjestelmissään ja syväoppi-
minen pyrkii jäljittelemään ihmisaivoja toimintaa päättelemällä, ovat tekoälyn
lopputulokset joskus hyvinkin arvaamattomia. Tekoälyn toiminnassa on havaittu
ihmismielen ajattelun kannalta epäjohdonmukaisia ja epäloogisia yhteyksiä, seikkoja
sekä virheellisyyksiä. Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto on käyttänyt esimerkkinä
tapausta, jossa tekoälylle annettiin kehote luoda kuva kissasta, tietyn yksityiskohtaisen
ohjein. Tekoälyn luoma lopputulos, oli monelta osin järjetön. Tekoäly oli ohjeistusten
ulkopuolella lisännyt kuvaan yksityiskohtia, joita ei pyydetty, kuten ihmiskäden, joka
pitelee sanomalehteä, jota kuvan pyydetty kissa lukee. Tämä esimerkki kuvaa sitä, että
vaikka ihminen antoikin yksityiskohtaisen ohjeistuksen kuvan luomisesta, käytti tekoäly
omia vapauksiaan lopputulokseen, eikä ihmisellä ollut tähän kontrollia (U.S. Copyright
Office, 2025, s. 19–20).

Tekoälymallit ovat siis alkaneet antamaan lopputuloksia, joiden merkitystä eivät edes
niiden kehittäjätäkään täysin ymmärrä tai pysty antamaan tälle toiminnalle selitystä. Tätä
ilmiötä on alettu kutsumaan ”musta laatikko” (black box) -ongelmaksi, koska mallin
sisäinen toiminta jää ikään kuin piiloon, eikä sille ole selitystä löydettävissä miksi kone
antoi antamia tuloksia (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 153; Meert, De Laet &
De Raedt, 2025, s. 19–20; Saw & Lim, 2024, s. 3–4). Se, mitä kehotteen ja lopputuloksen
välillä tapahtuu, kun tekoäly analysoi tietoja, ja millaisia lopputuloksia tekoäly-
ohjelmistot voivat tuottaa, eivät ole selitettävissä tai ennustettavissa, minkä vuoksi ne
koetaan arvaamattomina.

2.3 Generatiivinen tekoäly, luova tekoäly

Generatiivinen tekoäly eli luova tekoäly käyttää sille opetettuja sisältöjä pystyäkseen
vastaamaan sille esitettyihin prompteihin eli kehotteisiin, jotka toimivat pyyntöinä luoda

jotain. Tekoäly on kehittynyt vuosien saatossa sille tasolle, että se kykenee luomaan itsenäisesti hyvin omaperäisiäkin lopputuloksia. Näiden lopputulosten omaperäisyys on saavuttanut ennennäkemättömän tason, sillä lopputulos saisi tekijänoikeudellista suojaa, mikäli tekijänä olisi ihminen eikä tekoälyohjelmisto. Tekoälyllä tuotettujen materiaalien erottaminen ihmisen luomista materiaaleista on yhä vaikeampaa, melkein mahdotonta. Tämän vuoksi niiden arvioimiseen monessa tilanteessa täytyy käyttää teknologiaa, joka tunnistaa materiaalista tekoälyn käytön (Kallioniemi, 2022, s. 124).

Generatiivinen tekoäly pohjautuu yleiskäyttöiseen tekoälymalliin (General Purpose AI, GPAI), joka on koulutettu suurella määrällä dataa käyttäen laajamittaista itsevalvontaa, joka on hyvin yleisluonteinen ja pystyy suorittamaan pätevästi monenlaisia erillisiä tehtäviä riippumatta siitä, miten malli saatetaan markkinoille, esimerkiksi integroidaan järjestelmiin tai sovelluksiin (Tekoälysäädös 3 art., 63 kohta). Suuret generatiiviset tekoälymallit ovat tyypillisin esimerkki yleiskäyttöisestä tekoälymallista, ja kun tällainen integroidaan osaksi tekoälyjärjestelmää, voidaan puhua yleiskäyttöisestä tekoälyjärjestelmästä (Tekoälysäädös johdanto-osan perustelukappaleet 97–100).

Generatiivinen tekoäly on tekoälyn kehittynyt muoto, jolla pystytään luomaan monenlaista sisältöä, kuten teksti-, ääni-, kuva-, tai videomateriaalia (Keller, 2025, s. 175–176). Luovan tekoälyn taustalla ovat neuroverkkojen ja syväoppimisen mallit, jotka jäljittelevät ihmisaivojen toimintaa, analysoimalla koulutusdatan sisältämiä materiaaleja, joiden perusteella ne oppivat tuottamaan monenlaista luovaa sisältöä. Generatiivinen tekoäly on saanut kiinnostusta niin ihmisiltä arjessa kuin yrityksiltäkin, sillä luovalla tekoälyllä pystytään tuottamaan kustannustehokasta ja personoitua markkinointimateriaalia.

Generatiivinen tekoäly pystyy luomaan huomattavasti helpommin ja nopeammin, esimerkiksi maalausten kaltaisia kuvia kuin, että taiteilija maalaisi saman kuvan maalilla ja siveltimellä, sama pätee tekijänoikeuslain 1 §:n tarkoittamien valokuvateosten tai 49 §:n tavallisten valokuvien kaltaisiin kuviin (Kallioniemi, 2022, s. 124). Tämän vuoksi, on

tärkeää ymmärtää, mitä eroa on ihmisen luomilla teoksilla ja tekoälyn luomilla samantasoisilla vastaavilla oikeudellisesta näkökulmasta.

Luovuus on kykyä yhdistellä aiemmin oppimaansa ja kokemaansa ja tuottaa siten uutta. Luovuus yhdistetään yleensä ihmiseen ja inhimilliseen toimintaan, joka on vain ihmiselle mahdollista. Nykyään kuitenkin myös tekoälyohjelmistot kykenevät luovaan prosessiin, josta syntyy luovaa sisältöä. Ihmisen luovan toiminnan kautta syntyvät materiaalit, voivat saada tekijänoikeudellista suojaa ja siten saada teoksen aseman. Teos on tekijänoikeuslain tarkoittama itsenäinen ja omaperäinen luovan työn tulos, jonka ihminen on luonut (Harenko ja muut, 2024, s. 19).

Tekoälyavusteisella materiaalilla tarkoitetaan ihmisen luomaa materiaalia, jonka luomisessa on käytetty generatiivista tekoälyä avustavana työkaluna. Ihminen on siis luonut sen käyttämällä tekoälysovellusta työskentelyssään (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 60). Tekoälyn itsenäisesti luoma materiaali on sananmukaisesti generatiivisen tekoälyn itsenäisesti tuottamaa sisältöä, joka on syntynyt ilman ihmisen hallintaa ja ohjaamista. Tekoälyn itsenäisesti luoman materiaalin taustalle ei pystytä paikantamaan ihmistä tai ihmisen myötävaikutusta tuotokseen (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 60).

Tekoälyn itsenäisesti luomaksi tuotokseksi luetaan sellaiset tuotokset, joissa ihmisen vaikutus rajoittuu esimerkiksi käynnistysnapin painamiseen tai hyvin rajallisen lyhyen ohjeistuksen antamiseen, kuten ”kirjoita runo”. Tällöin ihmisen panos on ollut hyvin minimaalinen eikä lopputulosta voida katsoa ihmisen tekemäksi, koska tekoäly on tehnyt kaiken työn. Mikäli ihminen antaisi spesifimmän ohjeistuksen aiheesta ja muokkaisi runoa tekoälyn avulla lisää tai muokkaisi sitä itse manuaalisesti tekoälyn ulkopuolella, olisi ihmisen panos riittävämpi. Tällöin se katsotaan tekoälyavusteiseksi materiaaliksi. Tekoälyavusteista materiaalia ja niiden tekijänoikeudellista asemaa tulee arvioida tapauskohtaisesti (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 70).

2.4 Tekoälyn koulutusdata

Kun tekoäly tuottaa promptille vastauksen, se perustuu siihen dataan, jota tekoälylle on syötetty sen koulutusvaiheessa, eli olemassa olevia teoksiin ja teksteihin sekä muuhun materiaaliin. Materiaali, mitä tekoäly käyttää ei ole uutta dataa, vaan tekoälyn toiminta perustuu kaikkeen niihin materiaaleihin, mitä tekoälyllä on käytettävissään. Onko tekoälyn tuottama materiaali omaperäistä ja itsenäistä, kun se tuottaa sille syötetyn ja opetetun datan perusteella uutta materiaalia. Tekoäly tuottaa käytössä olevan datan perusteella teoksia ja tyylejä yhdistelemällä ”keskinkertaista” lopputulosta. Onko tämä muita teoksia yhdistelevä keskinkertainen aikaansaannos omaperäistä ja itsenäistä, sitä on syytä tarkastella sen arvioimisessa voiko tekoälyavusteinen materiaali saada tekijänoikeudellista suojaa ja täten olla teos. Tällaisista geneerisistä lopputuloksista voi puuttua virheitä, joita ihmistyössä usein tulee ja kuuluu asiaan, luonnetta ja emotionaalista ilmaisua, jotka useammin yhdistetään ihmistaitelijoihin (Isohanni & Hietanen-Kunwald, 2025, s. 177).

Tilannetta on kuitenkin verrattu siihen, kuinka kaikki käyttävät omassa tekemisessään toisista saamiaan vaikutteita. Voitaisiinko koulutusdata nähdä samankaltaisena inspiraationa, jota tekijät kokevat tuntiessaan, aistiessaan ja kuulemallaan muita aiempia teoksia (Kuker, 2024, viitattu teoksessa Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150). Taiteilija voi inspiroitua toisen taiteilijan teoksista ja luoda omaa taidetta hyödyntäen samoja tekniikoita. Tekijänoikeusrikkomukseksi inspiroituminen muuttuu, jos tekijä ei muuta alkuperäistä teosta, tarpeeksi tai siihen on sisällytetty tiettyjä sisällöllisiä elementtejä alkuperäisestä teoksesta (Kuker, 2024, s. 5).

Jokainen ihminen inspiroituu toisten teoksista. Omaperäisyys ei ole absoluuttista, kukaan ei luo tyhjiössä ja kaikki saavat vaikutteita toisistaan, aiemmista teoksista ja muista joko aikaisemmin eläneiltä tai oman aikansa tekijöiltä (Haarmann, 2014, s. 65). Jopa maailman tunnetuimpiin näytelmäkirjailijoihin lukeutuva William Shakespeare innoittui toisista. Shakespeare ei keksinyt näytelmiensä tarinoita itse, vaan innoittui jo

olemassa olevista tarinoista, ja loi niiden pohjalta ja niitä muuttaen maailman tunnetuimmat näytelmät (Haarmann, 2014, s. 65).

Toisten tekemisestä inspiroitumiselta ei pysty välttymään, tärkeää on se missä määrin innoittumisesta kumpuavat piirteet esiintyvät omassa taiteessa, eli nähdäänkö aikaansaannos itsenäisenä kappaleena vai muita teoksia jäljittelevänä keskinkertaisena materiaalina, joka ei täytä itsenäisyyden ja omaperäisyyden kriteeriä. Täysin mekaaninen työskentely ei ilmennä omaperäisyyttä, vaan työskentelyssä täytyy olla käytetty valikoivia, muokkausta ja muita keinoja, joilla omaperäisyys ja tekijän oma kädenjälki, persoona tulee näkyviin (Haarmann, 2024, s. 65; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 67).

Kautta aikojen toiset ihmiset ja taiteilijat ovat inspiroituneet toisistaan tai luoneet teoksia, ei täysin omasta päästä peräisin olevista inspiraatioista. Tässä tilanteessa tekoälyn toiminta ei periaatteessa eroa tästä mitenkään. Kuitenkin ongelmaksi voi osoittautua se, että tekoälyä käyttävä ihminen ei tiedä mistä kaikista teoksista tekoäly on ottanut vaikutteita lopputulokseen. Tekoälyllä luotujen sisältöjen tapauksessa tällainen samankaltaisuus alkuperäiseen tekijänoikeudella suojattuun teokseen on mahdollinen. Tekoälymalleilla on taipumus muistaa elementtejä pienistä osista teoksia, harjoitustalusta ja siten sisällyttää näitä lopputulokseen, ja tämä voi muodostaa tekijänoikeusrikkomuksen (Isohanni & Hietanen-Kunwald, 2025, s. 182).

2.5 Tekoälyn sääntelystä ja sen puutteellisuudesta

Euroopan unionin vuonna 2024 julkaistu tekoälysäädös on ensimmäinen kattava tekoälyä koskeva oikeudellinen kehys maailmanlaajuisesti ja sen tavoitteena on edistää luotettavaa ja turvallista tekoälyä Euroopassa (Euroopan unioni, 2026a). Tekoälysäädöksen lisäksi tekoälyn sääntelyä lisäämään kesällä 2025 julkaistiin Euroopan unionin yleiskäyttöisen tekoälyn käytännesäännöt (Code of Practice). Käytännesäännöt on luotu auttamaan teollisuutta noudattamaan tekoälysäädöksen oikeudellisia velvoitteita, jotka koskevat yleiskäyttöisten tekoälymallien turvallisuutta, avoimuutta ja tekijänoikeutta

(Euroopan unioni, 2026b). Käytännösääntöihin sitoutuminen vähentää tekoälyohjelmistojen tarjoajien hallinnollista kuormitusta ja lisää oikeusvarmuutta ja luottamusta, kun ohjelmistot ovat sitoutuneet luotettavan toimijan asettamiin menettelyihin (Euroopan unioni, 2026b).

EU:ssa tekoälynsäädöksen tehokasta täytäntöönpanoa ja noudattamista valvovat ja yhteensovittavat komission alla toimiva tekoälytoimisto, Euroopan tekoälyneuvosto, neuvoa-antava foorumi sekä useista riippumattomista asiantuntijoista koostuva tiedelautakunta, kun taas Suomessa viranomaisvalvonta on hajautettu usealle eri viranomaiselle, joiden toimintaa koordinoi Traficom (EU Artificial Intelligence Act, 2024; Keller, 2025, s. 128). Tekoälynsäädöksen soveltaminen tulee asteittain voimaan vuosien 2025 ja 2027 välisenä aikana, soveltamisaikataulusta on säädetty tarkemmin tekoälynsäädöksen 111 ja 113 artikloissa. Tekoälynsäädös sisältää määritelmiä, velvoitteita ja veloitteiden noudattamatta jättämisestä aiheutuvia seuraamuksia (Lindroos-Hovinheimo ja muut, 2025, s. 56).

Tekoälynsäädös asettaa pääosin sääntelyn tekoälyjärjestelmän tarjoajiin, minkä vuoksi sitä on luonnehdittu liian teknologiakeskeiseksi sillä, vaikka säädös asettaa velvoitteita myös tekoälyjärjestelmän käyttäjälle, pääpaino sääntelyssä on tarjoajiin (Vainionpää ja muut, 2023, s. 4–7). Todellisuudessa sääntelyä tulisi olla myös tekoälyn käyttäjille, sillä vastuu jakautuu osakseen myös tekoälyn käyttäjille eikä vain tarjoajille (Helberger & Diakopoulos, 2022, s. 1756). Tekoälynsäädös määrittelee tekoälyjärjestelmille neljä eri riskitasoa: Riski, jota ei voida hyväksyä, suuri riski, avoimuusriski ja minimaalinen riski tai ei riskiä, joiden perusteella se asettaa velvoitteita (Euroopan unioni, 2026a; Traficom, 2026).

Tekoälynsäädöksen itsesääntely velvoittaa tekoälyjärjestelmä tarjoajia laatimaan ja kehittämään käytännöt tekoälynsäädöksen sääntelyn noudattamiseksi (EU Artificial Intelligence Act, 2024). Tämä on aiheuttanut keskustelua, luottamuksesta, jota tekoälyjärjestelmille kohdistetaan ja tämän katsotaan luovan mahdollisuuksia väärinkäyttöksiin

(Vainionpää ja muut, 2023, s. 7). Itsesääntely luo merkittävän oikeudellisen porsaanreiän, jossa ne, joiden on tarkoitus olla sääntelyn kohteena, voivat todistaa noudattavansa itse laatimiaan käytäntöjä (Wachter, 2024, s. 692).

Tekoälysäädöksen sääntely asettaa hyvin vähän konkreettisia keinoja tekoälyn haittojen hallintaan ja estämiseen, sillä sääntelyn tuomat veloitteet keskittyvät pitkälti tekoälyjärjestelmien ilmoittamisvelvollisuuteen siitä, että jokin sisältö on tuotettu tekoälyllä tai, että käyttäjä on vuorovaikutuksessa tekoälyn kanssa (Wachter, 2024, s. 699–700). Läpinäkyvyys haittojen osalta ei ole sama asia kuin vastuunotto haitoista, sillä pelkkä tieto siitä, että jokin on tekoälyn tuottamaa, ei estä tekoälyn aiheuttamaa haittaa (Wachter, 2024, s. 714).

EU:n tekoälysäädöksen käytännesäännöt edellyttävät tekoälytoimijoiden läpinäkyvää toimintaa siinä, että generatiivisen tekoälyn avulla luotujen kuvien yhteyteen täytyy merkitä, että kuva on luotu tekoälyllä (Tekoälysäädös 50 art., johdanto-osan perustelukappaleet 133–134). Tämän lisäksi tekoälytoimijoiden täytyy olla tekoälylle syöttämästään datasta avoimia, ja pidettävä ajan tasalla dokumentaatiota materiaalista, jota tekoälyohjelmiston kouluttamiseen on käytetty (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 156; Tekoälysäädös, 53 art.). Yleiskäyttöisten tekoälymallien tulee julkaista kattava yhteenveto yleiskäyttöisten mallien koulutuksessa käytetystä sisällöstä (EU Artificial Intelligence Act, 2024).

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla eli DSM-direktiivin (EU 2019/790) 4 artiklan ensimmäisen kohdan poikkeus sallii laillisesti saatavilla olevien teosten ja muun aineiston käyttämisen tekstin- ja tiedonlouhinta käyttöön eli käytännössä tekoälyn kouluttamiseen. Saman direktiivin 4 artiklan kolmannen kohdan mukaan oikeudenhaltija voi kuitenkin itse rajoittaa teostensa käyttöä tekstin- ja tiedonlouhinnalta. Täten tekoälyohjelmistot saavat käyttää vain avoimia ja lisensoituja materiaaleja (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 156).

Maaliskuussa 2026 Euroopan parlamentin täysistunto hyväksyi äänin 460 puolesta, 71 vastaan ja 88 tyhjää esityksen, generatiivisesta tekoälystä ja tekijänoikeuksista, joka vaatii täyttä läpinäkyvyyttä sekä oikeudenmukaisen korvauksen tekoälyn suojatun sisällön käytöstä (Euroopan Parlamentti, 2026a). Esityksen mukaan tekoälykehittäjien tulisi listata yksitellen koulutusmateriaalina käytetyt teokset. Näiden lisäksi esityksellä halutaan varmistaa, että tekijänoikeuden oikeudenhaltijat voivat estää teostensa käytön tekoälyn kouluttamisessa.

Tätä tilannetta helpottamaan voisi tekoälyn työskentelyn läpinäkyvyyden tehostamiseksi edellyttää, että tekoälyohjelmisto erittelee vastaukseen käytetyt materiaalit tekoälyn käyttäjälle. Useimmissa tekoälysovelluksissa nykyään tekoäly lisää lähteen vastaukselle, jonka se tarjoaa tekoälyn käyttäjälle. Tekoäly lisää vastauksen jälkeen linkin lähteeseen, mistä tekoäly käyttämänsä tiedon löysi, eli uutinen, nettisivu, kirja tai muu lähde-materiaali, jota tekoäly käytti etsiessään tietoa tekoälyn käyttäjän kysymyksessä esittämään aiheeseen. Tähän tekniikkaan ei ole aina luottamista, sillä tekoäly tekee virheitä ja keksii tyhjästä vastauksiaan, minkä vuoksi lähdeaineistoon on syytä perehtyä itse. Joissain tapauksissa tekoälyohjelmisto voi ilmoittaa vastauksensa lähteeksi materiaalin, mitä ei ole edes olemassa.

Olisiko siis mahdollista, että sisältöä tehtäessä tekoäly voisi kertoa, mistä teoksista se on inspiroitunut ja mistä tekoälyn teokseen lisäämät osiot ovat peräisin. Tekoälyn avulla taiteen tekemisen yhteydessä tekoälyn käyttäjä tulisi tietoiseksi niistä olemassa olevista teoksista, joista tekoäly otti vaikutteita. Maailmassa on niin paljon taitelijoita ja teoksia, eikä ihminen voi tietää ja tunnistaa näitä kaikkia. Sen datan määrä mitä tekoälysovellusten kielimalleille syötetään sisältää ympäri maailmaa teoksia ja tekstejä. Tämä tekoälyn käyttämien lähteiden ja materiaalin erittelemisen tekoälyn käyttäjälle, lisäisi läpinäkyvyyttä tekoälyn käytössä tekoälyohjelmiston ja käyttäjän välillä.

Euroopan unionin lainsäädäntö ei ole luonut uusia sääntöjä tekoälyn avulla luotujen teosten suojaamiseen tekijänoikeudella, vaan asiaa arvioidaan tällä hetkellä olemassa olevien tekijänoikeuden periaatteiden pohjalta. Uusi tekoälysäädös ei käsittele tekijänoikeutta, muuta kuin koulutusdatan näkökulmasta, sillä se keskittyy muihin aiheisiin, kuten tekoälyn riskeihin, läpinäkyvyyteen ja turvallisuuteen. Uusi tekoälysäädös ei siis vastaa tekijänoikeus pulmaan. EU ei ainakaan vielä, eikä luultavasti lähitulevaisuudessa ole valmis ottamaan tekijänoikeuteen mukaan tekoälyllä luotuja materiaaleja, mikäli niistä ei voida paikantaa ihmisen myötävaikutusta. Vaikka, EU ei ottaisi tekoälyllä luotuja materiaaleja mukaan tekijänoikeuden piiriin, on tärkeää saada lainsäädäntöön selkeä linjaus asian suhteen, sillä teknologia on kehittynyt valtavasti tekijänoikeusperiaatteiden asettamisen jälkeen.

3 Tekijänoikeus ja tekoäly: suojan edellytykset ja tekijäisyys

Arvioitaessa tekoälyavusteisten materiaalien oikeudellista asemaa, on tarpeen ensin käsitellä tekijänoikeusjärjestelmän keskeisiä periaatteita. Nämä periaatteet ovat edellytyksiä ja vaatimuksia, joita tekijänoikeusjärjestelmä edellyttää, jotta jokin voi saada tekijänoikeudellista suojaa. Nämä lähtökohdat muodostavat viitekehyksen arvioitaessa sitä, voiko tekoälyllä tuotettu materiaali saada tekijänoikeussuojaa ja kenelle tämä tekijänoikeus kuuluu.

Tekijänoikeus on osa immateriaalioikeuksia eli aineettomia oikeuksia. Näihin kuuluu tekijänoikeuden lisäksi myös muita oikeuksia, kuten teollisoikeudet, joihin lukeutuu muun muassa patenttioikeus, hyödyllisyysmallioikeus, mallioikeus ja tavaramerkkioikeus (Harenko ja muut, 2024, s. 1). Toisin kuin tekijänoikeus, teollisoikeudet ovat pääsääntöisesti erikseen rekisteröitäviä, kun taas tekijänoikeus syntyy automaattisesti eikä sitä tarvitse rekisteröidä. Suomessa tekijänoikeuksien valvonnasta ja kehittämisestä vastaa valtioneuvoston asettama tekijänoikeusneuvosto. Tekijänoikeuksia koskevan sääntelyn perustana toimii kansallinen tekijänoikeuslaki (404/1961), joka on laadittu Euroopan unionin sekä kansainvälisten sopimusten vaatimusten mukaisesti. Sääntelyn täytäntöönpanosta vastaa 2002 toimintansa aloittanut markkinaoikeus, joka ratkaisee immateriaalioikeuteen liittyviä riita- ja valitusasioita (Markkinaoikeus, 2021).

3.1 Tekijänoikeuden kohde ja teoskynnys tekoälyavusteisessa teoksessa

Tekijänoikeudessa vakiintunut käsite ”teos”, tarkoittaa henkisen luomistyön tulosta, jonka luonnollinen henkilö eli ihminen on saanut aikaan (Harenko ja muut, 2024, s. 19). Tekijänoikeuslain 1 §:n mukaan teoksen tekijänoikeus kuuluu sille, joka on luonut teoksen. Tekijänoikeuslaki suojaa niin kirjallisia kuin taiteellisiakin teoksia, joihin lukeutuu laaja kirjo erilaisia taiteenmuotoja, kuten kaunokirjallisia teoksia, kuvataidetta,

näytelmä- ja sävellysteoksia, elokuvia sekä valokuvateoksia ja musiikkikappaleita. Tavallisista ei teostasoon ylittävistä valokuvista säädetään lain 49 §:ssä.

Tekijänoikeus tarkoittaa teoksen tekijän lähtökohtaista yksinoikeutta päättää teokseen ja sen käytöstä, tällöin muilla ei ole oikeutta käyttää teosta ilman tekijän suostumusta (Tekijänoikeus, n.d.). Tekijänoikeus ei suojaa ideaa, vaan suojauksen kohteena on idean omaperäinen toteutusmuoto (Haarmann, 2014, s. 66–67; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 67). Teoksen tekijän tulee lähtökohtaisesti olla luonnollinen henkilö, minkä vuoksi oikeushenkilö ei voi olla teoksen oikeudenhaltija ja eikä sitä siten voida ilmoittaa teoksen tekijäksi (Haarmann, 2014, s. 68). YK:n ihmisoikeuksien julistuksen (YK, 1948, 27. art.) mukaan jokaisella (ihmisellä) on oikeus suojata henkisiä ja aineellisia etuja, jotka johtuvat hänen luomastaan tieteellisestä, kirjallisesta tai taiteellisesta tuotannosta.

Vaatus ihmistekijästä on keskeinen arvioitaessa tekoälyn avulla tuotettujen materiaalien oikeudellista asemaa tekijänoikeusjärjestelmän näkökulmasta, sillä tekijänoikeuden ihmiskeskeisyyden eli antroposentrisen luonteen vuoksi, tekoälyalgoritmit eivät voi saada tekijänoikeudellista suojaa (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 61). Tämä rajaa tekoälyn itsenäisesti luomat tuotokset täysin suojan ulkopuolelle. Tekoälyavusteisesti tuotetusta materiaalista ihmispanoksen paikallistaminen on ensiarvoisen tärkeää, jotta tällainen materiaali voitaisiin katsoa tekijänoikeuslain mukaiseksi itsenäisen luomistyön omaperäiseksi aikaansaannokseksi (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 61).

Tekijänoikeuslaki suojaa vain teoskynnyksen ylittäviä teoksia. Jotta tekoälyavusteisesti tuotettu materiaali voisi saada teoksen aseman, sen on täytettävä teoskynnyksen vaatimukset eli yllettävä teostasoon. Yltääkseen teostasoon, materiaalin on oltava itsenäinen ja omaperäinen luovan työn tulos (Haarmann, 2014, s. 53; Harenko ja muut, 2024, s. 20–21). Omaperäisyys ja itsenäisyys merkitsevät sitä, että teoksen luomisprosessissa on tehty luovia omaperäisiä ja itsenäisiä valintoja, eikä vain mekaanista työskentelyä jäljitellen olemassa olevia teoksia (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 62). Tämän luovan, ei mekaanisen prosessin aikana kenenkään muun ei voitaisi olettaa päätyvän

samaan lopputulokseen kuin teoksen tekijä. Pelkkää tietoa ei voida suojata tekijänoikeudella. Luovuuden taso on asetettu niin matalalle, että valtaosa teoksista läpäisee tason helposti, sillä luovuuden ei tarvitse olla kovinkaan innovatiivista, kunhan se ei ole täysin mekaanista ja rutiininomaista, jonka ei yleisesti katsota vaativan luovuutta (Abbot & Rothman, 2025, s. 229).

Digitalisaation myötä omaperäisyys ja itsenäiset luovat valinnat ovat entistä suuremmissa asemassa, sen arvioimisessa, voiko aikaansaannos saavuttaa tekijänoikeudellisen suojan. Tekoälyn avulla tuotetusta materiaalista on vaikea hahmottaa omaperäisyyttä ja luovia valintoja, joita tekoälyn käyttäjä on tehnyt. Luovat valinnat voivat keskittyä pelkästään suunnitteluvaiheen omaperäisyyteen, jonka jälkeen itse työ on tehty tekoälyohjelmistolla suunnitelman mukaisesti (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 66–67).

Teoskynnystä ei sananmukaisesti määritellä tekijänoikeuslaissa, mutta sen on vakiintuneesti katsottu tarkoittavan itsenäistä ja omaperäistä luovan työn tulosta (Haarmann, 2014, s. 54). Sanat ”teoskynnys” ja ”teostaso” ovat suomalaisessa tekijänoikeudessa vakiintuneita termejä kuvaamaan tilannetta, joiden sijaan kansainvälisessä keskustelussa käytetään usein omaperäisyyden kriteeriä. Tämän vuoksi Härkönen (2020, s. 5) esittää, että EU:n omaperäisyys määritelmät ovat paikallaan, jotta ristiriidat EU-oikeuden ja jäsenvaltioiden välillä vältetään.

Euroopan unionin tuomioistuin (EUT) on korostanut omaperäisyyden edellyttämän tekijän henkisen luomistyön merkitystä ennakkoratkaisuissaan C-5/08 Infopaq, C-393/09 BSA ja C-145/10 Painer, ja siten asettanut suuntaviivat tekijänoikeudellisen suojan edellytyksille (Härkönen, 2020, s. 5–6). Infopaq-ratkaisussa (C-5/08, perustelukappaleet 35–37) EUT katsoi, että tekijänoikeutta oli sovellettava kyseessä olevaan aineistoon, joka on ”omaperäinen siinä mielessä, että se on tekijänsä henkinen luomus”. Tämä ratkaisussa määritelty omaperäisyyden kriteeri on ohjannut EU-oikeudellista tekijänoikeuskehitystä vahvasti antaen suuntaviivat sille, milloin teoksen voidaan katsoa yltyvän tekijänoikeudelliseen suojaa. Infopaq-ratkaisussa tuotiin esiin, että omaperäisellä

valitsemisella, järjestämisellä ja yhdistämisellä tekijä voi pystyä ilmaisemaan luovuuttaan ja siten ansaita tekijänoikeudellista suojaa (Infopaq, C-5/08, perustelukappaleet 45–46; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 67).

BSA-tapauksessa EUT vahvisti kantaansa siitä, että omaperäisyyskriteeri on sama kaikille teostyypeille, sillä erilaisten omaperäisyyskriteerien noudattaminen eri teostyyppien välillä olisi hankalaa (BSA, C-393/09, perustelukappaleet 45–51; Härkönen, 2020, s. 6). Painer-ratkaisu on merkittävä siinä suhteessa, että siinä korostetaan tekijän persoonan ilmentymistä omaperäisyyttä arvioitaessa. Teoksen voidaan katsoa olevan tekijän henkisen luomistyön tulos silloin, kun tekijä on kyennyt ilmaisemaan itseään vapailla luovilla valinnoilla ja näiden avulla pystynyt lyömään teokseensa oman persoonallisen leimansa (Härkönen, 2020, s. 6; Painer, C-145/10, perustelukappaleet 89–92).

3.2 Tekijän oikeudet

Tekijänoikeus tuottaa tekijälle oikeuksia, jotka tekijänoikeuslain mukaisesti jaetaan laadultaan taloudellisiin ja moraalisiin oikeuksiin. Tekijänoikeuslain 2 § säättää tekijän taloudellisista oikeuksista, kun taas 3 § määrittelee moraaliset oikeudet. Taloudelliset oikeudet antavat tekijälle yksinoikeuden määrätä tietyistä toiminnoista teoksensa suhteen, eli toisin sanoen kieltää muilta nämä toimet (Haarmann, 2014, s. 70). Moraaliset oikeudet käsittelevät tekijän oikeutta tulla mainituksi teoksen tekijänä ja ne suojaavat tekijän persoonaa (Haarmann, 2014, s. 70, 86). Tekijä voi halutessaan luopua taloudellisista oikeuksistaan osittain tai kokonaan, mutta moraaliset oikeudet eivät pääsääntöisesti ole luovutettavissa, koska ne suojaavat tekijän erityistä suhdetta teokseensa (Harenko ja muut, 2024, s. 35, 96, 106).

Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä ja sen tekijöitä, varmistaen luovuuden jatkumisen ja tekijöiden toimeentulon, sillä taiteilijoiden toimeentulo on pitkälti riippuvainen siitä, kuinka paljon heidän teoksiaan ostetaan, julkaistaan, esitetään tai käytetään (Tekijänoikeus, n.d.; Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry, 2014, s. 2). Mikäli tekijän-

oikeussuojausta ja tekijänoikeuden turvaamia oikeudenhaltijan oikeuksia ei olisi, tekijät eivät saisi tekijänoikeuden kautta teoksistaan tuloa, ja taiteen tekeminen ei olisi kannattavaa, sillä kuka tahansa voisi käyttää korvauksetta taitelijoiden teoksia.

Tekijänoikeusjärjestelmän perimmäisenä tarkoituksena on pyritty varmistamaan luovan työn jatkuminen tulevaisuudessakin, ja että tämä koetaan kannattavaksi (Tekijänoikeus, n.d.). Tekoäly ei tarvitse kannustusta luoda taidetta ja ei siten ole riippuvainen tekijänoikeudesta toimeentulon kannalta. Yhä useammat taiteilijat kuitenkin hyödyntävät tekoälyä osana työtään, minkä vuoksi tekoälyavusteisen materiaalin tekijänoikeudellisen aseman arviointi on tärkeää.

3.2.1 Taloudelliset oikeudet

Tekijänoikeuden turvaamien taloudellisten oikeuksien tarkoituksena on varmistaa tekijän yksinoikeus teoksen taloudelliseen hyödyntämiseen. Taloudelliset oikeudet antavat tekijälle yksinomaisen määräysvallan teoksestaan ja siitä, miten teosta käytetään (Harenko ja muut, 2024, s. 34). Taloudelliset oikeudet on jaettu kahteen keskeiseen osaan: kappaleen valmistamisoikeus ja oikeus saattaa teos yleisön saataville (Harenko ja muut, 2024, s. 32–35). Näiden oikeuksien tavoitteena on turvata tekijän toimeentulo, joka siten kannustaa luovan työn jatkumiseen ja kehittymiseen tulevaisuudessakin.

Tekijänoikeuslain 27 §:n mukaan tekijän taloudelliset oikeudet eivät ole ehdottomia, vaan ne ovat lähtökohtaisesti luovutettavissa joko kokonaan tai osittain. Oikeuksien luovutus ja teoskappaleiden luovutus ovat kuitenkin kaksi eri asiaa: teoksen luovutus ei anna tekijänoikeuksia teoskappaleen vastaanottajalle. Lain 2 luvussa säädetään tekijänoikeuden rajoituksista ja poikkeuksista, sillä vaikka tekijänoikeuslain 1 luvun mukaisesti tekijänoikeudet ovat lähtökohtaisesti yksinomaisia oikeuksia, niihin sisältyy tiettyjä erikseen säädettyjä rajoituksia. Tällaisia rajoituksia ovat esimerkiksi yksityinen käyttö ja rajoitukset, joita perustellaan yhteiskunnallisilla, tieteellisillä tai sivistyksellisillä syillä, kuten

opetukseen, tutkimukseen ja tekstin- ja tiedonlouhintaan liittyvä käyttö (Tekijänoikeuslaki 2 luku).

Tekijänoikeudesta voidaan puhua oikeutena kopioida eli valmistaa kappaleita, joka juontaa tekijänoikeuden englannin kielisen termin ”Copyright” sanan merkityksestä (Harenko ja muut, 2024, s. 43). Tekijänoikeuslain 2 §:n mukaan kappaleiden valmistamisella tarkoitetaan suojatun teoksen kopioimista, joka voi tapahtua teostyyppistä vaihdellen niin tallentamisena, kopioimisena tai muulla tavoin toisintamisena. Teos kappaleen valmistamisena pidetään myös teoksen siirtämistä laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa (Tekijänoikeuslaki 2 § 2 mom.).

Tekijänoikeuslain 2 § 2 momentin mukaisena kappaleen valmistamisena pidetään niin suoraan tai välillisesti, tilapäisesti tai pysyvästi kuin myös kokonaisen tai osittaisen sekä millä keinoilla ja missä muodossa tahansa tapahtuvaa kappaleen valmistamista, kaikilla olemassa olevilla ja tulevaisuudessa saatavilla olevilla valmistustekniikoilla (HE 28/2004, s. 18). Tulevaisuudessa saatavilla olevalla valmistustekniikalla voidaan tässä tapauksessa tarkoittaa juuri tekoälyä, jonka kyvykkyydestä ei voitu olla varmoja vielä muutamia kymmeniä vuosia sitten. Tekoälyn kouluttamisessa tekijänoikeudella suojatuista teoksista tehdään kopioita, kun ne ladataan palvelimeen. Teknologian kehityksen vuoksi mahdollisuudet uusien tekniikoiden syntyyn ovat lähes rajattomat, jonka vuoksi nämä on otettu jo valmiiksi huomioon Bernin yleissopimuksessa (Harenko ja muut, 2024, s. 44–45).

Tekijänoikeuslain 2 §:n 3 momentti käsittelee yleisön saataviin saattamisen oikeutta, jolla tarkoitetaan teoksen esittämistä tai välittämistä yleisölle siten, että yleisöllä on mahdollisuus saada teos saatavilleen. Oikeuden tarkoituksena on antaa tekijälle lähtökohtainen yksinoikeus päättää kaikista niistä lukemattomista tavoista, joilla hänen teoksensa voidaan saattaa yleisön saataville (Harenko ja muut, 2024, s. 50–51). Yksinoikeuden määräysvallan piiriin kuuluu vain teosten julkinen käyttö, joka kohdistuu tekijänoikeuslain 2 §:n tarkoittamaan yleisöön. Yksityisessä piirissä tapahtuvat toimenpiteet, eivät ole

tekijän määrättävissä, koska yleisön määritelmä ei täyty, sillä perhepiiri on suljettu ja etukäteen rajattu (Harenko ja muut, 2024, s. 51).

Mikäli teoksen esittäminen tai muut vastaavat toimenpiteet kohdistuvat ennalta rajamattomaan ryhmään, katsotaan tämä ryhmä yleisöksi ja täten edellyttää tekijän lupaa. Tällaisia ovat esimerkiksi radio- ja televisiolähetykset, teatteri, konsertit ja julkisissa tietoverkoissa, kuten internetissä ja sosiaalisessa mediassa tapahtuva, ennalta rajamattomalle yleisölle tapahtuva esittäminen (Harenko ja muut, 2024, s. 51). Lainsäädännössä ei ole tarkemmin säännelty sitä, milloin käsillä on lain tarkoittama yleisö. Tällaiseksi yleensä katsotaan sellaiset kohderyhmät, joita ei ole yksilöllisesti rajattu etukäteen. Jos kuka tahansa voi saada teoksen kuultavakseen, nähtäväkseen tai muuten aistittavakseen, katsotaan tämä oikeuskäytännössä yleisöksi. Tämänkaltaista kohderyhmää kutsutaan avoimeksi piiriksi ja ryhmää, jota ei katsota yleisöksi suljetuksi piiriksi (Harenko ja muut, 2024, s. 51–52).

Tekijänoikeuslain 2 §:n 3 momentin 1 kohdan mukaisena yleisölle välittämisenä pidetään kaikkia sellaisia yleisölle esittämisen muotoja, joissa yleisö ei ole fyysisesti samassa paikassa kuin missä itse esittäminen konkreettisesti tapahtuu. Harenko ja muut (2024, s. 56) painottavat, että yleisölle välittämisen oikeus on riippumaton käytettävästä teknologiasta, ratkaisevaa on se, että yleisön ja esityspaikan välillä on etäisyyttä maantieteellisesti. Välittämisenä pidetään siis kaikkia niitä tilanteita, joissa yleisö ei voi seurata sitä suoraan esityspaikalta, vaan se välitetään esimerkiksi kameroiden avulla muualla sijaitsevalle yleisölle, joka ei ilman tätä välittämistä pystyisi seuraamaan esitystä (HE 28/2004 vp s. 77).

Tekijänoikeuslain 2 §:n 3 momentin 2 kohdan mukainen julkinen esittäminen tapahtuu paikan päällä olevalle yleisölle, esimerkiksi konsertti tai elokuvateatteri. 3 kohdan mukainen kappaleiden levittäminen tarkoittaa teoksesta olevien fyysisten kopioiden, kuten kirjojen, CD- ja vinyylilevyjen tai kuvataiteen teosten myyntiä tai vuokrausta yleisölle. 4 ja viimeisen kohdan mukaan teoksen julkinen näyttäminen ilman teknisiä apuvälineitä

tarkoittaa, esimerkiksi taidenäyttelyssä tai museoissa esillä olevien taideteosten näyttämistä yleisölle (Harenko ja muut, 2024, s. 92–93; HE 28/2004 vp s. 79).

3.2.2 Moraaliset oikeudet

Moraaliset oikeudet vahvistavat tekijän taloudellisia oikeuksia, keskittyen suojaamaan teoksen taiteellisen kokonaisuuden eheyttä, tekijän suhdetta teokseensa ja tekijän mainetta. Ne suojaavat erityisesti tekijän suhdetta teokseensa, sillä luovassa toiminnassaan tekijä ilmentää omia kokemuksiaan, tunteitaan ja ajatuksiaan siinä määrin, että ne luovat erityisen suhteen teoksen ja tekijän välille (Harenko ja muut, 2024, s. 96). Moraaliset oikeudet jaetaan isyysoikeuteen ja respekti- eli kunnioittamisoikeuteen. Bernin yleis-sopimuksen 6 artikla määrittää tekijän moraalisten oikeuksien perustan, siten, että tekijällä on oikeus tulla mainituksi tekijänä sekä oikeus vastustaa kaikkea teoksen halventamista ja vääristämistä tai muuta muokkaamista, joka vahingoittaisi tekijän kunniaa ja mainetta (WIPO, 1979, s. 7).

Isyysoikeudella tarkoitetaan tekijän oikeutta tulla mainituksi teoksensa tekijänä silloin, kun teoksesta valmistetaan kappaleita tai se saatetaan yleisön saataviin julkisesti. Tekijän virallisen nimen sijaan voidaan ilmoittaa salanimi tai nimimerkki, joiden lisäksi tekijä voi päättää pysyvänsä täysin nimettömänä (Harenko ja muut, 2024, s. 97). Tekijän nimen käyttäminen ja ilmoittaminen teoksen yhteydessä on tehtävä sillä tavoin kuin hyvä tapa ja kunkin alan yleinen käytäntö vaatii. Tekijänoikeuslain 7 §:n mukaan tekijänä pidetään oletusarvoisesti henkilöä, jonka nimi ilmoitetaan teoksen julkaisun yhteydessä. Tämä tekijäoletta ei kuitenkaan ole ehdoton, vaan teoksen todellinen tekijä voi osoittaa olevansa teoksen tekijä ja vaatia tekijyytensä tunnustamista myöhemmässä vaiheessa (Harenko ja muut, 2024, s. 99).

Vaikka isyysoikeus on tekijän moraalinen oikeus teokseensa, on sillä myös merkitystä myös taloudellisesti. Kun tekijä tunnustetaan teoksensa tekijäksi, on sillä suuri merkitys hänen maineellensa, mikä voi vaikuttaa hänen urakehitykseensä ja siten taloudelliseen

kasvuun (Haarmann, 2014, s. 86). Moraalisten oikeuksien kautta tekijät hakevat tunnustusta taiteilijana (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150).

Respekti- eli kunnioittamisoikeuden puitteissa teosta ei saa muuttaa tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tai omalaatuisuutta loukkaavalla tavalla tai saattaa yleisön saataviin loukkaavassa muodossa tai yhteydessä. Harenko ja muut (2024, s. 101) täsmentävät, että tämän tavoitteena on teoksen taiteellisen ja sisällöllisen integriteetin eli eheyden suojaaminen, kieltämällä teoksen muuttamisen ja julkaisemisen, sellaisella tavalla ja muodossa, joka loukkaa tekijän persoonaa. Teoksen muuttamisoikeudesta säädetään lain 2 §:ssä tekijän taloudellisissa oikeuksissa, siltä osin kuin muuttaminen ei ole tekijää loukkaavaa; loukkaava muuttaminen sen sijaan kuuluu lain 3 §:ssä säädetyn moraalisten oikeuksien respektioikeuden piiriin (Harenko ja muut, 2024, s. 101).

Respektioikeutta loukkaavaksi muuttamiseksi katsotaan pääasiassa huomattavat muutokset alkuperäiseen teokseen. Vähäpätöiset muutokset eivät yleensä lukeudu respektioikeutta loukkaavaksi, vaan ohjesääntönä on, että loukkauksena pidetään merkittävää ja törkeän laatuista teoksen muuttamista, vandalisointia, typistämistä ja muuta vastaava (KM 1953:5, s. 49, viitattu teoksessa Harenko ja muut, 2024, s. 101). Teoksen ulkomuodon tai ominaisuuksien muuttamisen lisäksi respektioikeutta loukataan, jos teos liitetään tekijää loukkaavaan asiayhteyteen, esimerkiksi kahta eri ideologiaa ilmentävien teosten esittäminen samassa yhteydessä julkisesti (Haarmann, 2014, s. 88; Harenko ja muut, 2024, s. 101–103).

Moraalisiin oikeuksiin mahdollisesti kohdistuvaa loukkausta arvioidaan objektiivisesti, vaikka niillä onkin vahva kytkös tekijän persoonaan (Harenko ja muut, 2024, s. 103). Loukkauksen arviointi ei siis perustu yksinomaan tekijän subjektiiviseen näkemykseen ja tuntemukseen loukkauksen tapahtumisesta ja sen loukkaavuudesta. Arvioinnissa huomioidaan teoksen taiteenalan yleiset käytännöt sekä muutoin teoksen luonne, tekijän teoksessaan ilmentämä ideologia ja tarkoitusperät sekä teoksen tavanomainen käyttötapa ja -yhteys (Harenko ja muut, 2024, s. 102–103). Arviointi on tehtävä

tapauskohtaisesti, sillä tilanteet ja taiteenalojen käytännöt vaihtelevat, ja yksittäiset tapaukset voivat sisältää arkaluonteisia sekä ideologisesti tulkinnanvaraisia piirteitä.

Koska tekoälyavusteisen materiaalin oikeudellinen asema on epäselvä ja tulkinnanvarainen, tekijä jäisi ilman tekijänoikeuslain suojaamia oikeuksia, jos materiaalia ei katsottaisi tekijänoikeudella suojattavaksi eikä tekijää tekijänoikeuslain tarkoittamaksi tekijäksi. Jos tällaisen materiaalin tekijä ei pysty osoittamaan omaa luovaa panostaan tekoälyavusteiseen materiaalin, materiaali ei saa teoksen asemaa eikä tekijänoikeudellista suojaa, vaan teokset jäävät public domainiin kaikkien vapaaseen käyttöön. Teosta voidaan käyttää korvauksetta ja mainitsematta tekijää vapaasti, kaikessa käytössä. Tekijä ei saa tekijänoikeuslain tarjoamaa taloudellisten ja moraalisten oikeuksien turvaa. Tämän seurauksena, tekijä ei saisi moraalisten oikeuksien tuomaa tunnustusta taiteilijana ja taloudellisten oikeuksien turvaamaa toimeentuloa teosten käyttöoikeuskorvauksien muodossa, ja siten taiteilijan ura ei edisty ja ole taloudellisesti kannattavaa.

3.3 Lainsäädäntö

Suomessa tekijänoikeuksien sääntely perustuu ennen kaikkea kansalliseen tekijänoikeuslakiin (404/1961), mutta siihen vaikuttavat suoraan myös kansainvälisten sopimusten ja EU-oikeuden kautta tulevat sääntelyt ja ohjeet, jotka on allekirjoituksin saatettu voimaan erillisillä laeilla tai asetuksilla (Opetus- ja kulttuuriministeriö, n.d. -a). Kansallista tekijänoikeudellista sääntelyä täydentävät tekijänoikeusasetus (574/1995), asetus tekijänoikeuslain soveltamisesta (575/1995) sekä laki tekijänoikeuden yhteishallinnoinnista (1494/2016) (Opetus- ja kulttuuriministeriö, n.d. -b). Näitä tekijänoikeutta täydentäviä sääntelyitä ei tässä tutkielmassa käsitellä tarkemmin, koska ne eivät ole tutkimusongelman kannalta olennaisia. Tekijänoikeusneuvosto antaa lausuntoja tekijänoikeuslain soveltamisesta (Tekijänoikeuslaki 55 §). Tekijänoikeusneuvosto ei ole vielä lausunnoissaan ottanut kantaa tekoälyllä luotujen materiaalien suojattavuudesta.

Ennen tekijänoikeudet sekä niiden sisältö ja laajuus vaihtelivat maittain, mutta teosten rajat ylittävän liikkuvuuden lisääntyessä syntyi tarve kehittää ylikansallisia järjestelmiä, joilla pyrittiin turvaamaan oikeudenhaltijoille yhdenmukainen ja tasavertainen suoja eri maissa (Haarmann, 2014, s. 9). Vaikka ylikansallisella säätelyllä on pyritty yhdenmukaistamaan käytäntöjä, eroavaisuuksia kansainvälisten sopimusten tulkinnassa ja soveltamisessa esiintyy eri jäsenmaiden välillä edelleen. Tämä selittyy pitkälti sillä, että EU-oikeuden lainsäädännölliset velvoitteet voivat joissakin jäsenmaissa olla suoraan sovellettavia, kun taas toisissa ne edellyttävät kansallista täytäntöönpanosäätelyä. Suomessa immateriaalioikeuden kansainväliset sopimukset eivät ole suoraan sovellettavia, vaan kansallinen lainsäädäntö tulee harmonisoida yleissopimusten määräyksiä vastaaviksi (Haarmann, 2014, s. 9–10).

3.3.1 Kansainväliset sopimukset

Tekijänoikeus on kansainvälinen oikeudenala, jonka suoja ulottuu valtioiden rajojen yli. Kansainväliset sopimukset pyrkivät turvaamaan vähimmäissuojan ja varmistamaan kansallisen kohtelun periaatteen toteutumisen. Kansallisen kohtelun periaatteen mukaan sopimusvaltion tulee varmistaa muiden sopimusvaltioiden aineistoihin samanlainen tekijänoikeussuojaus kuin oman valtion aineistot saisivat kansallisen tekijänoikeuslain mukaan (Harenko ja muut, 2024, s. 11). Kansainvälisissä sopimuksissa on asetettu tietty vähimmäissuojan taso, joka sopimusvaltioiden lainsäädännön tulee täyttää, eikä sen alittaminen ole sallittua (Harenko ja muut, 2024, s. 11). Näiden lisäksi kansainväliset oikeudet voivat olla sidoksissa aineelliseen vastavuoroisuuteen. Mikäli muusta kuin Euroopan talousalueeseen kuuluvasta maasta annetaan Suomesta peräisin olevalle teokselle täysi tekijänoikeudellinen suoja-aika eli 70 vuotta tekijän kuolemasta, tulee Suomenkin vastavuoroisesti antaa tästä maasta peräisin olevalle teokselle tämä vastaava suoja (Harenko ja muut, 2024, s. 11).

Tekijänoikeuden ala käsittää lukuisia tekijänoikeutta käsitteleviä ja sitä säänteleviä kansainvälisiä sopimuksia, joista tärkeimpänä pidetään Bernin yleissopimusta, mutta sen li-

säksi olennaisia ovat myös TRIPS-sopimus sekä Maailman henkisen omaisuuden järjestö (World Intellectual Property Organization) WIPO:n tekijänoikeussopimus ja WIPO:n esitys- ja äänitesopimus. Nämä kaikki sopimukset perustuvat kansallisen kohtelun ja vähimmäissuojan periaatteille (Harenko ja muut, 2024, s. 11–12). Samoilta periaatteille perustuu myös Unescon hallinnoima yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus, jonka merkitys on kuitenkin tänä päivänä melko vähäinen (Harenko ja muut, 2024, s. 11–12).

Bernin yleissopimus (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works), on tärkein tekijänoikeuksia säätelevistä sopimuksista. Se on ollut voimassa jo 140 vuotta, vuodesta 1886 lähtien, ja tällä hetkellä kattaa 182 valtiota, mikä vastaa laskentatavasta riippuen yli 93 prosenttia kaikista maailman valtioista (Intellectual Property Rights Office, n.d.). Yleissopimuksen lähtökohtana ovat vähimmäissuoja ja kansallinen kohtelu, jotka pyrkivät varmistamaan kirjallisten ja taiteellisten teosten yhdenmukaisen suojan kaikissa sopimusvaltioissa ilman, teoksen erillisiä muotovaatimuksia, kuten rekisteröinnin vaatimusta (Haarmann, 2014, s. 11–12; WIPO, n.d.). Sopimusvaltioiden on annettava teoksille vähintään yleissopimuksessa määritelty suoja-aika ja varmistettava muiden maiden kansalaisten kohtelu samalle tasolle kuin oman maan kansalaisten (Opetus- ja kulttuuriministeriö, n.d. -a; WIPO, n.d.).

Yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus (Universal Copyright Convention, UCC) rakentuu myös kansallisen kohtelun ja vähimmäissuojan periaatteille. Bernin yleissopimusta joustavampana vaihtoehtona sopimus tarjosi lievemmat vähimmäissuojavaatimukset, mikä teki siitä houkuttelevan liittymiskohteen, alkuun Bernin yleissopimusta arkaileville valtioille (Haarmann, 2014, s. 12). Yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus mahdollisti lyhyemmän suoja-ajan, 25 vuotta tekijän kuolinvuodesta, ja edellytti tiettyjen muotovaatimusten täyttämistä suojan saamiseksi, kuten tekijänoikeussymbolin, oikeudenhaltijan nimen ja julkaisuvuoden sisällyttämistä teokseen (Haarmann, 2014, s. 12). Tämän sopimuksen merkitys on kuitenkin nykyään vähäisempi, sillä merkittävimmät valtiot mukaan lukien Yhdysvallat liittyivät Bernin yleissopimukseen, joka kattaa laajemman suojan.

TRIPS-sopimus (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) on 1995 voimaan tullut Maailman kauppajärjestön (World Trade Organization) WTO:n alainen kansainvälinen sopimus. Sopimus pyrkii yhdenmukaistamaan immateriaalioikeusien sääntelyä, ja siten vahvistamaan oikeudenhaltijoiden suojaa kansainvälisessä kaupassa (WTO, n.d.). TRIPS-sopimus asettaa vähimmäisvaatimukset tekijänoikeussuojalle ja edellyttää jäsenvaltioitaan noudattamaan Bernin yleissopimuksen määräyksiä, mutta laajentaa soveltamisalan kattamaan myös muut immateriaalioikeudet (WIPO, 2017, s. 1–10; WTO, n.d.). Näiden lisäksi se sisältää määräyksiä täytäntöönpanosta ja riitojen ratkaisemisesta, jos jäsenvaltio laiminlyö velvoitteitaan (Haarmann, 2014, s. 14–15; Opetus- ja kulttuuriministeriö, n.d. -a).

Edellä mainittujen lisäksi tekijänoikeussuojaa täydentävät useat muut sopimukset, jotka vastaavat muun muassa digitalisaation ja teknologisen kehityksen tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin. Myös vuoden 1996 WIPO:n tekijänoikeussopimus sekä WIPO:n esitys- ja äänitesopimus, ovat täydentäneet tekijänoikeudellista kansainvälistä sopimusjärjestelmää, erityisesti ottamalla huomioon teknologisen kehityksen myötä tulleet uudet käyttötavat (Harenko ja muut, 2024, s. 12). WIPO:n tekijänoikeussopimus sisältää määräyksiä tekijänoikeudellisen aineiston käyttämisestä verkkoympäristössä ja esitys- ja äänitesopimus nosti esittävien taitelijoiden ja äänituottajien suojantasoa (Harenko ja muut, 2024, s. 12). Näiden ”internetsopimusten” tarkoituksena oli yhdenmukaistaa tekijänoikeuksien suojelua digitaalisen kehitykseen suhteen (Euroopan unioni, 2019).

3.3.2 EU

Euroopan unionin lainsäädäntö on keskeinen osa tekijänoikeuden sääntelykehystä, sillä yhdessä kansainvälisten sopimusten kanssa se täydentää kansallista lainsäädäntöä sekä turvaa tekijänoikeudellisten periaatteiden toteutumisen jäsenvaltioissa asettamalla näitä sitovia velvoitteita. Euroopan unionin perusoikeuskirjan (2016/C 202/02) 17 artikla turvaa omaisuuden omistusoikeuden, mukaan lukien teollis- ja tekijänoikeudet. Euroo-

pan unionin tekijänoikeudellinen lainsäädäntö rakentuu 13 direktiivistä ja kahdesta asetuksesta, joilla pyritään yhdenmukaistamaan tekijöiden, esiintyjien, tuottajien ja lähetystoiminnan harjoittajien olennaiset oikeudet samalle tasolle (Euroopan unioni, n.d. -a). Direktiiveistä kymmenen koskee tekijänoikeuksien ja lähioikeuksien aineellisoikeudellista sisältöä, kun taas kolme keskittyy näiden hallinnointiin ja toimeenpanoon liittyviin teemoihin (Harenko ja muut, 2024, s. 14–16). Kuten muullakin EU-oikeudella on sillä tekijänoikeudellisissakin kysymyksissä suuri merkitys kansalliseen lainsäädäntöön.

Kansainvälisten sopimusten määräykset on huomioitu ja pantu täytäntöön Euroopan unionin oikeudessa, minkä kautta ne välittyvät jäsenvaltioiden kansalliseen lainsäädäntöön. EU on yhdenmukaistanut taloudelliset oikeudet varmistaakseen tekijöille oikeudenmukaisen korvauksen, mutta moraaliset oikeudet tulevat kansalliseen lainsäädäntöön Bernin yleissopimuksen kautta, eikä niistä erikseen säädetä EU-tasolla (Euroopan unioni, n.d. -b). EU-oikeus konkretisoi kansainvälisten sopimusten edellyttämät periaatteelliset määräykset käytäntöön, luomalla niiden toteuttamiseksi ja valvomiseksi tarvittavat keinot ja järjestelmät.

EU:n tekijänoikeussäätelyn kannalta merkittävimpiä säädöksiä ovat suoja-aikadirektiivi (EY 2006/116), joka sääntelee tekijänoikeuden ja lähioikeuksien voimassaoloaika, sekä tietoyhteiskuntadirektiivi (EY 2001/29) eli Infosoc-direktiivi, joka käsittelee tekijänoikeuksien soveltamista digitaalisissa ympäristöissä. Edellä mainittujen lisäksi yhteishallinnointidirektiivi (EU 2014/26) sääntelee tekijänoikeuksien kollektiivista hallinnointia ja lupakäytäntöjä EU:n alueella ja viimeisimpiin lisäyksiin lukeutuu vuonna 2023 voimaan tullut DSM-direktiivi (EU 2019/790), jonka tavoitteena on sopeuttaa tekijänoikeudellinen sääntely digitalisaation tuomiin muutoksiin (Harenko ja muut, 2024, s. 14–17).

Suoja-aikadirektiivin 1 artiklan mukaan tekijänoikeuksien voimassaoloaika on Bernin yleissopimuksesta poiketen 70 vuotta tekijän kuolemasta (Suoja-aikadirektiivi 1 art.). Suoja-ajan pidentämistä on perusteltu sillä, että suojan on yleensä ajateltu riittävän suojaamaan itse tekijää ja tämän jälkeläisten kahta sukupolvea, mutta eliniän pidentymisen

vuoksi, Bernin yleissopimuksen määrittämä 50 vuoden suoja-aika ei ole enää riittävä (Suoja-aikadirektiivi, johdanto-osa perustelukappaleet 6–8). Tekninen kehitys monipuolisti ja loi uusia tapoja käyttää ja luoda, mikä vastaavasti synnytti tarpeen mukauttaa tekijänoikeuslainsäädäntöä kehitykseen. Infosoc-direktiivin avulla, pyritään vastaamaan oikeassa suhteessa teknologian ja digitaalisen toiminnan tuomiin haasteisiin.

3.4 Tekoölyavusteiset ja itsenäisesti luodut materiaalit

Edellä esitettyjen tekijänoikeuden edellytysten mukaan tekoölyn itsenäisesti luomat materiaalit, joista ei pystytä paikantamaan ihmistä tai ihmisen luovia valintoja, jäävät tekijänoikeussuojan ulkopuolelle. Mäki-Lohiluoma (2024, s. 69) tuo esille, että tekoölyn käyttäjän luovat valinnat ja niiden ilmentyminen lopputuloksesta ovat ensiarvoisen tärkeässä asemassa. Tilanteessa, jossa tekoölyn käyttäjän omaperäiset valinnat ovat paikannettavissa työstä, teoskynnys voi täytyä ja materiaali voi saavuttaa teoksen aseman. Tekijänoikeussuojan ihmiskeskeisyyden vuoksi, tapauskohtainen arviointi on ratkaisevassa asemassa arvioitaessa, sitä voidaanko tekoölyavusteinen materiaali suojata tekijänoikeudella. Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry (2023, s. 9) on linjannut, että ihmisen ottama kuva, johon on käytetty tekoölyä työkaluna, voi saada tekijänoikeudellista suojaa, kun taas tekoölyn yksin tuottama kuva jää kokonaan tekijänoikeudellisen suojan ulkopuolella.

Tekoölyn nopeasta kehittämisestä ja suosioista huolimatta Eurooppa ja useat kansainväliset oikeusjärjestelmät korostavat tekijänoikeussuojan ihmiskeskeisyyttä. Tämä yhtenäinen suhtautuminen vahvistaa immateriaalioikeuksien antroposentristä rakennetta, sillä ne perustuvat oletukseen, siitä että luova ilmaisu on yksinomaan ihmiselle kuuluva ominaisuus, eikä tekijyyttä voi jäljittää muuhun kuin luonnolliseen henkilöön (Euroopan parlamentti, 2025, s. 90–91). Mäki-Lohiluoma (2024, s. 68) kiteyttää, että tekoölyn itsenäisesti tuottaman sisällön ei katsota heijastavan tekijänoikeuden edellyttämää tekijän omaperäisyyttä eli se ei voi heijastaa tekijänsä persoonallisuutta, koska tekoölyjärjestelmällä ei ole persoonallisuutta.

Mäki-Lohiluoma (2024, s. 64) tuo esiin, että EUT:n oikeuskäytännössä on aikaisempien oikeustapausten kautta kehittynyt kaksivaiheinen testi sen arvioimiseksi, katsotaanko jokin luotu materiaali tekijänsä henkiseksi luomukseksi ja onko se tarpeeksi omaperäinen saadakseen tekijänoikeussuojaa. Testin ensimmäisessä vaiheessa arvioidaan sitä, onko tekijällä ollut luomisprosessissa mahdollisuus tehdä luovia ja vapaita ratkaisuja. Toinen vaihe koostuu sen arvioimisesta, onko luovia ja vapaita ratkaisuja hyödynnetty tarpeeksi luomisprosessin aikana, jotta se heijastaa tekijänsä persoonallisuutta ja yksilöllisyyttä.

Tämän arvioinnin avulla pystytään sulkemaan tekijänoikeussuojan ulkopuolelle ne materiaalit, jotka eivät ole tarpeeksi omaperäisiä ja niihin ei ole hyödynnetty riittävästi hyödynnettävissä olleita vapauksia. EUT on täsmentänyt, että omaperäisyyskriteeri voi täytyä siinäkin tapauksessa, vaikka luomisprosessissa olisi vallinnut erilaisia teknisiä rajoitteita, kunhan nämä eivät ole estäneet tekijää heijastamasta yksilöllisyyttään, luovien ja vapaiden ratkaisujen tekemisenä (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 66). Katsotaanko tällaiseksi luovia ja vapaita ratkaisuja rajoittavaksi tekniseksi seikaksi tekoälyn arvaamattomuus ja sen itsenäisesti lisäämät elementit ja se, että tekoäly vastaa ihmisen antaman kehotteen tulkinnasta. Mäki-Lohiluoma (2024, s. 67) tuo esille, että EUT:n ratkaisut eivät anna paljoakaan ohjeita luovien ratkaisujen arvioimiseen eikä siten luovuuden vähimmäistasoa ole täsmällisesti määritetty, vaan se jää tapauskohtaisen arvioinnin varaan.

Näiden EUT oikeuskäytännöstä ilmenevien vaatimusten puitteissa Hugenholtz ja Quintais (2021, s. 1200–1206) ovat arvioineet edellytyksiä, joilla tekoälyavusteiset materiaalit voisivat päästä tekijänoikeudellisen suojan piiriin. He esittävät tilanteiden arvioimiseksi nelivaiheisen testin (Four-step test), jolla arvioidaan tekoälyavusteisen materiaalin asemaa teoksen määritelmään verraten, ja sitä voiko tekoälyn avulla luotu materiaali saada teoksen aseman (Hugenholtz & Quintais, 2021, s. 1200). Testin läpäiseminen ja sitä kautta tekijänoikeudellisen suojan edellytysten täytyminen voidaan katsoa toteutuvan, kun jokainen testin neljästä kriteeristä täyttyy.

Hughenoltzin ja Quintaisin (2021, s. 1200–1206) mukaan tekoölyavusteisen materiaalin tulee olla: 1. kirjallinen, tieteellinen tai taiteellinen, 2. ihmisen henkisen ponnistelun tulos, 3. syntynyt ihmisen luovista valinnoista, ja 4. näiden luovien valintojen tulee ilmentyä lopputuloksesta. Arvioinnin kaksi ensimmäistä kriteeriä täyttyvät usein ongelmitta, mikäli tekoölyllä luotu materiaali koskee eriteltyjä aloja ja ihminen on ollut vaikuttamassa luotuun teokseen jollain tavalla. Kolmas kriteeri on testin kannalta olennaisin arvioitaessa tekoölyavusteisen teoksen tekijänoikeussuojan saamista, sillä tekoölyavusteisen materiaalin taustalla on usein ihminen, joka ohjailee tekoölyä.

Kolmas kriteeri ei täten suoraan sulje pois tekoölyavusteisia materiaaleja, kunhan ihminen on taustalla ja kriteerin luovien valintojen vaatimus täyttyy. Ihmisen on täytynyt pystyä tekemään luovia valintoja luomisprosessin eri vaiheissa, kuten suunnittelu- (conception), toteutus- (execution) sekä muokausvaiheessa (redaction) (Hughenoltz & Quintais, 2021, s. 1201–1202). Neljännen kriteerin edellyttämänä näiden luovien valintojen tulisi näkyä lopputuloksessa eli ihmisen valintojen tulee olla havaittavissa viimeistellyssä lopputuloksessa (Hughenoltz & Quintais, 2021, s. 1205).

Hughenoltz ja Quintais (2021, s. 1201) ovat hyödyntäneet arvioinnissaan EUT:n vaatimia edellytyksiä siitä, että tekijä pystyy omaperäisen valitsemisen, järjestämisen ja yhdistämisen sekä viimeistelyn kautta, luomaan omaperäisen ja itsenäisen persoonallisen lopputuloksen. Vaikka tekoöly toimiikin varsin itsenäisesti luomisen aikana, voi tekijänoikeudellisen suojan rajapyykki ylittyä, kunhan tuotoksen taustalle voidaan paikantaa ihminen ja sen valinnat ja ne ilmenevät lopputuloksesta riittävällä tavalla.

Hughenoltz ja Quintais (2021, s. 1206) painottavat kuitenkin sitä, että nelivaiheisen testin läpäiseminen, ei tarkoita automaattisesti tekoölyavusteiselle materiaalille tekijänoikeudellista suojausta. Jokainen tilanne on aina arvioitava tapauskohtaisesti, ja tekijänoikeudellisen suojan edellytysten täyttymisestä vastaa viimekädessä Euroopan unionin tuomioistuin. Sen arvioimisessa, pääseekö tekoölyavusteinen teos tekijänoikeussuojan piiriin, riippuu käytännössä siitä, ilmenevätkö kyseisestä tekoölyavusteisesta teoksesta ih-

misen luovat valinnat riittävällä tavalla (Hugenholtz & Quintais, 2021, s. 1212; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 72).

Mäki-Lohiluoma (2024, s. 72) tuo esiin, että vaikka usein tekoäly nähdään ihmisen työskentelyn apuvälineenä, ovat kehittyneet tekoälyjärjestelmät enemmän tai vähemmän itsenäisesti toimivia, eikä niitä voida automaattisesti nähdä ihmisen apuvälineenä, vaan sen sijaan itsenäisinä tekijöinä ihmisen rinnalla. Tekoäly siis todennäköisemmin katsottaisiin tekijäksi, joka luo teosta yhdessä ihmisen kanssa, kuin apuvälineeksi, jota ihminen käyttää. Tekoälyn käyttämistä luomisen apuvälineenä voi verrata tilanteeseen, jossa ihminen löytää luonnosta kiven. Kivi ei sellaisenaan ole tekijänoikeudella suojattu teos, mutta tilanne voi olla eri, jos ihminen sisällyttää kiven osaksi omaa taidettaan riittävän luovalla tavalla. Vastaavasti pelkkä prompti, ei riitä ihmisen luovaksi panokseksi tekijänoikeudellisen suojan saamiseksi tekoälyllä tuotetulle materiaalille.

Promptaus on juridisesti ongelmallinen, sillä tekijänoikeus suojaa idean ilmaisumuotoa, ei ideaa (Kallioniemi, 2022, s. 121). Mikäli prompti on kuitenkin niin yksityiskohtainen, että se määrää teoksen ilmaisullisen muodon, rajoittaen tekoälyn itsenäisen valinnanvaran ja erilaiset vaihtoehdot minimiin. Tämä voi ilmentää ihmisen luovia valintoja riittävästi, joiden perusteella lopputulos voidaan katsoa ihmisen teokseksi ja tekijänoikeudellisesti suojattavaksi. Yksityiskohtainenkaan prompti ei automaattisesti tee lopputuloksesta suojattavaa. Joskus prompti voi saada tekijänoikeussuojaa, mutta promptin perusteella tekoälyn luoma materiaali ei (U.S. Copyright Office, 2025, s. 13). Lähtökohtaisesti promptit eivät kelpaa riittäväksi ihmispanokseksi tai kontrolliksi, sillä promptit nähdään ideoina, minkä vuoksi muitakin toimia vaaditaan.

Ihmisen vaikutus tulee olla nähtävissä lopputuloksesta, jotta tekoälyavusteinen materiaali voitaisiin suojata tekijänoikeudella. Käytännössä tämä vaatii ihmiseltä materiaalin muokkausta, sellaisella tavalla, että lopullinen versio eroaa olennaisesti tekoälyn luomasta raakamateriaalista siten, että ihmisen vaikutus on erotettavissa, kun versioita verrataan keskenään. Tällaisten aktiivisten luovien valintojen ja toimien jälkeen materiaali

alkaa selvästi olla ihmisen omaa ilmaisua, vaikka se olisikin tekoälyllä tuotettua. Versioiden keskinäinen ero, voidaan kuitenkin selittää muullakin kuin ihmisen luovalla panoksella, kuten tekoälyn arvaamattomuudella.

Tekijänoikeuden omaperäisyyden ja itsenäisyyden vaatimuksen näkökulmasta ratkaisevaa on, saisiko toinen henkilö tekoälyltä olennaisesti samanlaisen lopputuloksen käyttäessään täysin samanlaista promptia. Jos lopputulos on olennaisesti samanlainen, luova panos ei todennäköisesti ole riittävä, mutta jos lopputulos ei ole olennaisesti samanlainen, voidaan luovan panoksen tietyin edellytyksin katsoa olevan riittävä. Edellä esitettyä kuvausta on puolestaan kritisoitu siitä, että täysin identtiset promptit voivat tuottaa useita erilaisia tuloksia, mikä Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston mukaan kertoo ihmisen hallinnan puutteesta (U.S. Copyright Office, 2025, s. 20). Samalle promptille tekoäly voi tuottaa äärettömän määrän erilaisia lopputulemia, mikä on ristiriidassa sen kanssa, voidaanko näitä pitää siten ihmisen luovina valintoina. Asay (2020, s. 212–214) tuo esiin, että omaperäisyyden ja itsenäisyyden käsitys joutuu koetukselle, sillä tekoälyä käytettäessä samankaltaisten materiaalien syntyminen todennäköisyys kasvaa, kun yhä useammat käyttävät samoja tekoälyohjelmistoja, jotka ovat koulutettu samalla materiaalilla.

Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto (U.S. Copyright Office, 2025, s. 20) tuo esiin, että sillä kuinka kauan materiaalin lopputuloksen tekemiseen on mennyt aikaa, ei ole merkitystä, koska tekijänoikeuden ei ole katsottu suojaavan ”otsa hiessä” tehtyä kovaa työtä. Funke Medien -tapauksessa EUT (C-469/17, perustelukappale 23) painotti tekijän mahdollisuuksia tehdä luovia valintoja ja totesi, että henkisellä ponnistuksella ja tietotaidolla ei ole merkitystä. Teoksen aseman arviointiin ei siis vaikuta kuinka paljon vaivaa tai investointeja työn tekeminen on vaatinut, vaikka luovien valintojen ja näiden vapauksien hyödyntämisellä onkin suuri merkitys. Riittävän luovan panoksen voidaan yleensä katsoa syntyvän, kun ihminen tekee ilmaisua koskevia valintoja, hallitsee lopputulosta ja jättää teokseen oman persoonallisen jäljen.

3.5 Kansainvälinen oikeusvertailu

Tällä hetkellä Euroopan unionin oikeusjärjestelmä tunnistaa tekijänoikeudella suojattavaksi teokseksi itsenäisen luomistyön tuloksena syntyneen omaperäisen lopputuloksen, jonka luonnollinen henkilö on luonut (EPRS, 2025, s. 1–3). Tekijänoikeuden ihmiskeskeisyyden tärkeyttä on korostettu, ja sen vuoksi tekoälyalgoritmit ja niillä tuotetut materiaalit eivät voi tällä hetkellä saada tekijänoikeutta, mikäli ihminen ei ole vaikuttanut lopputulokseen. EU:lla ei ole erityisiä säännöksiä tekoälyn tuottamien materiaalien tekijänoikeudesta tai hyväksyttävästä tekoälyn käytön asteesta, mutta tarve kehittää niitä on suuri, vaikkakin EU:n linja perustuu vahvasti inhimillisen luovuuden suojaamiseen (EPRS, 2025, s. 1–3).

Useimpien maiden, mukaan lukien Yhdysvaltojen, suhtautuminen tekijänoikeudellisen suojan saamiseen on samanlainen kuin Euroopan. Yhdysvallat noudattavat ihmiskeskeistä lähestymistapaa ja tunnustavat tekijänoikeudella suojatuiksi teoksiksi vain ihmistekijän teoksia (EPRS, 2025, s. 1). Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto on käsitellyt useiden tekoälyllä tuotettujen materiaalien tekijänoikeudellista asemaa, jotka ovat puhuttaneet kansainvälisesti, ja joita voidaan pitää ohjenuorana, vaikka tapaukset ovatkin arvioitava tapauskohtaisesti. Tekoälyn käyttö ei poista suoraan mahdollisuutta tekijänoikeussuojaan, vaan ihmisen tulee tekoälyn käytön ohella pystyä tekemään luomisprosessin aikana luovia valintoja ja ohjata tekoälyä kurinalaisesti, jotta tekoälyn omat valinnat saataisiin minimoitua, ja tekoälyn käyttäjää voitaisiin pitää materiaalin tekijänä (EPRS, 2025, s. 3; U.S. Copyright Office, 2025, s. 9).

Tietyt common law -maat, kuten Yhdistynyt kuningaskunta, Uusi-Seelanti ja Hongkong sekä EU-maa Irlanti ovat lähestyneet teemaa eri tavalla myöntämällä tekijänoikeuden tietokoneella tuotetuille ”computer-generated works” -materiaaleille, joissa ei ole inhimillistä tekijää (EPRS, 2025, s. 1, 4). Tietokoneella luodulle teokselle nimetään tekijäksi lainsäädännön linjauksen mukaan se henkilö, joka teki tarvittavat toimenpiteet, jotta kone pystyi tekemään teoksen (EPRS, 2025, s. 4). Tällaisina toimenpiteinä voidaan pitää esimerkiksi materiaalin syöttämistä, käynnistyspainikkeen painamista ja koneen ohjaa-

mista. Suoja-aika tietokoneella luoduille teoksille on Bernin yleissopimuksesta tuttu 50 vuotta. Euroopan Parlamentin (EPRS, 2025, s. 4) mukaan näiden sääntöjen soveltumista tekoälyn tuottamaan sisältöön, ei ole vielä arvioitu tuomioistuimissa.

Kiinan lainsäädäntö antaa tekijänoikeudellista suojaa tekoälyllä tuotetuille materiaaleille, mikäli luonnollinen henkilö on osallistunut merkittävästi ja aktiivisesti luovaan prosessiin (EPRS, 2025, s. 1). Aktiivisen toiminnan riittävyys ja ilmentyminen lopputuloksessa arvioidaan tapauskohtaisesti. Kiinalainen oikeuskäytäntö on ollut maailman ensimmäisten joukossa tulkitsemassa tekoälyn tuottamien sisältöjen tekijänoikeudellista asemaa, mutta ratkaisut siitä, kuinka paljon inhimillistä panosta vaaditaan tekijänoikeudellisen suojan saamiseen, ovat vaihdelleet (EPRS, 2025, s. 4). Myös Etelä-Korean ja Japanin lainsäädännöt edellyttävät ihmistekijää ja ihmisen luovaa osallistumista luovaan prosessiin olennaisesti, jotta tekijänoikeus voisi olla tapauskohtaisesti ansaittua (U.S. Copyright Office, 2025, s. 28).

Poikkeuksellisesti muista maista erottuen Ukraina on vuonna 2023 ottanut käyttöön sui generis -oikeuden tunnustukseen tekoälyllä tuotettuja materiaaleja, joista ei pystytä paikantamaan ihmistä (Barbashyn, 2025; EPRS, 2025, s. 1, 5). Sen sijaan, että kiisteltäisiin siitä, voiko tekoälyllä tuotettu materiaali saada tekijänoikeussuojaa, Ukraina pyrki löytämään välimuodon, jolla tekijänoikeuden ihmiskeskeisyyttä ei tarvitse murentaa. Sui generis -suoja on tekijänoikeuden kanssa samankaltainen, mutta siitä erillinen suoja, joka koskee ainoastaan taloudellisia oikeuksia, ja jonka suoja-aika on 25 vuotta. Suojan oikeudenhaltija voi olla tekoälyohjelmiston käyttäjä, mutta myös esimerkiksi tekoälyn kehittäjä (Barbashyn, 2025).

Yhdysvalloissa on useita oikeus- ja rekisteröintitapauksia, joissa on pyritty rekisteröimään tekijänoikeus materiaaleihin, joissa on käytetty tekoälyä. Thaler haki vuonna 2019 rekisteröintiä Yhdysvaltain tekijänoikeusvirastolta tekoälyllä luodulle kuvalle, mutta koska tekoäly oli itsenäisesti luonut kuvan, ei tekijänoikeutta voitu myöntää (Thaler v. Perlmutter, 2025, s. 2). Yhdysvaltain korkein oikeus on kieltäytynyt käsittelemästä

Thalerin valitusta tekoälyn avulla luotujen kuvien tekijänoikeudellisen aseman arvioimisesta (Thaler v. Perlmutter, 2025, s. 24). Thalerin asianajajat ovat kuvailleet tapausta ensisijaisen tärkeäksi generatiivisen tekoälyn nopean kasvun vuoksi ja todenneet, että Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto on vaikuttanut peruuttamattomasti ja kielteisesti tekoälyn kehitykseen ja käyttöön luovilla aloilla kriittisen tärkeinä vuosina (Brittain, 2026; Thaler v. Perlmutter, 2025, s. 2).

Kashtanovan kuvallinen novelli ”Zarya of the Dawn” sai tekijänoikeussuojaa vain kirjallisen tuotoksen ja kuvien järjestelyn osalta, ei tekoälysovellus Midjourneyn avulla tuotettuihin kuviin (EPRS, 2025, s. 3; U.S. Copyright Office, 2023a, s. 1). Tapaus Suryast kiinnitti huomiota kansainvälisesti niin Intiassa, Kanadassa kuin Yhdysvalloissakin. Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston vuonna 2023 antaman päätöksen mukaan tekoäly pystyi yleisluontoisen ohjeistuksen puitteissa tekemään itsenäisiä valintoja värien ja kuvaelementtien sijoittelussa (Copyright Review Board, 2023b, s. 7–8; EPRS, 2025, s. 4–5). Tekoälyllä oli tapauksessa liian ”vapaat kädet”, minkä vuoksi Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto ei myöntänyt sille tekijänoikeussuojaa.

Kiinassa Pekingin internet-tuomioistuin katsoi, että tekijän yli 150 kehotteen yksityiskohdainen sarja ja myöhempi muokkaaminen osoittivat riittävän luovan panoksen ja siten johtivat tekijänoikeudella suojattuun materiaaliin (EPRS, 2025, s. 4; Osborn, 2025, s. 604). Ensimmäinen Euroopan unionin alueella annettu päätös tekoälyavusteisen materiaalin tekijänoikeudellisesta asemasta annettiin vuonna 2023 Tšekissä. Yksinkertaisen kehotteen antaminen ei riittänyt tekijänoikeuden suojaamiseen, sillä sitä ei katsottu riittäväksi luovaksi panokseksi (EPRS, 2025, s. 3; EUIPO, 2025, s. 60–61; The Municipal Court in Prague, 2023, s. 1).

Kansainvälisesti tekijänoikeudellinen suoja on mahdollista, mikäli teos sisältää riittävästi ihmisen luovaa ohjausta tai vaikutusta teoksen synnylle. Teokset, joissa ihminen osallistuu aidosti luovaan prosessiin, voivat saada tapauskohtaisen harkinnan mukaisesti suo-

jaa. Yleinen sääntelyperiaate useimmissa maissa on, että tekijänoikeudella suojattu teos on ja ilmentää ihmisen luovaa panosta.

Kansainvälisellä tasolla, vaikka kaikkien maiden oikeusjärjestelmät eivät vaadi selkeää ihmisen panosta tekijänoikeuden myöntämisen kriteeriksi, vaan myös tietokoneella luoduille teoksille voi saada tekijänoikeutta vastaavan suojan. Missään tapauksessa konetta ei voida merkitä materiaalin tekijäksi, sillä kone itsessään ei voi saada tekijän asemaa teokseen. Jokaisessa tilanteessa tekijäksi merkitään ihminen, joka on joko järjestänyt teoksen syntymisen tai antanut omaa luovaa panostaan teokseen omilla valinnoillaan ja toimillaan, enemmänkin kuin vain painanut käynnistyspainiketta. Tekoälyä ei siis pidetä sellaisena oikeussubjektina, joka voisi omistaa oikeuksia, kantaa vastuuta ja käyttää moraalisia oikeuksia tai olla oikeutettu taloudellisiin oikeuksiin.

4 Tekoölyavusteisten materiaalien oikeudellinen asema

Tekoölyn avulla luotujen materiaalien oikeudellisen aseman ja niiden mahdollisen suojaamisen arvioiminen ei ole helppo tilanne. Minkälaiseen lopputulokseen suojauksen suhteen päädytäänkään, on vaihtoehtoilla negatiiviset puolet, sillä mikään ei ole täysin ongelmaton ratkaisu. Tekoölyn avulla luotujen materiaalien suojaamisessa kumpikaan tilanne ei ole kovinkaan otollinen, sillä kummatkin suojaaminen ja suojaamatta jättäminen aiheuttavat vastaavasti ongelmia sen suhteen mitä vaihtoehdot merkitsevät ja aiheuttavat alalle.

Tekoölyn itsenäisesti luomat materiaalit, joista ihmisen toimintaa ei pystytä paikantamaan taustalle lainkaan, eivät luultavammin tule pääsemään tekijänoikeudellisen suojan piiriin vielä pitkään aikaan. Tilanteissa, joissa ihminen ohjaa tekoölyä eli tekoölyavusteisten materiaalien tilanne on eri. Tekoölyavusteisten materiaalien suhteen tilanne tulee varmasti selkeytymään lähitulevaisuudessa, sillä tekoölyn räjähdysmäisen kehityksen ja laajentumisen vuoksi on pakko alkaa keskittämään katse sen kykyjen hyödyntämisen pal-kitsemiseen. Vaikka tekoöly ei tarvitse kannustusta luomaan lisää, sillä se tekee sen il-mankin, täytyy löytää pikemminkin keinoja hallita vallitsevaa tilannetta ja purkaa jänni-tettä tekoölyn ja tekijänoikeuden välillä.

Yleisesti yhteiskunnallisessa keskustelussa tekoölyllä luotujen materiaalien suojaamisen pelätään johtavan siihen, että tekoölyllä luodut materiaalit valtaavat tekijänoikeuden alaa ja uusien teosten tekijöille jäisi yhä kapeammat ja rajatummat mahdollisuudet luoda uutta ja erilaista (Asay, 2020, s. 201; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 74). Tekoölyllä ma-teriaalien luominen on nopeampaa kuin perinteisillä luomistavoilla, esimerkiksi maa-lauksen tekeminen vaatii useita työtunteja, kun taas tekoölyllä samankaltaisen tekemi-seen menee vain minuutteja tai sekunteja. Toisaalta materiaalien jättäminen vapaasti käytettäväksi public domainiin, voisi aiheuttaa sen, että ihmiset hyödyntäisivät mieluum-min vapaasti saatavilla olevia tekoölyn luomia materiaaleja kuin tekijänoikeuksilla suo-jattuja ihmisten luomia teoksia, ja tämän vuoksi ihmisten luominen voisi muuttua talou-

dellisesti epätydyttäväksi (Heikkilä, 2022; Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 74; Salami, 2021, s. 133; U.S. Copyright Office, 2024, s. 53).

Heikkilä (2022) on kuvannut artikkelissaan sitä, miten tekoälyn massatuotanto uhkaa taitelijoiden toimeentuloa, sillä tekoälyllä pystytään luomaan hyvin samankaltaisia materiaaleja, joita on vaikea erottaa taitelijoiden teoksista. Tekoälyn tuottaman materiaalin ja tekijänoikeudella suojatun sisällön erottaminen toisistaan vaikeutuu entisestään tekoälyn kehittyessä yhä tarkemmaksi ja kehittyneemmäksi (U.S. Copyright Office, 2024, s. 6). Taiteellisten näkemysten ja tyylien sekä ideoiden jäljittely voi johtaa myös taitelijoiden omien teosten markkina-arvon heikkenemiseen, ja siten vaikuttaa taiteilijoiden toimeentuloon negatiivisesti (Center for AI and Digital Policy, 2023, s. 15–16; U.S. Copyright Office, 2024, s. 53–55).

Tekoälyn käytön yleistymisen on pelätty johtavan taiteen massatuotantoon, joka ennen pitkään syrjäyttäisi perinteiset taiteen luomisen muodot, ja muuttaisi niin ihmisten kuin yhteiskunnankin suhtautumista taiteeseen. Aiheesta käytävä keskustelu viittaa osin yleisiin huoliin siitä, että tekoäly ja robotiikka syrjäyttävät ihmiset ja vievät ihmisten työpaikat. Epsteinin ja muiden (2023, s. 1110) mukaan generatiiviset tekoälytyökalut ja sillä tuotetut taiteet eivät tule syrjäyttämään perinteisiä taiteita, mutta niillä tulee olemaan osansa taiteen luovien prosessien muuttumisessa ja kehittämisessä. Vaikka tekoälyn tuottama tulos ei korvaa taidetta, se ei tarkoita, etteikö tekoälyllä olisi vaikutusta taiteeseen ja sitä koskevan lain kehitykseen tulevien vuosien aikana, mittavassa määrin.

Taitelijoiden toimeentuloon kohdistuvien uhkien lisäksi huolta herättää tietosuojan ja yksityisyyteen liittyvät kysymykset, sillä taide on vahvasti kytköksissä tekijän henkilökohtaisuuteen ja identiteettiin (Heikkilä, 2022). Vaikka tekijänoikeus ei suojele ideoita, voivat taiteilijat kokea heidän taiteellisten näkemysten ja tyylien sekä ideoiden hyödyntämisen epäreiluna ja harhaanjohtavana, niiden henkilökohtaisuuden vuoksi (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 150–151; U.S. Copyright Office, 2024, s. 7, 53–55). Huolta

on aiheuttanut tekoälyn sääntelyn riittävyys ja jälkeen jääminen teknologioiden kehityksessä koko ajan enemmän ja nopeammin (Rusanen, 2023).

Oikeusjärjestelmät maailmanlaajuisesti ovat vielä reagoimassa tekoälyn käyttöön liittyvään uuteen kehitykseen ja tekoälyn kasvavaan roolin taiteessa, minkä aiheuttamien konfliktien ratkaisemiseksi tarvitaan laajempi valikoima sekä oikeudellisia että hallinnollisia välineitä ja muita keinoja (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 157). Odotettavaa on, että tulevaisuudessa tulee olemaan yhä enemmän kiistoja siitä, miten omaperäisyyden käsitettä tulkitaan tekoälyä eriasteisesti hyödyntävien materiaalien yhteydessä. Vaikeuksia syntyy, koska omaperäisyyttä ja ihmisen vaikutusta sekä niiden riittävyyttä on näissä materiaaleissa vaikeampi tunnistaa, mutta näiden lisäksi myös eri lainkäyttöalueiden tulkintaerot aiheuttavat omat hankaluutensa (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 165). Tekoälyn kehittyminen ja sen käytön yleistyminen luovassa toiminnassa, asettaa paineita tekijänoikeuslainsäädännölle mukautua sen tuomiin uusiin vaatimuksiin.

Yhteiskunnallisessa ja oikeudellisessa keskustelussa on noussut esiin, että tekoälyn tuottamien materiaalien satunnaisuus voi aiheuttaa ongelmia tekijänoikeudellisen omaperäisyyskriteerin täyttymiselle luovassa prosessissa. Gervais (2020, s. 2098) tuo esiin, että tekoälyohjelmiston luomaa satunnaista materiaalia ei voida katsoa omaperäiseksi, koska se ei ole luovien valintojen tulos, ja että nämä satunnaiset tekoälyohjelmiston luomat materiaalit ovat täysin koneen autonomisen toiminnan tuloksia, joissa ei ole ihmisen toiminnan vaikutusta. Tätä näkemystä vastaan Chused (2023, s. 653) argumentoi, että kautta aikojen taiteilijat ovat hyödyntäneet satunnaisuutta taiteellisissa töissään, esimerkiksi maalia roskiessa siveltimestä kanvaasille. Satunnaisuus ja arvaamattomuus luomisprosessin aikana ei tee teoksista vähemmän luovia tai lopputuloksesta vähemmän ihmisen luovien valintojen tulosta (Chused, 2023, s. 653–654).

Tekijänoikeudet auttavat arvioimaan teoksen omaperäisyyttä, mutta ne eivät itsessään määrää sitä, onko teosta pidettävä taiteena. Tekijänoikeudet suojaavat tekijän taloudellisia kuin moraalisiakin oikeuksia, jotka tunnustavat tekijän taloudellista arvoa ja mai-

netta, ja kannustavat tekijää luomaan lisää. Asay (2020, s. 205) tuo esiin, että tekoälyohjelmisto ei tarvitse samanlaista kannustusta, minkä vuoksi tekoälyohjelmisto ei tarvitse tekijänoikeudellista suojausta materiaaleille, mutta yhä useampi taiteilija kuitenkin käyttää tekoälyä osana luomisprosessia, eikä suojaamatta jättäminen houkuttaisi vaivanäköön. Tekoälyohjelmistoilta puuttuu aito luomisprosessi ja aikomus luoda taidetta, sillä ne eivät voi päättää olla luomatta taidetta, vaan ne luovat geneerisiä materiaaleja niille opetetun luomisprosessin kautta (McCormack ja muut, 2019, s. 11–12).

4.1 Teos, mutta ei taidetta

Teos voi oikeusjärjestelmän mukaisesti nauttia tekijänoikeudellistasuojausta, mutta teoksen tekijänoikeudellinen suojaus ei itsessään tee teoksesta taidetta ja tekijästä taiteilijaa. Toisin sanoen, vaikka teosta ei katsota tekijänoikeudellisesti suojattavaksi, ei se tarkoita, etteikö materiaali olisi taidetta. Hietanen-Kunwald ja Isohanni (2025, s. 159) painottavat sitä, että materiaalia voidaan kutsua tekoälyllä luoduksi taiteeksi, mutta se ei kuitenkaan ole osoitus siitä, että materiaali olisi taidetta, eikä siitä, että se olisi tekijänoikeudellisesti suojattu. Sana teos on vakiintunut tekijänoikeuslainsäädännössä kuvaamaan tekijänoikeudellisesti suojattua kohdetta, mutta sen käyttö yleiskielessä saattaa aiheuttaa sekaannusta. Onko tekoälyn avulla tehty materiaali taidetta ja sen tekijä taiteilija.

Hietanen-Kunwald ja Isohanni (2025, s. 168) ovat huomanneet, että taide- ja oikeusjärjestelmillä on hyvin erilaiset lähestymistavat taiteeseen ja taitelijoihin. Vaikka molemmat järjestelmät edellyttävät ihmistekijää ja jonkinasteista luovuutta, on eroja siinä, katsotaanko materiaali teokseksi tekijänoikeuslaissa tai taideteokseksi taidejärjestelmässä. Tekijänoikeudella suojattua teosta ei välttämättä pidetä taiteena taidejärjestelmässä ja päinvastoin. Hietanen-Kunwald ja Isohanni (2025, s. 168) löysivät tämän perusteella viitauksia ainakin neljän muodon olemassaoloon: tekijänoikeudella suojattu teos, jota ei pidetä taiteena taidejärjestelmässä; taideteos, jota pidetään taiteena taidejärjestelmässä, ja myös tekijänoikeudellisesti suojattuna teoksena; taideteos, jota pidetään

taidejärjestelmässä taiteena, mutta ei tekijänoikeudella suojattuna teoksena; sekä teos, jota ei pidetä taiteena taidejärjestelmässä, eikä se nauti tekijänoikeudellista suojaa (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 168).

Mikään taideteos ei ole tekijänoikeudella suojattavissa pelkästään sen vuoksi, että se on taideteos (Motoarca, 2024, s. 521). Tekoälyohjelmiston avulla luodulla lopputuloksella voi olla esteettisiä ominaisuuksia ja se voi saada arvostusta näiden vuoksi. Vaikka tekoälyllä luodut materiaalit voivat jossain määrin olla esteettisen arvostuksen kohteita, ei se tarkoita, että ne olisivat oikeutettuja tekijänoikeudelliseen suojaan (Motoarca, 2024, s. 520). Motoarca (2024, s. 524) kutsuu tekoälyllä luotua taidetta ”näennäistaiteeksi” (pseudo art), koska tekoälyllä tuotettu taide ei hänen mukaansa ole taiteellisesti edistänyt maailmaa, vaan sen sijaan tekoäly osoittaa teknologista kehittymistä.

Motoarca (2024, s. 524) ei kuitenkaan näe mahdottomuutena, että tulevaisuudessa, tekoälyn kehityttyä lisää ja ihmisten opittua tekoälyn kykyjä, näitä tekoälyllä luotuja lopputuloksia voitaisiin suojata tekijänoikeudella. Tällä hetkellä maailma ei kuitenkaan hänen mielestään ole valmis ottamaan tekoälyllä luotuja materiaaleja tekijänoikeuden piiriin, sillä tekoälyn nykyiset versiot ovat vielä uusia ja niiden kyvyt eivät ole vielä täysimääräisesti hyödynnetty, vaan kehitystä on odotettavissa (Motoarca, 2024, s. 524).

4.2 Tekijänoikeusjärjestelmän tarkoitus

Ellei tekoälyjärjestelmien avulla luotujen teosten kaltaisten materiaalien mahdollinen tekijänoikeudellinen suojaaminen ole kunnossa, kannusteet sekä kehittää tekoälyjärjestelmiä, jotka kykenevät luomaan teosten kaltaisia materiaaleja, että hyödyntää niitä teosten kaltaisten materiaalien luomiseen ovat vähäiset (Kallionemi, 2022, s. 255). Tekijänoikeusjärjestelmä ja tekijänoikeuslait ovat perinteisesti ennen kaikkea pyrkinet luomaan kannustimia sisällön luomiseen ja levittämiseen, eivätkä niinkään suojelemaan tekijöitä ja heidän oikeuksiaan (Abbot & Rothman, 2025, s. 221, 249). Tekijänoikeuslainsäädännöllä on pyritty ensisijaisesti yleisen edun edistämiseen.

Tekijänoikeuden turvaamat oikeudenhaltijoiden oikeudet on perustettu pitkälti kannustamaan tekijöitä luomaan, sillä tekijänoikeus turvaa taloudellisten ja moraalisten oikeuksien kautta tekijän toimeentulon. Mikäli tilannetta tarkastelee tekijänoikeusjärjestelmän tavoitteen näkökulmasta, ovat tekoölyavusteiset materiaalit juuri sitä, mitä järjestelmä pyrkii suojelemaan, sillä materiaalien suojaus kannustaisi ihmisiä kehittämään ja käyttämään luovaa tekoölyä, mikä johtaa uusien teosten tuotantoon ja levittämiseen (Abbot & Rothman, 2025, s. 221). Tekoölyn avulla luotujen materiaalien suojaaminen kannustaa ihmisiä kehittämään ja käyttämään luovaa tekoölyä yhteiskunnallisesti arvokkaiden teosten luomiseen ja levittämiseen, mikä saavuttaa tekijänoikeusjärjestelmän perimmäisen tavoitteen.

Kaupallisen käytön näkökulmasta tekoölyllä luodut materiaalit saattavat olla hyötyarvoltaan täysin rinnastettavissa perinteisiin tekijänoikeudellisensuojan alaisiin teoksiin (Kallioniemi, 2022, s. 253). Ilman suojausta tiettyjä tekoölyn avulla luotavia teoksia ei koskaan luoda tai levitetä, sillä ne päätyisivät vain arvottomina public domainiin, josta kuka vaan voisi käyttää niitä. Tätä ei koeta houkuttelevaksi ja motivoivaksi, eikä se siten kannusta näkemää vaivaa luovien materiaalien tuottamiseen. Tämä johtuu siitä, että aivan kuten ihmisten luomien teosten, näidenkin luominen ja levittäminen vaatii merkittäviä ajallisia ja taloudellisia investointeja, vaikkakin luomisprosessi ei ole samankaltainen kuin perinteisesti tekijänoikeudellisesti suojatuissa teoksissa (Abbot & Rothman, 2025, s. 234; Kallioniemi, 2022, s. 253).

Toisaalta kuitenkin Abbot ja Rothman (2025, s. 224) pohtivat sitä, että voisi olla epäreilua perinteisiä tekijöitä kohtaan, antaa tekijänoikeudellista suojausta tekoölyavusteiseen lopputulokseen, sillä se rinnastaisi aidon ihmisen luovuuden siihen, että ihminen pyytää tekoölyä suorittamaan tehtävän puolestaan. Tämän vuoksi on erittäin tarpeellista pohtia kansainvälisesti tekijänoikeudellisen suojauksen ja tekoölyavusteisten materiaalien suhdetta perinteisiin tekijänoikeudellisesti suojattaviin teoksiin. Tulee arvioida sitä, mikä ratkaisu on tarkoituksenmukainen ja oikeasuhtainen lopputulos asiassa, vai onko perusteltua säi-

lyttää nykyinen tekijänoikeudellinen linjaus asian suhteen. Kallioniemi (2022, s. 255) painottaa, että tarkoituksenmukaisinta olisi omaksua tekoälyavusteisten materiaalien oikeudelliseksi suojamuodoksi tekijänoikeus sillä erolla, että suojan edellytyksenä pidettäisiin nykytilasta poiketen lopputuloksen suhteellista uutuutta, eikä luomiprosessiin liittyvää inhimillistä myötävaikutusta.

Vaihtoehtoisesti voitaisiin perustaa uusi tekijänoikeuden lähioikeus, joka ottaisi tekoälyllä luodut materiaalit huomioon. Tekijänoikeuslain näkökulmasta perusedellytys taiteen luomisessa on ihmisen osallistuminen luovaan prosessiin. Tämän perusedellytyksen lisäksi teoksen tulee olla omaperäinen eli teoksen on oltava tekijänsä henkinen luomus. Ollakseen tällainen, tekijän täytyy ilmentää teoksessa vapaita ja luovia valintoja ja näiden tulee heijastua lopullisesta teoksesta. Hietanen-Kunwald ja Isohanni (2025, s. 160–161) huomauttavat, että edellytykset ihmisen osallistumisesta ja omaperäisyydestä ovat oikeusjärjestelmän asettamia eivät taidejärjestelmän, eli puhtaasti tekoälyllä luotujen teosten suojaaminen esimerkiksi uuden lähioikeuden perustamisella olisi teoriassa mahdollista.

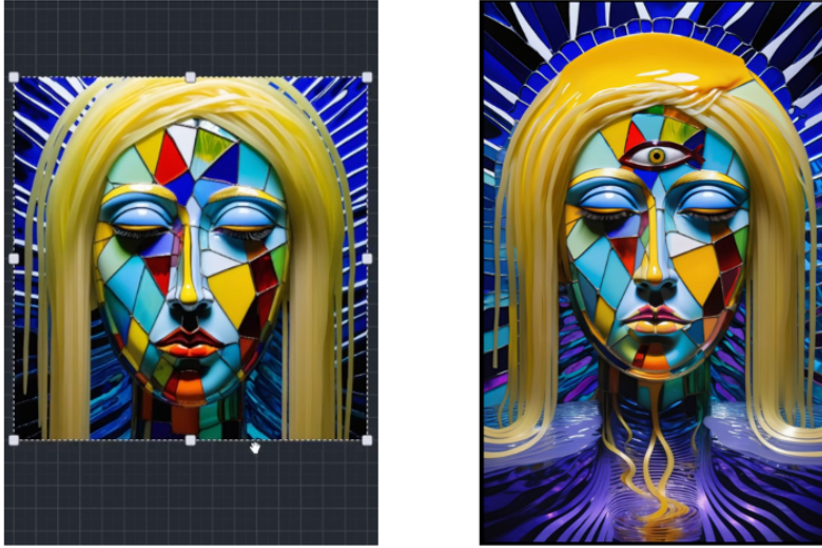
Vakiintunut tekijänoikeudellinen oikeustila on tekoälyavusteisten materiaalien kannalta sekava ja epävarma, ja sen myötä myös oikeusvarmuuden kannalta puutteellinen. Generatiivisen tekoälyn kehittyminen ja kyvyt haastavat nykyisen lainsäädännöllisen viitekehyksen ja edellyttävät sen uudelleenarviointia, mitkä säännöt tuottavat suurimman yhteiskunnallisen arvon (Abbot & Rothman, 2025, s. 249). Sisällön luomisen ja levittämisen kannustaminen on tekijänoikeusjärjestelmän keskeinen tarkoitus, ja tekijänoikeudellisen suojan myöntäminen tekoälyn avulla luoduille materiaaleille olisi tämän tarkoituksen kanssa linjassa (Abbot & Rothman, 2025, s. 249). Kallioniemi (2022, s. 253) tuo esiin, että samalla tavalla kuin ihmisten luomat teokset, tekoälyllä luodut teokset lisäävät kulttuurista tarjontaa. Tekoälyllä teosten luomisen ja perinteisen luomisen yhteisenä tavoitteena on kulttuuriperinnön laajentaminen, vaikka luomistapa ja -prosessi ovatkin erilaisia (Euroopan parlamentti, 2020a).

4.3 A Single Piece of American Cheese

Invoke AI, Inc.:in (jäljempänä Invoke) toimitusjohtaja Kent Keirseyn loi tekoälysovelluksen kanssa yhteistyössä teoksen A Single Piece of American Cheese. Teos voidaan nähdä merkittävänä käännteentekevänä askeleena, sillä Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto myönsi sille tekijänoikeusrekisteröinnin tammikuussa 2025 (Invoke, 2025b, s. 3). Päätös osoittaa, että tekoälyavusteiset teokset voivat päästä nauttimaan tekijänoikeudellista suojaa. Tekijänoikeusvirasto myönsi suojan kuvalle valintojen, järjestelyn ja kokonaisuuden rakentamisen osalta, mutta jätti tekoälyn tuottaman materiaalin tekijänoikeuden ulkopuolelle (U.S. Copyright Office, n.d.; Invoke, 2025b, s. 13).

A Single Piece of American Cheese -kuva on luotu täysin tekoälypohjaisesti, yhteistyössä ihmisen luovuuden ja tekoälyn kykyjen kanssa. Sen luomisessa hyödynnettiin Invoke AI -tekoälyä, ensin luomalla alkuperäinen kuva tekstikehotteen pohjalta, minkä jälkeen muokattiin sekä kuvan kuvasuhdetta että tiettyjä yksityiskohtia ja ominaisuuksia uudelleenluomalla (Invoke, 2025b, s. 10–12). Keirseyn toisti kehotuksen useamman kerran, kunnes tekoäly tuotti sopivan muokkauksen. Tällä tekniikalla kuvan tiettyjä ominaisuuksia ja osioita muokattiin yli 35 kertaa, hienosäätäen olemassa olevia elementtejä ja lisäten uusia yksityiskohtia, kuten kolmas silmä, sulava juusto päälle, ylävartalo sekä muita ominaisuuksia (Invoke, 2025b, s. 10–12).

Keirseyn aktiivinen rooli luomisprosessissa oli ratkaiseva tekijä tekijänoikeussuojan saamiselle (Invoke, 2025b, s. 13). Alkuperäinen hakemus toimitettiin elokuussa 2024, mutta Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto katsoi, että siitä ”puuttui ihmisen tekijäisyys, joka tarvittaisiin tekijänoikeuden saamiseksi” (Fauchoux & Kahn, 2025). Hakemukseen toimitetun lisätodisteen, 10 minuutin timelapse-videon ja Keirseyn lisäselvityksen perusteella Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto myönsi tekijänoikeussuojan rekisteröinnin (Fauchoux & Kahn, 2025; Invoke, 2025b, s. 13). Päätökseen vaikutti olennaisesti se, että Keirseyn luomat valinnat ja osallistuminen, pystyttiin osoittamaan tarpeeksi kattavasti.

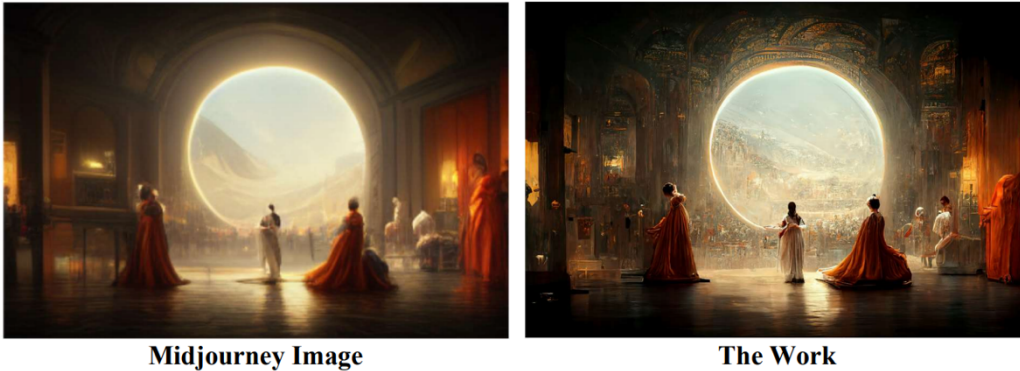


Kuva 1. Kuvakaappaus teoksesta *A Single Piece of American Cheese*: tekoälyn luoma alkuperäiskuva sekä lopullinen version (Invoke, 2025b, s. 13; Invoke, 2025a).

Invoken ja Keirseyn tavoitteena ei ollut luoda mestariteosta, vaan tarkoituksena oli testata, mikä on se vähimmäistaso, jonka Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto edellyttää, jotta tekoälyavusteinen työ voisi saada tekijänoikeussuojaa (Invoke, 2025b, s. 16). Itsessään kuvan tekemiseen timelapse-videon mukaan meni lyhyt aika, siihen verrattuna, että useimmat taiteilijat, mukaan lukien tekoälytaiteilijat käyttävät töihinsä monia tunteja. Tekijänoikeussuojan saamiseen vaikutti olennaisesti tekijän luovat valinnat, järjesteleminen ja muokkaaminen sekä niiden dokumentointi, eikä niinkään teoksen tekemiseen käytetty aika.

A Single Piece of American Cheese -kuvan tekijänoikeudellisen suojan saamista on verrattu kansainvälisessä keskustelussa toiseen muutamia vuosia aiemmin tekoälyllä luotuun kuvaan. Jason M. Allenin Midjourney-tekoälyohjelman avulla luotu kuva "Théâtre D'opéra Spatial", voitti vuoden 2022 Coloradon digitaalisen taiteen kuvataidekilpailun, mutta ei yrityksistä huolimatta saanut tekijänoikeuden rekisteröintiä (Copyright Review Board, 2023a, s. 2). Allen loi alkuperäisen kuvan tekoälyohjelmalla 624 kehoitteella, minkä jälkeen muokkasi kuvankäsittelyohjelmalla raakamateriaalin yksityiskohtia, ja lopuksi suurensi kuvan kokoa toisen tekoälyohjelman avulla (Copyright Review Board, 2023a, s. 5). Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto (Copyright Review Board, 2023a, s.

5) katsoi, että Allenin kuvaamat toimet ja muokkaukset eivät riittäneet luovaksi panokseksi ja siten tekijänoikeussuojan syntymiseen, koska kuva sisälsi enemmän kuin hyväksytyyn määrään tekoälyllä luotua sisältöä, jota Allen ei suostunut jättämään hakuksen ulkopuolelle.



Midjourney Image

The Work

Kuva 2. Kuvakaappaus Théâtre D’opéra Spatial -kuvasta, esitetty Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston päätöksessä (Copyright Review Board, 2023a, s. 6).

Molempien tapausten alkuperäisiä kuvia verrattaessa lopputuloksiin, on vaikea arvioida sitä, miten paljon merkittävämpi, *A Single Piece of American Cheese* -teoksen muutos on Théâtre D’opéra Spatial -kuvan muutokseen niin, että se osoittaisi luovempia valintoja ja järjestelyjä kuin Théâtre D’opéra Spatial. Koska Keirseyn ja Allenin panos oli lopputulokseen olennaisilta osiltaan hyvin samanlaiset, voidaan katsoa, että Théâtre D’opéra Spatial -teoksen rekisteröinnin epääminen, johtui vahvan näytön puutteesta. Olennaista on myös, ettei Allen suostunut jättämään tekoälyn luomia osuuksia rekisteröinnin ulkopuolelle, toisin kuin Keirseyn. Mikäli Allen olisi suostunut tähän ja dokumentoinut luomisprosessin samalla tavalla kuin Keirseyn, olisiko teos päässyt tekijänoikeudellisen suojan piiriin.

Koska Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto hyväksyi tekijänoikeuden *A Single Piece of American Cheese* -teokselle valintojen, järjestelyn ja kokonaisuuden rakentamisen osalta, mutta jätti tekoälyn tuottaman materiaalin tekijänoikeuden ulkopuolelle (U.S. Copyright Office, n.d.; Invoke, 2025b, s. 13). Winshel (2025) tuo esiin, että seuraava ongelma onkin,

miten tällaisten teosten loukkaustilanteissa toimitaan ja mitä tarkoittaa omistusoikeuden vaatiminen tekoölyavusteisen materiaalin valintaan, järjestelyyn ja kokonaisuuden rakentamiseen silloin, kun itse kuvia ei omisteta. Vaikka tekoölyavusteiselle teokselle saisi tekijänoikeussuojaa, ei se silti ole täysin verrattavissa perinteisen teoksen tekijänoikeussuojaan, vaikkakin perinteisenkin teoksen tekijänoikeussuoja ei aina ulotu koko teokseen, vaan sen osiin.

4.4 Tekijänoikeussuojan ihmistekijyyden edellytys

Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto (U.S. Copyright Office, 2025, s. 3) on täsmentänyt, että velvollisuus ilmoittaa tekoölyn tuottamat osat teoksesta riippuu siitä, onko teoksessa oleva tekoölyn tuottama materiaali merkittävää vai vähäistä (de minimis) suhteessa teokseen. Tekoölyn tuottamien osuuksien mahdollinen ilmoittamisvelvollisuus tulee arvioida sen perusteella, olisiko kyseinen sisältö tekijänoikeussuojan piirissä, jos sen olisi luonut ihminen (Loughlin ja muut, 2023). Tämän avulla on mahdollista arvioida sitä, mitkä osuudet ja määrät edellyttävät ilmoittamista. Ongelmaksi voi tulla se, että tekoölyä käyttävät tekijät eivät ole täysin avoimia tekoölyn käytöstä, eivätkä kerro kaikkia niitä vaiheita, joissa tekoölyä on tosiasiallisesti käytetty osana luovaa työskentelyä (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 153).

Yksimielisyyttä siitä, kuinka paljon ihmisen on oltava mukana luovassa prosessissa saadakseen tekijänoikeuden tekoölyavusteiseen materiaaliin, ei ole saavutettu, vaan tilanne arvioidaan tapauskohtaisesti (Abbot & Rothman, 2025, s. 232). Tämän epäselvyyden vuoksi oikeuskäytäntö aiheen tiimoilta olisi toivottavaa, jotta tällainen ohjaisi lain soveltamista vastaavissa tapauksissa, joissa arvioidaan sitä, milloin ihmispanos on riittävä tekijänoikeudellisen suojan saamiseksi tekoölyavusteiselle materiaalille. Euroopan ja Suomen tapauksessa ei esimerkiksi toimi Yhdysvaltojen kaltainen ratkaisu tekoölyn luomien osuuksien ilmoittamisesta, ja siten sen arvioimisesta onko tekoölyavusteinen materiaali tekijänoikeudellisesti suojattavissa. Euroopassa ei ole samankaltaista vapaaehtoisen rekisteröinnin mahdollisuutta, vaan tekijänoikeus syntyy automaattisesti.

Hugenholtz (2025, s. 264) katsoo, että Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston vaatima tekoälyn luoman materiaalin ilmoittamisvelvollisuus on vanhanaikainen, sillä laitteet, jotka auttavat tekijöitä luomaan teoksia eivät ole mikään uusi ilmiö. Valokuvat asettivat aikoinaan samankaltaisia haasteita tekijänoikeudelle niiden yleistyttyä. Tekoäly sisällytetään yhä useammin osaksi kaikenlaisia laitteita, eikä tekoälyn käytöltä pysty välttymään. Tuleeko tekoälyllä varustettujen kameroiden käyttäjien ilmoittaa nämä kameran sisäänrakennetut ominaisuudet, kuten automaattitarkennus, valotus ja ihmiskasvojen ”kaunistaminen” tekoälyn tuottamina osuuksina (Hugenholtz, 2024, s. 22–23).

Abbot ja Rothman (2025, s. 247) tuovat esille, että mikäli tekoälyavusteisia materiaaleja halutaan suojata, vaatii se todennäköisesti tekijänoikeuslainsäädännön tekijän määritelmän muuttamista. Tällä hetkellä tekoälyn käyttäjä, ohjelmoija tai tekoälyohjelmiston omistaja, eivät täytä tekijänoikeuslainsäädännön tekijän asemaa. Tämä muuttaminen voisi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että tekijän määritelmään lisätään hyväksytyksi tekijänoikeudellisesti suojattavan teoksen tekijäksi tekoälyohjelmiston käyttäjä (Abbot & Rothman, 2025, s. 248). Tällainen lähestymistapa auttaisi säilyttämään ihmiskeskeisen näkemyksen tekijyydestä.

Vastalauseena tekijänoikeussuojan myöntämiselle tekoälyavusteisille materiaaleille pidetään, että tekoälyjärjestelmiä ”kehottavilla” käyttäjillä ei ole riittävästi määräysvaltaa lopputuloksen ilmaisullisiin piirteisiin, jotta tekoälyn avulla luotuja materiaaleja voitaisiin luokitella tekijänoikeudellisesti suojattaviksi (Hugenholtz, 2024, s. 8). Luovan kontrollin puute estäisi tekijänoikeudellisen suojan antamisen tekijälle, joka on käyttänyt teoksessa tekoälyjärjestelmää, eikä ole kyennyt rajoittamaan tekoälyn omia itsenäisiä toimia. Hugenholtz (2025, s. 21) tuo esiin, että tekoälyjärjestelmän tiedot ja versiohistoria voivat tuottaa tärkeitä todisteita luovasta prosessista, kuten siitä onko tekoälyjärjestelmän käyttäjä tehnyt luovia valintoja ja missä määrin ohjeistaessaan tekoälyjärjestelmää muuttamaan lopputulosta haluamallaan tavalla.

Mikäli käyttäjä kehottaa generatiivista tekoälyä kirjoittamaan runon William Shakespearen tyyliä mukaillen, ongelmaksi tulee se, että tekoälyohjelmisto on tuottanut lopputuloksen sisällölliset ja ilmaisulliset elementit, eikä luotu materiaali ole ihmisen tekemää, eikä siten ole tekijänoikeudellisesti suojattavissa (U.S. Copyright Office, 2023b, s. 4). Tilanne voisi olla toinen, jos tekoälyn käyttäjä kirjoittaisi runon ensin itse ja pyytäisi sen jälkeen tekoälyä muuttamaan runon muistuttamaan Shakespearen tyyliä. Tämäkään ei tuo varmaa tekijänoikeudellista suojaa, vaan vaatii tapauskohtaisen arvioinnin runon tekijänoikeudellisesta asemasta.

Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto on jo vuosikymmenien ajan rekisteröintiohjeistuksissaan edellyttänyt tekijänoikeudelliselle rekisteröinnille ihmistekijää. Sanavalinnat ja kirjoitusasu ovat ohjeistuksissa olleet erilaiset ja ajan mittaan muuttuneet selkeämmiksi. Virasto on johdonmukaisesti edellyttänyt ihmistekijyyttä rekisteröinnin ehtona: vuoden 1973 ohjeistuksessa varoitettiin, ettei teoksia rekisteröidä, jos ne eivät ole peräisin ihmiseltä; kun taas vuoden 1984 ohjeistuksessa täsmennettiin tekijäyys -käsitteen edellyttävän ihmisalkuperää; nykyinen ohjeistus kieltää nimenomaisesti koneiden ja automaattisten prosessien tuottamien materiaalien rekisteröinnin ilman ihmisen luovaa panosta ja puuttumista (U.S. Copyright Office, 2023b, s. 3).

Yhdysvaltain korkein oikeus on havainnollistanut, että tekijänoikeudella suojatun teoksen tekijänä, pidetään yleisesti henkilöä, joka muuntaa idean kiinteäksi, konkreettiseksi ilmaisuksi eli tekijänoikeudelliseen suojaan oikeutetuksi itsenäiseksi ja omaperäiseksi teokseksi (U.S. Copyright Office, 2025, s. 7). Kun taas Yhdysvaltain korkein oikeus määritteli tekijän Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony päätöksessään henkilöksi, jolta jokin saa alkunsa, alullepanijaksi, tekijäksi tai henkilöksi, joka viimeistelee taiteellisen tai kirjallisen teoksen (Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony, 1884, s. 57–58).

Tätä tekijän viitekehystä soveltaen tapauksessa (Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony, 1884, s. 60) tunnistettiin lukuisia luovia panoksia, joita valokuvaaja tekee luomisprosessissa, mukaan lukien kuvauksen kohteen asettaminen kameran eteen, ja erilaisten

kuvassa esiintyvien ominaisuuksien valitseminen ja järjestäminen. Näiden lisäksi valotuksen ja varjojen sommittelulla ja muilla keinoilla, tekijä pystyy osoittamaan luovaa panostaa, joilla hän pyrkii visioonsa. Yhdysvaltain tekijänoikeusvirasto (U.S. Copyright Office, 2025, s. 9) on todennut, että koneen käyttö työkaluna ei automaattisesti evää tekijänoikeussuojaa, mutta lopputulos on tekijänoikeudella suojattavissa vain, jos se sisältää riittävästi ihmisen luovaa panosta.

Osborn (2025, s. 627–628) vertaa tekoälyllä kuvien tekemistä valokuvaamiseen, jossa kuvaajalla ei ole mahdollista myöskään aina hallita kuvan ottamisen aikana kuvassa tapahtuvia asioita. Valokuvaaja ei voi hallita kuvassa tapahtuvaa toimintaa ja saada täydellistä haluamaansa versiota tilanteesta, mutta onnistuu kuitenkin ottamaan kuvan, joka on tarpeeksi lähellä visiotaan ja tavoittelemaansa versiota. Sama tapahtuu tekoälyä käytettäessä. Kuitenkin sillä erolla, että valokuvaaja tietää suurella todennäköisyydellä minkälaisen kuvan kamera ottaa, koska näkee sen näytöltä tai omin silmin edessään, kun taas tekoälyn käyttäjä ei pysty ennustamaan minkälaisen vastineen kehotteilleen tekoälyohjelmisto luo (Osborn, 2025, s. 626).

Osborn (2025, s. 602) vertaa tilannetta *Suryast* -tapaukseen, jossa ihmisen ottamaan, mutta tekoälyn muokkaamaan kuvaan yritettiin saada tekijänoikeussuojaa. Tapauksessa käyttäjä ei ollut kontrollissa siitä mihin kohtaan tekoälyohjelmisto asetteli pyynnössä esitetyt ominaisuudet tai mitä värejä niissä oli käytetty tai sisältyivätkö nämä lopputulokseen ollenkaan (Copyright Review Board, 2023b, s. 7–8; Osborn, 2025, s. 602). Vaikka ihminen ohjaa tekoälyä, tekoälyllä on valtaa luomisen yksityiskohdissa liikaa, eikä ihminen voi ennakoita minkälaisen lopputuloksen kehotteilleen saa.

Riippumatta siitä, kuinka monta kertaa kehotetta muokataan tai toistetaan, heijastaako lopputulos pikemminkin käyttäjän hyväksyntää tekoälyjärjestelmän tulkinnaalle kuin, käyttäjän tekijänoikeudellisesti suojattavissa olevia luovia valintoja (U.S. Copyright Office, 2025, s. 20). Generatiivisten tekoälyohjelmistojen käyttäjillä ei ole lopullista luovaa määräysvaltaa siihen, miten tällaiset tekoälyjärjestelmät tulkitsevat niille syötettyjä kehot-

teita. Sen sijaan nämä kehotteet toimivat enemmänkin ohjeina tilaustyötä tekeväälle tekijälle, joka tunnistaa, mitä kehottaja haluaa kuvattavan, mutta määrittää itse sen suhteen, miten nämä ohjeet toteutetaan (U.S. Copyright Office, 2023b, s. 4).

Sen vuoksi, että tekoälyä kuvataan usein ”mustana laatikkona” ja se, mitä promptin ja lopputuloksen välillä tapahtuu ja millaisia lopputuloksia tekoäly tuottaa, ei ole käyttäjän hallinnassa ja ennustettavissa. Tekoälyn tuottama lopputulos voi sisältää sisältöä, jota ei määritelty ja vastaavasti ei sisällä määriteltyjä ominaisuuksia (U.S. Copyright Office, 2025, s. 6). Tällaista tekoälyn toimintaa voisi kuvata arpakuution heittämiseksi. Jokaisen promptin lähettämisen jälkeen tekoäly ikään kuin ”arpoo” sisältöä kehotteiden perusteella, mutta ei suoranaisesti takaa jokaisen sille annetun ohjeen huomioimista sanatarkasti. Suurella todennäköisyydellä tekoälyohjelmisto voi siis ohittaa ohjeistuksesta yksityiskohtia, eikä sisällytä niitä lopputulokseen.

Koska taiteen ulkomuodosta tai muista havaittavista ominaisuuksista ei aina pystytä löytämään suoranaisesti niitä luovia ratkaisuja, joita tekoälyn käyttäjä on tehnyt luomisprosessissa, on todistamisen merkitys suuri. Tekoälyn avulla tuotettujen materiaalien tekijänoikeudellisen suojan saaminen voisi edellyttää luomisprosessin dokumentointia, kuten A Single Piece of American Cheese -teoksen tapauksessa. Dokumentoinnin avulla voidaan havainnollistaa tekoälyn ja tekijän välistä suhdetta luomisprosessissa sekä sitä, miten tekoälyä on käytetty teoksen luomisessa. Tällöin voidaan arvioida, onko tekijän tekoälytyökalun hallinta ja tekijän luovat valinnat riittäviä, jotta hän voisi saada teokseen tekijänoikeuden (Hietanen-Kunwald & Isohanni, 2025, s. 155).

Kuten edellä esitettiin valokuvaajalla ei ole luovaa kontrollia kuvan elementistä, joka kuvassa esiintyy, esimerkiksi kuvatessaan luonnossa esiintyvää maisemaa, vaan luova kontrolli keskittyy kuvan kuvakulmiin, valaistukseen ja niin edelleen (Osborn, 2025, s. 628). Mikäli tekoälyn käyttäjän kehotteet ovat riittävän yksityiskohtaisia vastataksaan valokuvaajan tekemiä valintoja, tulisiko suojan olla valokuvan suojaan vastaava (Osborn, 2025, s. 629). Valokuvien tekijänoikeudellinen asema hyväksytään rutiininomaisesti, joko

teostason ylittäviin tai tavallisiin valokuviin, ilman kyseenalaistusta siitä, onko luomisprosessissa ollut riittävästi ihmisen luovaa panosta (Hugenholtz, 2024, s. 22).

4.5 Tekoälyavusteisten materiaalien tulevaisuus

Euroopan alueella oikeudenkäyntejä tekoälyavusteisten teosten tekijänoikeudellisesta asemasta on ollut vähän, mikä selittyy pitkälti tekijänoikeusmuodollisuuksien ja rekisteröintijärjestelmien puuttumisella useimmissa EU-maissa (Hugenholtz, 2024, s. 7). Toivotavaa olisi, että aiheesta saataisiin EUT:n ennakkoratkaisu, joka linjaisi tekoälyn avulla luotujen materiaalien tekijänoikeudellisen aseman EU-oikeuden puitteissa. Tämän lisäksi, oikeusjärjestelmien eriävien näkökulmien vuoksi on tarpeen lisätä maailmanlaajuisista yhteneväisyyttä, oikeudellisen epävarmuuden vähentämiseksi, kuten määrittelemällä suojaamiseen vaadittavan ihmisen osallistumisen taso, ja se miten tällainen osallistuminen pystytään osoittamaan riittävällä tavalla asianmukaisesti (EPRS, 2025, s. 1–2, 6).

Toisin kuin Euroopassa, Yhdysvalloissa on perinteistä hakea tekijänoikeuden rekisteröinnillä varmuus sille, että teos sisältää tekijänoikeussuojan alaista aineistoa, tällainen rekisteröinti toimii edellytyksenä lakisääteisten vahingonkorvausten ja oikeudenkäyntikulujen saamiselle (Hutukka, 2023, s. 1060). Vaikka rekisteröinti ei siis ole pakollista on se yleistä, jotta varmistutaan tekijänoikeudellisen suojauksen todellisesta olemassaolosta. Bernin sopimuksen 5 artiklan mukaan tällaista rekisteröintiä ei vaadita, vaan tekijänoikeus syntyy automaattisesti tekijälle (WIPO, 1979, s. 6).

Tilanne on Euroopan ja Suomen kannalta eri, sillä teosten rekisteröintiä ei edellytetä tai mahdollisteta samankaltaista käsittelyä sille, onko jokin materiaali tekijänoikeudella suojattua vai ei. Vaikkakin tekijänoikeusneuvosto antaa lausuntoja, mutta laajempaa menettelyä ei ole. Varmuus suojasta ei tule esiin teoksen valmistumisen hetkellä, vaan vasta siinä vaiheessa, kun jokin taho esimerkiksi loukkaa tai käyttää teosta luvatta ja korvauksetta. Mikäli tällaisessa tilanteessa kävisikin ilmi, että teos ei olekaan tekijänoikeuslain tarkoittama teos. Tulisi tekijän pystyä näyttämään todisteita tekijänoikeus-

suojan olemassaolosta. Koska rekisteröintiä ei ole, tekoölyavusteisen teoksen luomisprosessin havainnollistavan dokumentaation säilyttäminen pitkiä aikoja, mahdollista todistusvastuuta odottaen, olisi käytännössä mahdotonta ja tekijää kuormittavaa.

Toistaiseksi EU:ssa ei olla uuden suojamuodon luomisen kannalla tekoölyllä luoduille materiaaleille. Euroopan parlamentin (2025, s. 9) mukaan tekoölyllä luotujen materiaalien suojaaminen tekijänoikeudella tai uusien suojamuotojen käyttöönotto näiden suojaamiseksi saattaisi heikentää tekijänoikeusjärjestelmän johdonmukaisuutta. Perinteisen tekijänoikeuden arvo, joka suunniteltiin varmistamaan ihmisten luovan työn jatkuminen, on koetuksella.

Euroopan parlamentti (2026b, kohta I.) on todennut, että tekijänoikeuden on pysyttävä teknologioiden kehityksen tahdissa sekä oikeudellisestä että teknisesti ja, että erityisesti kansallisten tekijänoikeusjärjestelmien yhdenmukaistaminen olisi ratkaisevan tärkeää digitaalisessa maailmassa. Epäjohdonmukaiset ja eriävät kansainväliset säännöt tekijänoikeussuojan sovellettavuudesta tekoölyllä tuotettuun sisältöön vaarantavat teollis- ja tekijänoikeutta koskevan lainsäädännön johdonmukaisuuden maailmanlaajuisesti ja voi johtaa sääntelyerojen hyväksikäyttöön (Euroopan parlamentti, 2026b, kohta AG.). Yhteneväisen linjauksen ja lähestymistavan löytäminen on ensiarvoisen tärkeää, jotta vallitsevaa tilannetta pystytään hallitsemaan oikeasuhtaisesti.

Tekijänoikeusjärjestelmää kohtaan on osoitettu varoitusta ja kritiikkiä, jonka mukaan immateriaalioikeuksia mukautetaan uusiin teknologioihin liian nopealla aikataululla, joka aiheuttaa ristiriitoja immateriaalioikeuden perusajatuksen kanssa, joka pyrkii suojaamaan luovuutta (Craig, 2022, s. 25–26). Tällainen iänikuinen mukautuminen uusiin teknologioihin, joilla pystytään luomaan perinteisen kaltaisia materiaaleja, voi johtaa ylisuojaamiseen (Pihlajarinne ja muut, 2021, s. 17). Olisiko tarkoituksenmukaista arvioida uusien teknologioiden, eikä vain tekoölyavusteisen materiaalin tosiasiallista suojan tarvetta, sillä kaikki eivät tarvitse suojausta. Vastaavatko teknologisen kehityksen

tuomat uudet tavat ja nopeutunut luominen, alkuperäistä immateriaalioikeuksien asettamaa vaatimusta.

Vastaavasti Hugenholtz (2025, s. 252) tuo esiin, että Yhdysvaltain tekijänoikeusviraston ohjeistuksia on kritisoitu liian rajoittaviksi, sillä ne rajoittavat tällä hetkellä tiukasti tekoälyavusteisten materiaalien rekisteröintiä tekijänoikeudella suojatuiksi teoksiksi. Tekoälyn tuottamille materiaaleille oman suojausvaihtoehdon luominen esimerkiksi lähioikeuksien tai sui generis -oikeuden luomisella auttaisi hallitsemaan tekoälyllä luotuja materiaaleja, mutta esimerkiksi lyhyemmällä suoja-ajalla kuin perinteisen tekijänoikeuden suoja-aika olisi (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 78–79).

Salami (2021, s. 130) tuo esiin, että tekoälyavusteisten materiaalien suojaaminen voitaisiin mahdollistaa luomalla tekoälylle oikeushenkilön asema, ja laajentaa EU:n tekijänoikeuden tekijyyden määritelmä koskemaan myös oikeushenkilöitä. Tämä oikeushenkilön asema olisi samankaltainen kuin yrityksellä, joka katsotaan oikeushenkilöksi. Tekoäly olisi passiivinen oikeushenkilö, jonka oikeudelliset edustajat toimisivat sen puolesta (Salami, 2021, s. 130). Lähestymistapa olisi hyvin samanlainen Iso-Britannian lähestymistavan kanssa, mutta hieman eri tavalla järjestetty. Tämä ratkaisu ei toimisi tilanteissa, joissa tekoälyavusteisia materiaaleja luovat muutkin kuin tekoälyohjelmiston kehittäjät tai omistajat, minkä vuoksi se ei ole otollisin vaihtoehto.

Mäki-Lohiluoma (2024, s. 76–77) katsoo, että Iso-Britannian kaltainen lähestymistapa, jossa keskeisenä on teos, eikä tekijä vaatisi laajempaa muutosta EU:n oikeusjärjestelmälle, ja perinteisille tekijänoikeuden käsitteille ja rakenteille. Sen sijaan Mäki-Lohiluoma (2024, s. 81) esittää tekoälyavusteisten materiaalien sääntelemistä sui generis -oikeudella, joka vähentäisi jännitettä tekoälyn ja tekijänoikeuden välillä sekä vältettäisiin materiaalin jääminen public domainiin. Se, voidaanko ja pitäisikö sui generis -oikeutta laajentaa suojaamaan tekoälyavusteisia materiaaleja, joista ihmisen vaikutusta ei suoranaisesti löydetä vai löytää muita ratkaisuja tilanteen hallitsemiseksi, edellyttää kuitenkin laaja-alaista tarkastelua oikean tasapainon löytämiseksi (WIPO, 2021, s. 10).

Mäki-Lohiluoma (2024, s. 81) täsmentää, että säädösteknisesti sui generis -oikeus olisi toteutettavissa, esimerkiksi säätämällä EU-tasolla tietokantoihin kohdistuvan sui generis -oikeutta käsittelevän tietokantadirektiivin 7 artiklaa mukaillen tekoälyjärjestelmän ohjelmoijalle tai käyttäjälle erityinen oikeus kieltää tekoälyavusteisen materiaalin käyttö. Mäki-Lohiluoman (2024, s. 81) mukaan tekoälyavusteisten materiaalien sui generis -oikeus voitaisiin muotoilla seuraavasti:

”oikeus kieltää sellaisen tekoälyn tuotoksen, jonka luomisessa on käytetty määrällisesti ja/tai laadullisesti huomattavaa investointia, koko sisällön tai laadullisesti ja/tai määrällisesti arvioituna olennaisen osan kopiointi ja/tai uudelleenkäyttö” (s. 81).

Sui generis -oikeuden laajentaminen koskemaan tekoälyllä tuotettuja materiaaleja, estäisi huomattavaa investointia vaatineiden materiaalien joutumisen suojaamattomina yleiseen käyttöön ilman, että tekijänoikeuden peruseriaatteita jouduttaisiin muuttamaan (Mäki-Lohiluoma, 2024, s. 82). Perinteisen tekijänoikeussuojan piiriin pääsisivät ne materiaalit, joista ihmisen myötävaikutus ja luovat ratkaisut ovat paikannettavissa. Kun taas sui generis -oikeus suojaisi niitä materiaaleja, joissa ihmisen vaikutus ei ole riittävää saadakseen tekijänoikeussuojaa. Mäki-Lohiluoma (2024, s. 82) tuo esiin, että sui generis -oikeuden luominenkaan ei olisi ongelmaton, mutta heikkouksistaan huolimatta se olisi monia muita vaihtoehtoja realistisempi ja tekijänoikeusjärjestelmää vähemmän horjuttava ratkaisu.

Tekijänoikeusjärjestelmän ihmistekijää painottavan periaatteen valossa on hyvin epätodennäköistä, että sellaiset materiaalit, joissa ihmisen panos on olematonta tai hyvin vähäistä, voisivat saada tekijänoikeudellista suojaa osakseen. Tekoälyavusteisista materiaaleista voi olla haastavaa havaita tekoälyn käytön taso, mikä voi johtaa tekoälyn piilotettuun käyttöön tekijänoikeussuojaa haattaessa, ellei luovan prosessin eri vaiheita dokumentoida ja niistä olla läpinäkyviä (EPRS, 2025, s. 5). Täytyisikö siis ryhtyä painottamaan luomisprosessin sijaan luovaa lopputulosta, joka voisi oikeuttaa tekijänoikeussuojaan vai perustaa EU-tasolla järjestelmä, joka arvioi tekoälyavusteisten materiaalien luovan panoksen riittävyttä tekijänoikeuslakiin nähden.

Hugenholtz (2025, s. 264) uumoilee, että generatiivisten tekoälyjärjestelmien käyttö kehittyy erikoistuneempaan muotoon, joka tuo tekoälyn käyttäjälle tuottavampia ja tyydyttävämpiä tapoja olla vuorovaikutuksessa tekoälyn kanssa, kuin lähettämällä järjestelmälle satoja kehoitteita ja selata läpi tuhansia tekoälyn tuottamia luonnoksia. Tällä hetkellä luova tekoäly on suhteellisen uusi vielä ja niiden mahdollisuudet kehittyvät kehittymistään, on odotettavaa, että nykyiset mallit kehittyvät kehittyneempään versioon nykyisestä yleiskäyttöisesti mallista. Tekijänoikeudellisen suojan myöntäminen tämänhetkisten tekoälyn kykyjen perusteella voi aiheuttaa ongelmia, minkä vuoksi voi olla järkevää vielä tässä vaiheessa jättää nämä tekoälyn avulla tuotetut materiaalit tekijänoikeudellisen suojauksen ulkopuolelle, kuitenkin tietyllä varauksella.

5 Johtopäätökset

Tekoäly on jo nyt lyhyessä ajassa kehittynyt valtavasti ja historia osoittaa, että kehitys kehittyy, minkä vuoksi sen tuomiin haasteisiin tulee vastata, jotta näitä teknologioita voidaan hyödyntää oikeassa suhteessa oikealla tavalla. Tekijänoikeuden perusperiaatteiden valossa nykyiset oikeudelliset opit ovat olleet riittäviä suojattavuuden arvioimiseksi. On kuitenkin tarpeen keskittää katse tekoällyn kykyjen hyödyntämisen palkitsemiseen, mikä olisi linjassa tekijänoikeusjärjestelmän perimmäisen tarkoituksen kanssa.

Tekijänoikeus on jo pitkään sopeutunut uuteen teknologiaan, mistä se on saanut kritiikkiäkin. Tekijänoikeuden katsotaan olevan teknologisen kehityksen tiellä, ja puolestaan tekijänoikeuden iänikuisen mukautumisen on pelätty johtavan ennen pitkää ylisuojeluun. Tämänhetkinen EU-tekijänoikeuslainsäädäntö mahdollistaa tapauskohtaisen arvioinnin siitä, heijastavatko tekoälyavusteiset materiaalit riittävästi ihmisen luovaa panosta, jotta ne voisivat saada suojaa. Yksimielisyyttä asianmukaisen panoksen määrästä, ei ole saavutettu.

Tekoälyavusteisten materiaalien oikeudellinen asema vaatii pikaista arviointia, lain-säädännön puuttumista ja ennakkotapauksia tai tekijänoikeusneuvoston lausuntoja, jotta jännitettä tekoällyn ja tekijänoikeuden välillä saadaan purettua. Ratkaisevaa on määritellä tarkemmin, milloin ihmisen luova panos on riittävä. Tämä auttaisi vastaisuudessa tekijöitä arvioimaan omaa työtään näiden määriteltyjen kriteerien puitteissa. Kuten tutkielmassa on kuvattu, useissa tilanteissa tekoälyavusteiset materiaalit ovat tekijänoikeudellisesti suojattavissa kokonaan tai osittain, kun tekoälyä on käytetty avustavana työkaluna. Ihminen on pystynyt määrittämään sen sisältämät ilmaisulliset elementit valitsemalla, muokkaamalla ja järjestelemällä siinä määrin, että lopputulos eroaa selkeästi raakamateriaalista. Pelkkä kehoitteiden antaminen, ei usein riitä täyttämään näitä vaatimuksia. Visuaalisen taiteen ilmaisullisten elementtien yhdistäminen ihmisen aiheuttamiksi, eikä tekoällyn sattumanvaraisesti generoimiksi, voi monissa olosuhteissa olla hankalaa.

Tekijän todistusvastuu on tärkeässä asemassa, sillä tekijän tulee riittävin perustein pystyä osoittamaan, mitä luovia valintoja hän on tehnyt tekoälyä käyttäessään ja miten ne ilmentyvät lopputuloksessa. Käytännössä tekoälyavusteisen teoksen ihmistekijyyden osoittaminen voisi edellyttää, että ihmisen luova panos pystytään näyttämään toteen pitävällä todistusaineistolla. Tämä aiheuttaa kuitenkin ongelmia sen suhteen, että tekijänoikeuden on ajateltu syntyvän automaattisesti, eikä erillistä rekisteröintiä vaadita EU-alueella. Tekoälytaiteen yleistyessä, teoskynnyksen ylittymisestä ei voi olla aina varma.

Vaatisiko tämä teknologian kehityksen tuoma uusi haaste teostyyppien välisten erojen asettamista, vaikka eri sääntöjen ja kriteerien noudattaminen on aiemmin koettu hankalana. Tulisiko Euroopassa mahdollistaa jokin rekisteröinti- tai arviointimenettely tekoälyavusteisten teosten tekijänoikeussuojan ylittymisestä. Ihmisen luovan panoksen olemassaolo ja ilmentyminen tekoälyavusteisesta materiaalista voitaisiin todentaa eri tavoilla, esimerkiksi dokumentoimalla luomisprosessi, kuvaamalla työvaiheet tai kirjallisella raportilla. Myös tekoälyjärjestelmän tiedot ja versiohistoria voivat tuottaa olennaista näyttöä luovasta prosessista.

Tulisiko lainsäädännön edellyttää tekoälyohjelmistoon rakenteita, jotka erittelevät tekijän toimet tai tekijältä luomisprosessin näyttökuvaamista. Voisiko tekoälyohjelmisto lähteiden erittelyn tavoin tuottaa tekijälle selvityksen inspiraationaan käyttämästään koulutusdatasta, jotta tekijä pystyy arvioimaan työnsä suojaamisen edellytyksiä omaperäisyyden ja itsenäisyyden vaatimukseen nähden. Jotta dokumentointia voitaisiin edellyttää tulisi sen lisäksi perustaa rekisteröintimenettely. Olisi vaikeaa ja kuormittavaa säilyttää teoksesta dokumentoivaa todistetta, sillä todisteen osoittamisvelvollisuus voisi tulla vastaan vasta siinä vaiheessa, kun kyseessä olisi tilanne, jossa joku rikkoo teoksen tekijänoikeutta. Varmuus tekijänoikeuden tosiasiallisesta olemassaolosta on saatava, jotta voidaan olla varmoja materiaalin suojauksesta tai suojaamattomuudesta, ja jotta tekijä on tietoinen oikeuksistaan, jotka hänellä on tai ei ole.

Vaikka EU:ssa ei olla uuden suojamuodon luomisen kannalla tekoälyavusteisille teoksille ja tekijänoikeusjärjestelmä korostaa ihmiskeskeisen tekijänoikeuden periaatetta. Tutkielma tuo esille, että on perusteltua, harkita uuden suojamuodon lisäämistä niiden materiaalien suojaamiseksi, jotka ovat syntyneet huomattavista investoinneista, mutta eivät kuitenkaan sisällä tarpeeksi ihmisen panosta. Immateriaalioikeuksien on pysyttävä teknologian kehityksen tahdissa, sillä sisällön tuottaminen ja levittäminen on helpompaa ja nopeampaa kuin koskaan ennen. Olisiko syytä harkita tällaisten materiaalien suojaamista sui generis -oikeuden tai muun lähioikeuden avulla. Epäjohdonmukaiset ja eriävät kansainväliset lähestymistavat ja sääntely voivat johtaa sääntelyerojen hyväksikäyttöön ja siten sääntelyn kiertämiseen, minkä vuoksi kansainvälisesti olisi toivottavaa löytää yhtenevä lähestymistapa tilanteen hallitsemiseksi.

On myös arvioitava sitä, vaatiiko tekijänoikeusjärjestelmän omaperäisyysstandardi laajempaa tarkistamista. Vastaavatko teknologisen kehityksen mahdollistamat uudet helpommat ja nopeammat luomisen tavat, immateriaalioikeuksien alkuperäisiä periaatteita, vaikka suoja ei ennenkään ole perustunut vaivannäköön ja tekijänoikeus pyrkii olemaan teknologianeutraali. Tämä tarjoaa perustellun aiheen jatkotutkimukselle, siitä ovatko nykyiset sääntelyratkaisut edelleen tarkoituksenmukaisia.

Tämä tutkielma tuo ilmi, että olisi tekijänoikeusjärjestelmän perimmäisen tarkoituksen mukaista suojella myös tekoälyavusteisia teoksia. Tekoälyavusteisten materiaalien jättäminen vapaasti käytettäväksi public domainiin voi aiheuttaa vakavampia seurauksia kuin niiden suojaaminen aiheuttaisi. Tekoälyn kehityttyä lisää ja ihmisten opittua sen kykyjä, näitä lopputuloksia voitaisiin suojata tekijänoikeudella suuremmalla todennäköisyydellä. Se, että tekoälyavusteiset materiaalit jätettäisiin kategorisesti tekijänoikeuden ulkopuolelle sen vuoksi, että materiaaliin on käytetty tekoälyä eriasteisesti, ei ole tekijänoikeusjärjestelmän tarkoituksenmukaista, eikä tekoälyn kehittäminen ja käyttäminen olisi kannattavaa. Näin ollen tekoälyavusteisten materiaalien oikeudellinen asema vaatii tarkistamista, jotta niiden hyödyt voidaan valjastaa asianmukaisesti käyttöön.

Lähteet

- Abbot, R. & Rothman, E. (2025). Creative Machines: Generative Artificial Intelligence and Copyright Law. *Chicago-Kent Law Review*, 200(1), 221–250. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://scholarship.kentlaw.iit.edu/cklawreview/vol100/iss1/10>
- Adabi, A. & Berrada, M. (2018). Peeking Inside the Black-Box: A Survey on Explainable Artificial Intelligence (XAI). *IEEE Access*, 6, 52138–52160. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2870052>
- Ailisto, H., Heikkilä, E., Helaakoski, H., Neuvonen, A. & Seppälä, T. (2018). Tekoälyn kokonaiskuva ja osaaminen. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja; Vuosikerta 46/2018. Valtioneuvoston kanslia. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-549-5>
- Asay, C. D. (2020). Independent Creation in a World of AI. *FIU Law Review*, 14(2), 201–222. <https://doi.org/10.25148/lawrev.14.2.5>.
- Barbashyn, S. (2025, 25. huhtikuuta). *Approaches to IP protection for works generated by artificial intelligence European standards*. International Association for the Protection of Intellectual Property AIPPI. Noudettu 9.4.2026 osoitteesta <https://www.aippi.org/news/approaches-to-ip-protection-for-works-generated-by-artificial-intelligence-european-standards/>
- Baruffaldi, S., van Beuzekom, B., Dernis, H., Harhoff, D., Rao, N., Rosenfeld, D. & Squicciarini, M. (2020). Identifying and measuring developments in artificial intelligence: Making the impossible possible. OECD Science, Technology and Industry Working Papers, No. 2020/05, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f65ff7e-en>
- Boucher, P. (2020). *Artificial intelligence: How does it work, why does it matter, and what can we do about it?* Scientific Foresight Unit (STOA). European Parliamentary Research Service. European Parliament. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/641547/EPRS_STU\(2020\)641547_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/641547/EPRS_STU(2020)641547_EN.pdf)
- Brittain, B. (2026, 2. maaliskuuta). *US Supreme Court declines to hear dispute over copyrights for AI-generated material*. Reuters. Noudettu 1.4.2026 osoitteesta

<https://www.reuters.com/legal/government/us-supreme-court-declines-hear-dispute-over-copyrights-ai-generated-material-2026-03-02/>

Center for AI and Digital Policy. (2023, 30. lokakuuta). *Comments of the Center for AI and Digital Policy (CAIDP) to the U.S. Copyright Office, Library of Congress on Artificial Intelligence and Copyright*. Noudettu 12.3.2026 osoitteesta https://downloads.regulations.gov/COLC-2023-0006-9060/attachment_1.pdf

Chused, R. H. (2023). Randomness, AI Art, and Copyright. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal* 40(3), 621–656. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta https://digitalcommons.nyls.edu/fac_articles_chapters/1597

Copyright Review Board. (2023a). Théâtre D’opéra Spatial (SR # 1-11743923581). Noudettu 25.2.2026 osoitteesta [https://www.copyright.gov/rulings-filings-review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf](https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf)

Copyright Review Board. (2023b). SURYAST (SR # 1-11016599571). Noudettu 1.4.2026 osoitteesta [https://www.copyright.gov/rulings-filings-review-board/docs/SURYAST.pdf](https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/SURYAST.pdf)

Craig, C. J. (2022). The AI-Copyright Challenge: Tech-Neutrality, Authorship, and the Public Interest. Teoksessa R. Abbot (toim.), *Research Handbook on Intellectual Property and Artificial Intelligence* (Edward Elgar Press, 2022). Osgoode Legal Studies Research Paper. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4014811>

Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L. M., Mahari, R., Frank, M. R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A. & Russakovsky, O. (2023). Art and the Science of Generative AI. *Science* 380(6650), 1110–1111. <https://doi.org/10.1126/science.adh4451>

EU Artificial Intelligence Act. (2024, 27. helmikuuta). *High-level summary of the AI Act*. Noudettu 2.3.2026 osoitteesta <https://artificialintelligenceact.eu/high-level-summary/>

Euroopan parlamentti. (2020a). Päätöslauselma tekoälytekniikan kehittämiseen liittyvistä teollis- ja tekijänoikeuksista (2020/2015(INI)). Noudettu 18.2.2026 osoitteesta https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2020-0176_EN.html

- Euroopan parlamentti. (2020b, 4. syyskuuta). *Mitä tekoäly on ja mihin sitä käytetään?*
Noudettu 8.1.2026 osoitteesta
<https://www.europarl.europa.eu/topics/fi/article/>
- Euroopan parlamentti. (2025). *Generative AI and Copyright: Training, Creation, Regulation.*
Noudettu 8.1.2026 osoitteesta
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU\(2025\)774095_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU(2025)774095_EN.pdf)
- Euroopan parlamentti. (2026a, 10. maaliskuuta). *Tekijänoikeuksien vahvistaminen tekoälyn aikakaudella.* Lehdistötiedote. Noudettu 24.3.2026 osoitteesta
<https://www.europarl.europa.eu/news/fi/press-room/20260306IPR37511/tekijanoikeuksien-vahvistaminen-tekoalyn-aikakaudella>
- Euroopan parlamentti. (2026b). *Päätöslauselma tekijänoikeus ja generatiivinen tekoäly – mahdollisuuksia ja haasteita. 2025/2058(INI).* Noudettu 25.3.2026 osoitteesta
https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-10-2026-0066_FI.html
- Euroopan unioni. (2019). *Liittyminen Maailman henkisen omaisuuden järjestön sopimukseen.* EUR-Lex. Noudettu 21.1.2026 osoitteesta <https://eur-lex.europa.eu/FI/legal-content/summary/accession-to-the-world-intellectual-property-organisation-treaties.html>
- Euroopan unioni. (2026a). *Tekoälysäädös.* Noudettu 7.2.2026 osoitteesta <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fi/policies/regulatory-framework-ai>
- Euroopan unioni. (2026b). *Yleiskäyttöiset tekoälyn käytännesäännöt.* Noudettu 7.2.2026 osoitteesta <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fi/policies/contents-code-gpai>
- Euroopan unioni. (n.d. -a). *EU:n tekijänoikeuslainsäädäntö.* Noudettu 17.3.2026 osoitteesta <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fi/policies/copyright-legislation>
- Euroopan unioni. (n.d. -b). *EU:n tekijänoikeussäännöt.* Noudettu 17.3.2026 osoitteesta <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fi/policies/copyright>
- EUIPO (European Union Intellectual Property Office). (2025). *Recent European Case-Law on the Infringement and Enforcement of Intellectual Property Rights.* Noudettu 9.3.2026 osoitteesta <https://euipo.europa.eu/tunnel->

[web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/reports/
New Case Law en.pdf](https://websecure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/reports/New_Case_Law_en.pdf)

EPRS (European Parliamentary Research Service). (2025). *Copyright of AI-generated works: Approaches in the EU and beyond*. European Parliament. Noudettu 11.3.2026 osoitteesta [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2025/782585/EPRS_BR I\(2025\)782585_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2025/782585/EPRS_BR I(2025)782585_EN.pdf)

Fauchoux, V. & Kahn, B. (2025, 14. maaliskuuta). *Artificial intelligence and copyright: the Invoke decision and “A Single Piece of American Cheese”, a landmark decision by the U.S. Copyright Office?* DDG. Noudettu 5.2.2026 osoitteesta <https://www.ddg.fr/actualite/artificial-intelligence-and-copyright-the-invoke-decision-and-a-single-piece-of-american-cheese-a-landmark-decision-by-the-u-s-copyright-office>

Gervais, D. J. (2020). The Machine as Author. *Iowa Law Review*, 105(5), 2053–2106. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://ssrn.com/abstract=3359524>

Haarmann, P-L. (2014). *Immateriaalioikeus* (5. uudistettu painos). Talentum.

Harenko, K., Kivistö, M., Niiranen, V. & Tarkela, P. (2024). *Tekijänoikeus* (3., uudistettu painos). Alma Talent.

Heikkilä, M. (2022, 16. lokakuuta). *This Artist is Dominating AI-Created Art. And He’s Not Happy About It*. MIT Technology Review. Noudettu 12.3.2026 osoitteesta <https://www.technologyreview.com/2022/09/16/1059598/this-artist-isdominating-ai-generated-art-and-hes-not-happy-about-it/>

Helberger, N. & Diakopoulos, N. (2022). The European AI Act and How It Matters for Research into AI in Media and Journalism. *Digital Journalism*, 11(9), 1751–1760. <https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2082505>

HE 28/2004 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi tekijänoikeuslain ja rikoslain 49 luvun muuttamisesta. Finlex. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://www.finlex.fi/api/media/government-proposal/193059/mainPdf/main.pdf?timestamp=2004-03-19T00%3A00%3A00.000Z>

- Hietanen-Kunwald, P. & Isohanni, P. (2025). AI Between the Legal System and Art – A Systemic Approach. Teoksessa M. Corrales Compagnucci, M. Fenwick & H. Haapio, *Generative AI, Contracts, Law and Design* (s. 140–170). Springer.
- Hirvonen, A. (2011). *Mitkä metodit? Opas oikeustieteen metodologiaan*. Yleisen oikeustieteen julkaisuja. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/20149471-38b2-4cc8-94b7-2f6b3feed81d/content>
- Hughenoltz, P. B. (2024). *Copyright and the Expression Engine: Idea and Expression in AI-Assisted Creation*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4982516>
- Hughenoltz, P. B. & Quintais, J. P. (2021). Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output? *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52, 1190–1216. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>
- Hutukka, P. (2023). Copyright Law in the European Union, the United States and China. *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 54(7), 1044–1080. <https://doi.org/10.1007/s40319-023-01357-0>
- Härkönen, H. (2020). Tekijänoikeus ja käyttötaide: EU-tuomioistuimen C-683/17 Cofemel -ratkaisun vaikutukset suomalaiseen tekijänoikeustraditioon. *Defensor Legis*, 1, 1–16. Suomen asianajajaliitto. Noudettu 8.1.2026 osoitteesta <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64810/Article%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Invoke. (2025a). *How We Made A Single Piece of American Cheese*. Vimeo. Noudettu 24.3.2026 osoitteesta <https://vimeo.com/1054656471?share=copy>
- Invoke. (2025b). *How We Received The First Copyright for a Single Image Created Entirely with AI-Generated Material*. Noudettu 7.1.2026 osoitteesta <https://44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/44037860/Invoke-First-Copyright-Image-AI-Generated-Material-Report.pdf>
- Intellectual Property Rights Office. (n.d.). *Berne Convention countries, List of signatory states*. Noudettu 17.3.2026 osoitteesta https://intellectualpropertyrightsoffice.org/berne_convention/

- Isohanni, P. & Hietanen-Kunwald, P. (2025). *Style Matters: Intellectual Property Rights and the New Creative Economy*. Teoksessa M. Corrales Compagnucci, M. Fenwick & H. Haapio, *Generative AI, Contracts, Law and Design* (s. 171–192). Springer.
- Kallioniemi, I. (2022). *Tekoälyoikeus: varallisuus oikeuden ja riskienhallinnan kysymyksiä*. Alma Talent.
- Keller, M. (2025). *Datajuridiikka: Paremmat pelisäännöt datataloudelle*. Alma Insights.
- Kuker, H. (2024). *Inspiration Versus Infringement: Why The Right to Use Copyrighted Images for Referential Purposes by AI Should Not Be Held To Higher or Different Standards Currently in Effect*. SSRN. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4727896>
- Lindroos-Hovinheimo, S., Koivisto, I., Koulu, R. & Sankari, S. (2025). *Tekoälyn sääntely*. Alma Insights.
- Loughlin, L., Maisel, J. & Schiavetti, D. (2023, 30. kesäkuuta). *Takeaways From The Copyright Office's AI Webinar*. Rothwell Figg. Noudettu 25.3.2026 osoitteesta <https://www.rothwellfigg.com/printpilot-publication-3-takeaways-from-the-copyright-offices-ai-webinar.pdf?1774384702>
- Markkinaoikeus. (2021, 26. tammikuuta). *Markkinaoikeus*. Noudettu 12.3.2026 osoitteesta <https://www.markkinaoikeus.fi/fi/index/markkinaoikeus.html>
- McCormack, J., Gifford, T. & Hutchings, P. (2019). *Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1903.02166>
- Meert, W., De Laet, T. & De Raedt, L. (2025). *Artificial Intelligence: A Perspective from the Field*. Teoksessa N. A. Smuha (toim.), *The Cambridge Handbook of the Law, Ethics and Policy of Artificial Intelligence*, (s. 17–39). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009367783.003>
- Motoarca, I-R. (2024). *AI, Copyright, and Pseudo Art*. *Yale Journal of Law and Technology*, 26(2), 430–526. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta https://yjolt.org/sites/default/files/motoarca_26yalejltech430.pdf
- Mäki-Lohiluoma, R. (2024). *Tekoälyn tuotosten suojaaminen EU:n tekijänoikeudessa – nykytila ja mahdolliset kehityssuunnat*. *Liikejuridiikka*, 2, 57–84. Kauppakamari. <https://www.edilex.fi/liikejuridiikka/1000990003>

- Määttä, T., Tolvanen, M., Vääänen, U., Kolehmainen, A., Myrsky, M. & Keinänen, A. (2012). *Oikeudellisen ajattelun perusteita. Oikeustieteen pääsykoekirja 2012*. Itä-Suomen yliopisto. Noudettu 9.4.2026 osoitteesta <https://erepo.uef.fi/server/api/core/bitstreams/329679bf-f4a3-4432-90e3-78fd467fd3e8/content>
- OpenAI. ChatGPT. (12.4.2026). Tekoälyä on hyödynnetty tekstin kieliasun ja rakenteen parantamisessa. Noudettu 12.4.2026 osoitteesta <https://chatgpt.com/>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (n.d. -a). *Kansainväliset tekijänoikeussopimukset*. Noudettu 25.11.2025 osoitteesta <https://okm.fi/kansainvaliset-sopimukset>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (n.d. -b). *Tekijänoikeuden lainsäädäntö ja sopimukset*. Noudettu 7.1.2026 osoitteesta <https://okm.fi/tekijanoikeus/lainsaadanto>
- Osborn, L. S. (2025). Copyright, Creativity, and Skill: Authorship and AI-Assisted Works. *Belmont Law Review*, 12(2), 594–635. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5076686>
- Pihlajarinne, T., Thesleff, A., Leppänen, L. & Valmari, S. (2021). European Copyright System as a Suitable Incentive for AI-based Journalism? *Helsinki Legal Studies Research Paper No. 67*. SSRN <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3853730>
- Rusanen, A.-M. (2023, 28. kesäkuuta). *Tekoälyä ollaan jo sääntelemässä*. Valtiovarainministeriö. Noudettu 11.3.2026 osoitteesta <https://valtioneuvosto.fi/-/10623/tekoalya-ollaan-jo-saantelemassa>
- Salami, E. (2021). AI-generated works and copyright law: Towards a union of strange bedfellows. *Journal of intellectual property law & practice*, 16(2), 124–135. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpaa189>
- Saw, C. L. & Lim, D. (2024). The Case For AI Authorship In Copyright Law. *Singapore Management University School of Law Research Paper*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5108423>
- Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry. (2014). *Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä*. Multiprint. Noudettu 27.1.2026 osoitteesta <https://tekijanoikeus.fi/wp-content/uploads/2015/05/>
- Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry. (2023). *Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä*. Noudettu 23.3.2026 osoitteesta

https://ttvk.fi/assets/uploads/2023/11/ttvk_tekijanoikeus_suojaa_luovaa_tyota_web.pdf

Tekijänoikeus. (n.d.). *Mitä on tekijänoikeus?* Noudettu 7.1.2026 osoitteesta <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

Tieteen termipankki. (n.d.). *Oikeustiede, oikeustieteellinen tutkimus.* Noudettu 20.11.2025 osoitteesta https://tieteentermipankki.fi/wiki/Oikeustiede:oikeustieteellinen_tutkimus/laajempi_kuvaus

Traficom Liikenne- ja viestintävirasto. (2026). *Tietoa EU:n tekoälyasetuksesta.* Noudettu 30.3.2026 osoitteesta <https://traficom.fi/fi/viestinta/datatalous-ja-digipalvelut/tietoa-eun-tekoalyasetuksesta?toggle=Teko%C3%A4ly%C3%A4rjestelmien%20riskiperustien%20jaottelu>

U.S. Copyright Office. (2023a). *Zarya of the Dawn (Registration #VAu001480196).* Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

U.S. Copyright Office. (2023b). Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence. *Federal Register*, 88(51), 16190. Rules and regulations 37 CFR Part 202. Noudettu 9.3.2026 osoitteesta https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf

U.S. Copyright Office. (2024, 31. heinäkuuta). *Copyright and Artificial Intelligence, Part 1: Digital replicas. A Report of the Register of Copyrights.* Noudettu 12.3.2026 osoitteesta <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>

U.S. Copyright Office. (2025, 29. tammikuuta). *Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability. A Report of the Register of Copyrights.* Noudettu 8.1.2026 osoitteesta <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

U.S. Copyright Office. (n.d.). *A Single Piece of American Cheese (Registration VAU001543942).* Noudettu 10.4.2026 osoitteesta

https://api.publicrecords.copyright.gov/search_service_external/copyrights/pdf?copyright_number=VAu001543942

- Vainionpää, F., Väyrynen, K., Lanamäki, A. & Bhandari, A. (2023). A Review of Challenges and Critiques of the European Artificial Intelligence Act (AIA). *Rising like a Phoenix: Emerging from the Pandemic and Reshaping Human Endeavors with Digital Technologies ICIS 2023*. 14. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-202402061598>
- Villar, E., Osaba, E., Lobo, J. L. & Laña, I. (2021). Introductory Chapter: Artificial Intelligence – Latest Advances, New Paradigms and Novel Applications. Teoksessa E. Osaba, *Artificial Intelligence*, 5, (s. 1–5). IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.99289>
- Wachter, S. (2024). Limitations and Loopholes in the EU AI Act and AI Liability Directives: What This Means for the European Union, the United States, and Beyond. *Yale Journal of Law and Technology*, 26(3), 671–718. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4924553>
- Winshel, A. (2025, 24. maaliskuuta). *U.S. Copyright Office Grants Registration to AI-Generated Artwork*. Journal of Sports & Entertainment Law. Harvard Law School. Noudettu 2.4.2026 osoitteesta <https://journals.law.harvard.edu/jsel/2025/03/u-s-copyright-office-grants-registration-to-ai-generated-artwork/>
- WIPO. (1979). Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. Noudettu 26.3.2026 osoitteesta <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/283693>
- WIPO. (2017). Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (as amended on 23 January 2017). Noudettu 17.3.2026 osoitteesta <https://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/details/231>
- WIPO. (2021). *WIPO Conversation on Intellectual Property (IP) and Frontier Technologies: Summary of the Fourth Session*. Noudettu 10.3.2026 osoitteesta https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_conv_ge_21/wipo_ip_conv_ge_21_inf_4.pdf
- WIPO. (n.d.). *Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)*. Noudettu 14.1.2026 osoitteesta https://www.wipo.int/en/web/treaties/ip/berne/summary_berne

WTO (World Trade Organization). (n.d.). *Overview: the TRIPS Agreement*. Noudettu 17.3.2026 osoitteesta

https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/intel2_e.htm

YK (Yhdistyneet kansakunnat). (1948). Ihmisoikeuksien yleismaailmallinen julistus.

<https://www.ykliitto.fi/julkaisut/ihmisoikeuksien-yleismaailmallinen-julistus>

Säädösluettelo

EU 2014/26 Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi tekijänoikeuden ja lähioikeuksien kollektiivisesta hallinnoinnista sekä usean valtion alueen kattavasta musiikkiteosten oikeuksien lisensoinnista verkkokäyttöä varten sisämarkkinoilla (yhteishallinnointidirektiivi). EUR-Lex. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <http://data.europa.eu/eli/dir/2014/26/oj>

Euroopan unionin perusoikeuskirja (2016/C 202/02). EUR-Lex. Noudettu 25.3.2026 osoitteesta http://data.europa.eu/eli/treaty/char_2016/oj

EU 2019/790 Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla (DSM-direktiivi). EUR-Lex. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <http://data.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>

EU 2024/1689 Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus tekoälyä koskevista yhdenmukaistetuista säännöistä ja asetusten (EY) N:o 300/2008, (EU) N:o 167/2013, (EU) N:o 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 ja (EU) 2019/2144 sekä direktiivien 2014/90/EU, (EU) 2016/797 ja (EU) 2020/1828 muuttamisesta (tekoälysäädös). EUR-Lex. Noudettu 8.1.2026 osoitteesta <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>

EY 2001/29 Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa (Infosoc-direktiivi). EUR-Lex. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <http://data.europa.eu/eli/dir/2001/29/oj>

EY 2006/116 Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi tekijänoikeuden ja tiettyjen lähioikeuksien suojan voimassaolosta (suoja-aikadirektiivi). EUR-Lex. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <http://data.europa.eu/eli/dir/2006/116/oj>

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404. Finlex. Noudettu 4.4.2026 osoitteesta <https://www.finlex.fi/eli?uri=http://data.finlex.fi/eli/sd/1961/404/ajantasa/2025-06-27/fin>

Oikeustapausluettelo

Burrow-Giles Lithographic, Co. v. Sarony, U.S. Supreme Court, 111 U.S. 53 (1884).
Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://tile.loc.gov/storage-services/service/l/usrep/usrep111/usrep111053/usrep111053.pdf>

Euroopan unionin tuomioistuin C-5/08 Infopaq EU:C:2009:465. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/HTML/?uri=CELEX:62008CJ0005>

Euroopan unionin tuomioistuin C-393/09 BSA, EU:C:2010:816. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/PDF/?uri=CELEX:62009CJ0393>

Euroopan unionin tuomioistuin C-145/10 Painer, EU:C:2011:798. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/PDF/?uri=CELEX:62010CJ0145>

Euroopan unionin tuomioistuin C-469/17 Funke Medien NRW GmbH, EU:C:2019:623. Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/PDF/?uri=CELEX:62017CJ0469&qid=1775806566750>

The Municipal Court in Prague. (2023). S. Š. v. Taubel Legal No, 10 C 13/2023- 16. Noudettu 10.3.2026 osoitteesta <https://mediareport.nl/wp-content/uploads/2024/04/praag-en.pdf>

Thaler v. Perlmutter, United States Court of Appeals for the District of Columbia Circuit No. 23-5233, (2025). Noudettu 10.4.2026 osoitteesta <https://media.cadc.uscourts.gov/opinions/docs/2025/03/23-5233.pdf>