



# Katsaus sosiaalisen median re- miksauskulttuuriin ja tekijänoi- keuksiin

Juho Tuomisto

OPINNÄYTETYÖ  
Huhtikuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Leikkaus

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Leikkaus

TUOMISTO, JUHO:

Katsaus sosiaalisen median remiksauskulttuuriin ja tekijänoikeuksiin

Opinnäytetyö 36 sivua, joista liitteitä 4 sivua  
Huhtikuu 2023

---

Opinnäytetyössä tutkittiin sosiaalisessa mediassa julkaistun remiksattujen sisällön suhdetta tekijänoikeuksiin. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, mitä vaikutuksia tekijänoikeussäädöksillä on sosiaalisen median käyttäjiin niin katsojien kuin tekijöidenkin näkökulmasta. Tutkimuksessa keskityttiin pääasiallisesti videomuotoisten sisältöjen tarkastelemiseen. Ihmiskäyttäjien toimesta tapahtuvan remiksaamisen lisäksi opinnäytetyössä käsiteltiin myös tekoälyä ja sen kehityksen tiimoilta auennutta keskustelua tekijänoikeuksista. Opinnäytetyön lähdemateriaalina toimivat pääasiallisesti internetissä julkaistut tutkimukset sekä muu kirjallisuus aiheesta.

Opinnäytetyön tueksi teetettiin kyselytutkimus, missä kartoitettiin pääasiallisesti nuorten suhtautumista TikTokissa julkaistuihin muiden tekemään sisältöön. Kyselytutkimuksessa selvitettiin, miten vastaajat reagoivat siihen, ettei uudelleenjaetun videon alkuperäiselle tekijälle ole annettu tunnustusta. Kyselytutkimuksen tuloksista voitiin vetää johtopäätös, että suurinta osaa kiinnosti vain videon sisältö, eikä videon alkuperäisellä tekijällä ollut merkitystä.

Opinnäytetyössä selvisi, että lainsäädäntö antaa monessa tapauksessa tilaa remiksauskulttuurin toteutumiselle. Tästä huolimatta tekijänoikeussäädösten valvonnassa on kuitenkin olemassa ongelmakohtia, mitkä vaikeuttavat sisällöntuottajien työtä suosimalla isoja tuotantoyhtiöitä pienten tekijöiden sijaan. Kyselytutkimuksen tulokset viittasivat siihen suuntaan, että uudella sukupolvella on myönteinen suhtautuminen julkaistun sisällön vapaaseen uudelleenkäyttämiseen. Tekoälyn jatkuvan kehityksen myötä myös siihen liittyvä lainsäädäntö kehittyy ja muuttuu jatkuvasti. Opinnäytetyön tekohetkellä vallinneen tilanteen valossa oli kuitenkin selvää, ettei tekoälylle itselleen voi vielä suoda tekijänoikeuksia.

---

Asiasanat: sosiaalinen media, tekijänoikeus, remiksaus, tiktok, tekoäly

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Editing

TUOMISTO, JUHO:

An overview of the remix culture of social media and copyright

Bachelor's thesis 36 pages, appendices 4 pages

April 2023

---

This thesis examined the relationship between remixed content published on social media and copyright laws. The purpose of this thesis was to investigate the impact of copyright regulations on social media users from both the viewers' and creators' perspectives. This study mainly focused on exploring video content. In addition to discussing man-made content, this thesis also addressed the debate on copyright issues related to the development of artificial intelligence. The primary sources of this thesis were research studies published online and other literature on the topic.

To support this thesis, a survey was conducted to explore the attitudes of primarily young people towards content on TikTok uploaded by someone else than the original creator. The survey investigated how respondents reacted when the original creator of a reposted video was not given credit. The results of the survey showed that most respondents were only interested in the content of the video, and the original creator did not matter to them.

This thesis revealed that in many cases, legislation provides room for remix culture to flourish. However, there are problematic areas in the enforcement of copyright laws, which make it difficult for content creators to compete with large production companies. The survey results suggested that the new generation has a positive attitude towards free reuse of published content. With the continuous development of AI, the related legislation also evolves and changes constantly. At the time of writing this thesis however, it was clear that copyright cannot be granted to AI itself.

---

Key words: social media, copyright, remix, tiktok, artificial intelligence

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	PERINTEINEN JA SOSIAALINEN MEDIA .....	7
	2.1 Perinteinen ja sosiaalinen media.....	7
	2.2 Tekijänoikeudet ja sosiaalinen media.....	7
	2.3 Meemit .....	9
3	VIDEON UUDELLEENKÄYTTÖ .....	11
	3.1 Historia.....	11
	3.2 YouTube Poop ja SinäTuubaPaska .....	12
4	FAIR USE .....	15
	4.1 Fair use .....	15
	4.2 YouTube ja Content ID.....	16
5	TEKOÄLY .....	19
6	KYSELYTUTKIMUS.....	22
	6.1 Kyselytulokset .....	22
	6.2 Kyselytulosten yhteenveto .....	27
7	POHDINTA .....	29
	LÄHTEET .....	31
	LIITTEET .....	33
	Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset, 1 (2).....	33
	Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset, 2 (2).....	34
	Liite 2. Kyselytulokset, 1 (2) .....	35
	Liite 2. Kyselytulokset, 2 (2) .....	36

## 1 JOHDANTO

Pelkistettynä tekijänoikeuksien pääajatus on se, että teoksen tekijällä on yksinoikeus teokseensa, eivätkä muut saa sitä luvatta käyttää. Näihin säädöksiin kuuluu kuitenkin myös poikkeuksia, jotka mahdollistavat taiteen tekemiselle enemmän vapauksia. Nykyinen sosiaalisen median valloittama mediakenttä on tuonut uudet omanlaiset haasteensa tekijänoikeuslainsäädäntöön, mikä saattaa monessa tapauksessa laahata hieman ajastaan jäljessä. Kiinnostavan uuden lisän tekijänoikeuskysymyksien saralle on tuonut myös tekoälyn tekemä taide lukuisten artistien tekijänoikeuksilla suojattujen teoksien avulla.

Tässä opinnäytetyössä tutkin tekijänoikeuksien suhdetta sosiaalisessa mediassa julkaistuihin sisältöihin ja perehdyn niiden ympärillä vallitseviin ongelmakohtiin. Käsittelen aihealuetta pääasiassa videomuotoisten julkaisujen näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten tekijänoikeussäädökset sijoittuvat uudistuneeseen ja alati uudistuvaan mediakenttään, ja minkälaisia vaikutuksia niillä on sisällöntuottajille sekä sosiaalisen median käyttäjille. Aihetta lähestytään kirjallisiin lähteisiin ja opinnäytetyötä varten laadittuun kyselyyn nojaten. Pääasiallisesti yläasteikäisille suunnattu kyselytutkimus selvittää myös sitä, minkälainen suhtautuminen nuorella sukupolvella on sosiaalisen median remiksauskulttuurin kysymyksiin teoksen ja tekijän välisestä suhteesta. Remiksauskulttuuri-käsitteellä viitataan tässä opinnäytetyössä sosiaalisessa mediassa vallitsevaan tapaan käyttää uudelleen olemassa olevaa materiaalia uusien julkaisujen luomiseen, esimerkiksi ottamalla ääniraidan toisesta videosta omaan videoonsa.

Opinnäytetyö alkaa aiheeseen liittyvien käsitteiden avaamisella luvussa 2, missä esitellään perinteisen ja sosiaalisen median eroavaisuuksia sekä kerrotaan tekijänoikeuksista. Luvun lopussa käsitellään vielä erikseen meemejä. Luku 3 keskittyy videon uudelleenkäytön historiaan 1900-luvulla, minkä jälkeen puhutaan internetin aikakaudelle siirtymisestä YouTubePoop- ja SinäTuubaPaska-genrejen kautta. Opinnäytetyön luvussa 4 käydään läpi käsitettä fair use, ja sen ilmenemistä YouTuben Content ID-järjestelmän kautta. Luvussa 5 puhutaan tekoälystä ja sen tuomista uusista kysymyksistä tekijänoikeuksien saralla. Kyselytut-

kimus, kyselytulokset ja niistä nousseet johtopäätökset esitellään luvussa 6. Luvun alussa käydään läpi myös tutkimusmenetelmien teoreettista taustaa. Lopuksi luvussa 7 pohditaan tutkimuksesta syntyneitä johtopäätöksiä.

## 2 PERINTEINEN JA SOSIAALINEN MEDIA

### 2.1 Perinteinen ja sosiaalinen media

Ihmisten kuluttamaan mediaan on tehty tyypillisesti jako perinteisen ja sosiaalisen median välillä. Näistä kahdesta eri median lajista perinteinen media on jokseenkin helpommin määriteltävissä. Perinteinen media voidaan selittää joukkoviestintävälaineiksi koostuen printti-, ääni- ja kuvamediasta (Erkkola 2009, 55). Perinteiseksi mediaksi voidaan siis ajatella esimerkiksi televisiossa ja radiossa tapahtuvia lähetyksiä. Sosiaalinen media on kuitenkin hieman monisyisempi ja kompleksisempi, joten sen määrittely on jokseenkin hankalampaa (Erkkola 2009, 87), mutta se voidaan kuvailla monimuotoisiksi ja vuorovaikutteisiksi verkkoympäristöiksi, joissa käyttäjät jakavat esimerkiksi kirjoituksia, kuvia ja videoita (Matikainen 2008, 24). Näitä verkkoympäristöjä ovat muun muassa YouTube, TikTok, Facebook, ja Instagram.

Perinteisen median ja sosiaalisen median sisältöjen välillä on monia eroavaisuuksia. Nämä eroavaisuudet tulevat epäilemättä eniten esiin siinä, että perinteisen median sisällöt ovat ammattilaisten tuottamia, kun taas sosiaaliseen mediaan julkaistaan sisältöä pääasiassa ammattilaispiirien ulkopuolelta. Tästä johtuen perinteisen median sisällöt ovat siis monesti isolla budjetilla tehtyjä pitkiä tuotantoja, ja sosiaalisen median julkaisut vuorostaan verrattavissa esimerkiksi kotivideoihin. Sosiaalisessa mediassa esiintyy kuitenkin myös yhä enemmän ammattimaista sisältöä ja alkujaan perinteisen median puolella vaikuttaneet tahot ovat myös laajentaneet julkaisujaan sosiaalisen median puolelle. Tämä luo kiinnostavan kentän, missä ammattilaiset ja harrastelijat julkaisevat teoksiaan samoille alustoille, ja välillä näiden sisältöjen rajat hämärtyvätkin suuren yleisön edessä.

### 2.2 Tekijänoikeudet ja sosiaalinen media

Tekijänoikeuksilla tarkoitetaan tekijänoikeuslaissa ja tekijänoikeusasetuksessa säädettyä luovan työn tekijälle suotua määräämisoikeutta, mihin kuuluvat moraaliset oikeudet ja taloudelliset oikeudet. Taloudelliset oikeudet käsittävät tekijän

ansaintamahdollisuudet turvaavia seikkoja ja moraaliset taas suojaavat tekijän kunniaa. Pääasiallisesti tekijänoikeudet varmistavat, että teoksen tekijä saa itse käyttää teostaan taloudellisesti hyväkseen. Tekijänoikeudet suojaavat omaperäisen ja itsenäisen teoksen ulkomuotoa ja ilmaisutapaa, mutta teoksessa olevaa ideaa, tietoa, teoriaa tai periaatetta tekijänoikeus ei suojaa. Tämän ansiosta esimerkiksi samasta ideasta ammentaneet teokset voivat saada kaikki oman suojansa. (Tekijänoikeuden ABC n.d.)

Tekijänoikeuksia on olemassa erilaisia, ja tekijänoikeuksissa pääosassa onkin se, että kaikki luovan työn tekijät saisivat itse päättää siitä, miten heidän tekemäänsä työtä käytetään. Kaikki oikeudet pidättävien tekijänoikeuksien lisäksi on olemassa myös avoimien sisältöjen lisenssijärjestelmiä. Näistä tunnetuin lienee Yhdysvalloista alkunsa saanut Creative Commons (Tallila 2016, 30). Creative Commons -lisenssin avulla tekijät saavat vapauttaa teoksensa myös muiden jättäväksi ja käytettäväksi, yleisimmin tekijän nimen mainintaa vastaan.

Säädökset tekijänoikeuksista vaihtelevat myös eri valtioiden erilaisten lainsäädäntöjen välillä. Sosiaalisen median saralla tästä aiheutuu monesti ongelmallisia tilanteita, sillä palveluissa voimassa olevat tekijänoikeussäädökset pohjautuvat sen maan, mistä palveluntarjoaja on lähtöisin, lainsäädäntöön, mutta palveluilla on käyttäjiä ympäri maailmaa. Moni sosiaalisen median palvelu pohjaa sääntönsä Yhdysvaltain lainsäädäntöön, mistä syystä tässä opinnäytetyössä aihetta pohditaan monesti juuri tämän lainsäädännön kautta.

Sosiaaliseen mediaan postattujen ”kotivideoiden” ja muiden henkilökohtaisten itse tehtyjen sisältöjen lisäksi hyvin suuri osa sosiaalisessa mediassa esiintyvistä sisällöistä on kierrätettyä, alun perin muiden kuin postajaan tekemää sisältöä. Sosiaalinen media toimiikin monesti ihmisille kenttänä jakaa muille, mitä on itse löytänyt ja mitä itse pitää tärkeänä tai hauskana. Tämä on asettanut sosiaalisen median palvelut tekijänoikeudellisissa pohdinnoissa hieman hankalaan tilanteeseen ja tekijänoikeuksien haltijoiden ja videopalveluiden väliset konfliktitilanteet ovat yleistyneet jo pitkään (Jenkins, Ford & Green 2013, 48).

## 2.3 Meemit

Sosiaalisessa mediassa julkaistuista sisällöistä huomattavan suuri osa on meemejä. Alun perin käsitteen meemi loi Richard Dawkins kuvaamaan kulttuurillista tarttumista ja imitaatiota (Rees 2021, 202), mutta myöhemmin termi on muuttunut käytännössä kokonaan tarkoittamaan internet-meemejä. Meemiä voitaisiinkin siis nykypäivänä kuvailla sosiaalisessa mediassa jaetuksi huvittavaksi kuvan ja sanojen yhdistelmäksi (Hyttinen 2020, 16), joskin tämä määritelmä on jokseenkin rajoittava. Meemeiksi voidaan luokitella myös monet GIFit ja videot, kuten Mielczarek ja Hopkins (2020, 45) tekstissään kuvailevat.

Meemien perimmäiseen olemukseen kuuluu remiksaaminen, eli jonkin olemassa olevan sisällön uudelleenmuokkaaminen uudeksi teokseksi. Meemejä luodaan muokkaamalla jostain vanhasta sisällöstä jotain uutta, muuttamalla sen merkitystä usein humoristisessa valossa. Meemit ovat siis riippuvaisia aiemmasta, monesti tekijänoikeuksien piiriin kuuluvasta sisällöstä. Meemeihin olennaisesti sidoksissa oleva remiksauskulttuuri on ollut olemassa jo pitkän aikaa, ja siihen on aina liittynyt ymmärrettävästikin tekijänoikeuskiistoja. Kiinnostavaa on kuitenkin se, että taiteen luomiseen ylipäätään on jo aikojen alusta elimellisesti kuulunut aiemmasta lainaaminen ja aiemman taiteen uudelleentulkitseminen. Tekijänoikeuslait ovat taiteen mittapuulla siis melko uusi asia, vaikka kiistoja näistä aiheista on varmasti ollut aikojen alusta asti.

Tekijänoikeuslainsäädännön saralla meemit ja internet ylipäätään ovat suhteellisen uusi ja tuntematon alue. Kuten Rees (2021) tutkielmassaan toteaa, ennakkotapauksia liittyen meemeihin ja tekijänoikeuksiin on olemassa vain harvoja. EU:n Direktiivi tekijänoikeudesta digitaalisilla sisämarkkinoilla vuonna 2019 herätti suuren yleisön joukossa pelkoa, sillä sen pelättiin kieltävän meemit internetistä uusien tekijänoikeussäädösten myötä, mutta Euroopan Komissio vastasi näihin pelkoihin vahvistamalla, että uusi säädäntö ei tulisi hankaloittamaan meemien tekemistä. (Rees 2021, 209.)

Itse meemien saattaminen tekijänoikeuksien alle tuo mukanaan omat ongelmansa. Meemejä voi tehdä ja julkaista kuka tahansa, kenellä on pääsy internetiin

ja kuvan- tai videonmuokkausohjelmiin. Tämän myötä meemejä julkaistaan internetiin todella suurissa määrin ja todella suuren käyttäjämäärän toimesta. Lienee siis selvää, että yksittäisten meemien alkuperäisten tekijöiden löytäminen on monissa tapauksissa hyvin haastavaa.

Monen tekijän kautta muokkaantuneiden meemien kohdalla omistajuuden käsite nousee mielenkiintoiseksi aiheeksi. Monesti ei ole selvää, miten ja keiden kautta jokin meemi on saavuttanut muotonsa, ja sille omistajan löytäminen on mahdollonta. Omistajuus ei siis ole tavallaan olennaista meemeistä keskusteltaessa. Meemejä onkin verrattu kansanperinteeseen (Rees 2021, 202), omistajuuden ollessa täysin toisarvoista. Eppink (2014) painottaa GIFejä tutkivassa tekstissään GIFistä tekevän menestyvän se, että sitä jaetaan eteenpäin, jättäen alkuperäisen tekijän varjoonsa. GIFeistä tulee näin osa suurta kollektiivista visuaalista sanavarastoa, missä tekijöillä itsellään ei ole minkäänlaista painoarvoa. Vaikka joku onkin GIFin itse tehnyt, vasta yhteisöt sinetöivät niiden arvon. (Eppink 2014, 301.)

Tarkastellessamme meemejä laajemmin niiden hyvin kommunikatiivinen luonne paljastuu, tuoden esiin myös vertailun kieleen. Internetin käyttäjät käyttävät meemejä kommunikoidakseen toisilleen asioita, mitä ei välttämättä kirjoitetulla tekstillä pysty välittämään. Täten meemejä voitaisiin siis ajatella osana uudistunutta kieltä, eikä siis niinkään teoksina. Meemeistä puhuttaessa kielenä omistajuus näyttäytyy yhä vain vähemmän merkittävässä valossa. Kieltä ei voi suojata tekijänoikeuksilla, vaan se on yhteisessä omistuksessa. (Mielczarek & Hopkins 2020, 54.)

### 3 VIDEON UDELLEENKÄYTTÖ

#### 3.1 Historia

Mediaa on uudelleenkäytetty, toisin sanoen siis remiksattu, kautta aikojen. Modernin taiteen historiassa ehkä kuuluisimpiin esimerkkeihin lukeutuu Andy Warholin teokset muun pop-taiteen lomassa. Pop-taiteen ilmaisuun kuuluu olennaisesti vanhojen teoksien uudelleenkäyttö kollaasinomaiseen tapaan, usein kritisoitujen näitä alkuperäisiä teoksia saattamalla niitä uuteen valoon. Pop-taiteen myötä jo olemassa olevien teosten uusiokäyttö uuden teoksen luomisessa sai tuulta alleen taiteen tekijöiden keskuudessa. Musiikin saralla niin sanottu samplaaminen nousi 1900-luvun loppupuolella pääasiallisesti hiphop-artistien toimesta hyvin suosituksi tekniikaksi, missä vanhoja musiikkikappaleita tai äänitteitä uusiokäytetään uuden kappaleen pohjaksi tai tuomaan jotain lisää itse tehdyn pohjan päälle. Median uudelleenkäytöstä varmasti monelle ensimmäisenä tuleekin mieleen nimenomaan tämä musiikin alueella tapahtuva samplaaminen.

1900-luvun puoliväliin tultaessa sai suuri yleisö filmin rinnalle uuden liikkuvan kuvan teknologian, videon. 1960-luvulla esimerkiksi Sony Portapakin muodossa liikkuvan kuvan kuvaaminen ja editoiminen tulikin yhtäkkiä mahdolliseksi muillekin kuin vain elokuva-alalla työskenteleville (Rush 2003, 7). Tämän kehityksen myötä alkoi syntyä uusi taiteen muoto, videotaide. Enää liikkuvan kuvan muodossa taiteen tekemisessä ei tarvinnut olla riippuvainen isoista tuotantoyhtiöistä, ja tämä vapaus vei videotaidetta nopeasti kokeellisempiin suuntiin. Monet videotaiteilijat eksperimentoivat yhdistelemällä eri lähteistä tulevaa videomateriaalia keskenään luoden monesti poliittisesti kantaaottavia teoksia.

1900-luvun loppua kohti teknologia kehittyi kohti digitalisaatiota ja videon muokausmahdollisuudet kasvoivat entisestään. Kiinnostaviin esimerkkeihin lukeutuu muun muassa skottilaisen Douglas Gordonin tekemä teos 24-Hour Psycho. Teos on toteutettu hidastamalla Alfred Hitchcockin klassikkoelokuva Psycho vuodelta 1960 niin, että se kestää 24 tuntia. (Rush 2003, 172.) Digitaalisen videon myötä

videoiden yhdisteleminen ja editoiminen helpottui, mutta vasta internetin videonjakoalustat (YouTube, Vimeo, Dailymotion, jne.) tekivät videoiden remiksaamisen itseilmaisun muotona hyvin tunnetuksi maailmanlaajuiselle yleisölle.

Internetin aikakaudella vuonna 2005 perustettu YouTube lukeutuu tunnetuimpiin videonjakoalustoihin, millä on ollut valtava rooli remiksauskulttuurin mahdollistamisessa. YouTubeen ladatuissa remiksausvideoissa on nähtävissä kiinnostavia yhtymäkohtia vanhoihin jo olemassa olevaa materiaalia hyödyntäviin teoksiin. Taiteilijat Jennifer ja Kevin McCoy tekivät vuonna 2001 teoksen *Every Anvil*, missä yli sadan Looney Tunes -animaation kohtaukset on järjestelty uudestaan niissä tapahtuvien asioiden mukaan, esimerkiksi kaikki räjähdykset ovat peräkkäin. Tämän lisäksi he tekivät myös *Every Shot, Every Episode* -teoksen, missä *Starsky and Hutch* -televisiosarjan jokaisen jakson jokainen kuva on täysin katsojan uudelleenjärjesteltävissä, mahdollistaen täysin personoidun kokemuksen tästä televisiosarjasta jokaiselle katsojalle. (Rush 2003, 208.) Samalla tavalla YouTubeen on ladattu lukemattomia fanien tekemiä kompilaatioita ja humoristisia edittejä erilaisista sarjoista ja elokuvista. Kuten *Every Shot, Every Episode* -teoksessa, YouTube on myös täynnä yksittäisiä sarjojen ja elokuvien kohtauksia, joita myös elokuvayhtiöt ovat itse alkaneet ladata palveluun.

### **3.2 YouTube Poop ja SinäTuubaPaska**

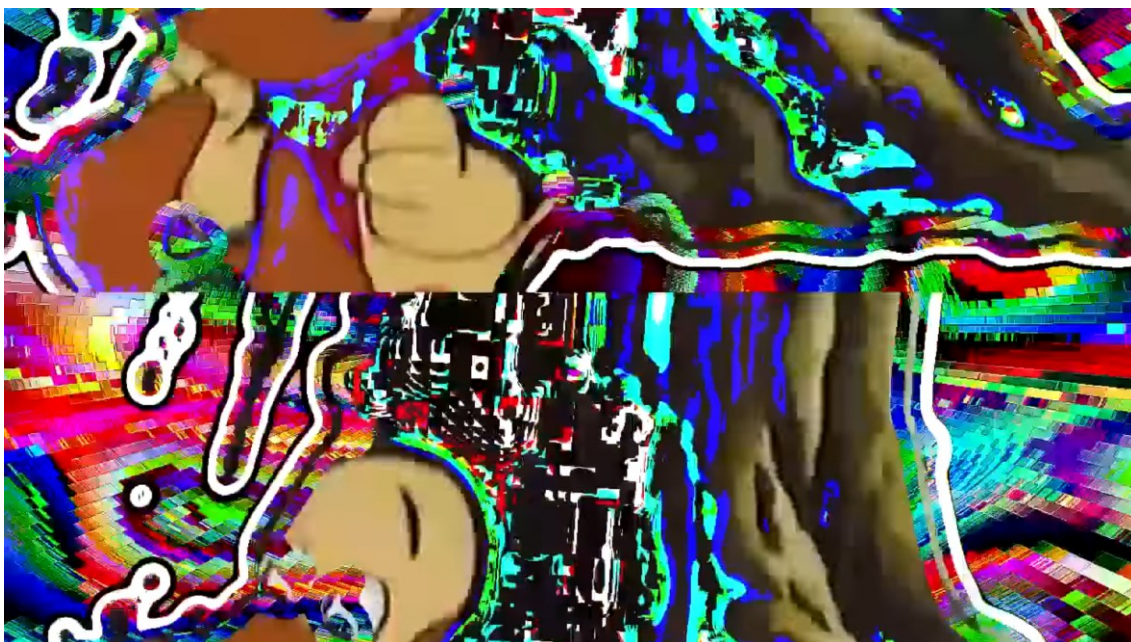
YouTube Poop, lyhennettynä YTP, on nimensä mukaisesti YouTubessa 2000-luvun puolivälissä syntynyt videoremiksaamisen muoto, missä monista eri lähteistä otettu videomateriaali muokataan ja vääristellään täysin uuteen muotoon, tyypillisimmin hyödyntäen alatyylisiä ja mustaa huumoria. YouTube Poopin alkuaikoina nämä lähdemateriaaliin tehdyt muokkaukset olivat suhteellisen vähäisiä, mutta editointiohjelmien ja tekijöiden taitotason kehittyessä genren sisällä alettiin nähdä yhä tiheämpää ja monimutkaisempaa editointia. Provokaation ja YouTubeen rajojen koettelu ollessa varhaisten YTP-videoiden keskiössä on modernimmissa YTP-videoissa enemmän läsnä editointiohjelmien rajojen koettelu (Thuijs 2011, 10). YTP:n kasvattaessa suosiotaan se rantautui hyvin nopeasti myös suomenkielisen yleisön keskuuteen, joka vuorostaan loi oman versionsa tästä ilmi-

östä. SinäTuubaPaska, tai STP, mukailee samaa tyyliä YTP:n kanssa, mutta lähdemateriaalien ja tekijöiden ollessa pääasiallisesti suomalaisia se ottaa luonnollisesti vaikutteita suomalaisesta kulttuurista ja huumorista.

Yksi YTP:n ja STP:n yhdistävistä tekijöistä on lähdemateriaalina lastenanimaatioiden käyttäminen. Animaatiosarjat tarjoavat tekijöille monipuolisia lähteitä remiksoimiselle karikatyyrimäisten hahmojen ja värikkäiden, mutta yksinkertaisten ja helposti seurattavien maailmojen myötä (Thuijs 2011, 12). Alun perin lapsille tarkoitettut animaatiot ovat kuitenkin ideaalisia lähteitä YTP:n ja STP:n tekijöille pääasiassa siitä syystä, että niiden usein hyvin lempeä ja lapsenomainen ilmaisu luo täydellisen alustan odotusten kääntämiselle ja shokkireaktioiden herättämiselle. Kuten aiemmin mainittua, alatyylinen ja musta huumori ovat tämän genren keskiössä, ja tyypillisimmin näiden videoiden huumori kumpuaakin siitä, että joku lastenohjelman hahmo sanoo tai tekee jotain alatyylistä tai muutoin lastenohjelmaan sopimatonta, kääntäen katsojien odotukset pääläelleen (Thuijs 2011, 16). Katsojien näitä lastenohjelmia kohtaan monesti nostalgisen suhteen myötä YTP:n ja STP:n huumori herättääkin katsojissa siis helposti voimakkaita reaktioita, oli se sitten negatiivista tai positiivista.

Vaikka SinäTuubaPaskaa pidetäänkin pääasiallisesti viihteellisenä ja humoristisena genrenä, on se monin paikoin kehittynyt ilmaisussaan taiteellisempaan, ei-humoristiseen suuntaan. Vanhemmissa STP-videoissa hyvin tyypillisiin tekniikoihin lukeutuivat muun muassa sanamiksaus (lähdemateriaalissa olevat sanat päätetään tavuiksi ja nämä tavut järjestellään uudestaan luoden humoristisia lauseita) sekä dance loop (lähdevideoissa esiintyvän hahmon liikettä loopataan taustalle lisätyn musiikin tahtiin luoden kuvan siitä, että hahmo tanssii tämän musiikkikappaleen tahtiin) ja videot yleensä rakentuivat kokonaan näiden tekniikoiden pohjalle. Näitä tekniikoita hyödyntävien muokkausten väleihin oli monesti kuitenkin ripoteltu myös abstraktimpaa ilmaisua hyödyntäen esimerkiksi kovia ääniä, kuvan pikselöitämistä ja tärinää, värien ja kirkkauden hyvin nopeaa vaihtelua ja kuvan vääntelyä esimerkiksi spiraalin muotoon. Moni tekijä alkoi pikkuhiljaa lisäämään näiden abstraktimpien elementtien osuutta videoissaan, ja nopeasti tämä kehitys johti siihen, että videoissa ei saattanut enää olla ollenkaan näitä aiempien STP-videoiden humoristisia elementtejä. STP-tekijöiden joukosta esimerkiksi

WhitneyDallasin videot koostuvat miltei kokonaan hyvin nopeatempoisesta efektoinnista vitsien sijaan (kuva 1). Omalla tavallaan nämä nopeat efektoinnitkin omaavat monesti itsessään humoristisia piirteitä, mutta ne ovat suurimman osan ajasta luonteeltaan täysin absurdeja. Modernissa SinäTuubaPaskassa näkyikin monesti enemmän yhteyksiä esimerkiksi glitch-taiteeseen kuin humoristisiin meemeihin.



KUVA 1. Kuvakaappaus WhitneyDallasin videosta ”kahvinkeittovideo vaimolleni” (WhitneyDallas 2015)

STP:n ja YTP:n tekijät ovat lähdemateriaalinsa tekijänoikeussuojan myötä saaneet monesti tekijänoikeusrikesyytöksiä videoistaan. Etenkin Muumilaakson tarinoita -animaatiosarjaa lähdemateriaalina käyttäneet tekijät ovat joutuneet ottamaan videonsa alas hyvin monesti Moomin Characters Oy Ltd:n osoittamien syytösten takia. Näistä videoista tunnetuimmat, genren sisällä klassikoina pidetyt, ovat kuitenkin päätyneet aina uudestaan YouTubeen joko alkuperäisen tekijän toiselle kanavalle (Thuijs 2011, 24), tai jonkun muun lataamana omalle kanavalleen. Nämä tekijänoikeusrikesyytteet ovat saaneet osakseen paljon kritiikkiä, sillä vaikka alkuperäinen teos olisikin tekijänoikeussuojan piirissä, siitä tehdyn remiksausien julkaiseminen on lainsäädännöllisestikin monessa tapauksessa täysin hyväksyttyä.

## 4 FAIR USE

### 4.1 Fair use

Lainsäädännöllisesti esimerkiksi juuri STP- ja YTP-videoissa esiintyvää tekijänoikeuksien alla olevan sisällön käytännössä luvattonta uudelleenkäyttämistä ja muokkaamista on tunnetuimmin turvaamassa Yhdysvaltojen tekijänoikeuslaissa vaikuttava ”fair use”. Käsite on luotu kuvaamaan tekijänoikeuksilla suojatun materiaalin kohtuullista uudelleenkäyttöä, ja kuten Mielczarek & Hopkins (2020, 40) tutkielmassaan kuvailevat, se ohjaa tekijänoikeuskiistoissa oikeusistuimen harkitsemaan seuraavia asioita:

- Käytön luonne ja tarkoitus, onko sisältöä käytetty kaupallisiin vai ei-kaupallisiin tarkoituksiin
- Tekijänoikeuksilla suojatun sisällön luonne
- Käytön määrä suhteutettuna alkuperäisen teoksen kokoon
- Käytön vaikutus teoksen arvoon

Fair use on noussut esiin lukuisia kertoja YouTubessa myös muun muassa reaktiovideoiden ja kritiikkivideoiden myötä. Näillä videoilla videon tekijä reagoi jotenkin ja usein siis myös kritisoi jotakin sisältöä, esimerkiksi videoita tai musiikkikappaleita. Näihin videoihin siis sisältyy olennaisesti tämän kritisoidun sisällön esittäminen, jotta videon katsoja saisi paremman käsityksen siitä, mistä videolla puhutaan. Alkuperäisen sisällön esittäminen videolla on myös tärkeää videon tekijälle siitä syystä, että hän voi tarkemmin näyttää katsojalle, mistä nimenomaisesta kohdasta videollaan puhuu. Myös hyvin suurena tekijänä näillä videoilla on reaaliaikaisen ensireaktion näyttäminen, missä alkuperäisen sisällön sisällyttäminen on totta kai ensiarvoisen olennaista. Koska näillä videoilla käytetty alkuperäinen sisältö on monesti tekijänoikeuksien suojaamaa, on reaktiovideoihin kohdistunut monia syytteitä tekijänoikeuksien loukkaamisesta. Näissä tapauksissa on tämän myötä tapauskohtaisesti käyty läpi sitä, täyttyvätkö fair usen kriteerit vai eivät.

Reaktiovideoiden tekijät ovat herättäneet kriittistä keskustelua paljon myös YouTuben ja muiden videopalveluiden katsojien keskuudessa. Kiivainta keskustelua herättää monesti se, kuinka paljon uutta sisältöä reaktiovideoiden tekijät tuovat

näihin alkuperäisteoksiin omalla esiintymisellään. Reaktiovideoita kritisoivat henkilöt ovat useaan otteeseen huomauttaneet siitä, kuinka näiden videoiden tekijät monesti vain antavat alkuperäisen teoksen pyöriä alusta loppuun kokonaisuudessaan samalla kun videon nurkassa on heistä pikkukuva katsomassa tai kuuntelemassa teosta reagoimatta teokseen varsinaisesti millään tavalla.

Reaktiovideoita arvioitaessa fair usen ensimmäinen kysymyslauseke toimii hyvänä tarkastelun apuvälineenä; mikä on käytön luonne ja tarkoitus. Selvitettäessä tekijänoikeuksilla suojatun teoksen käytön luonnetta ja sitä, täyttyvätkö fair usen kriteerit, tutkitaan ensisijaisesti sitä, onko tarkasteltava teos ”transformatiivinen” alkuperäiseen nähden. Transformatiivinen teos muokkaa alkuperäistä siten, että siihen syntyy jokin uusi tarkoitus tai näkökulma luoden siis uuden taiteellisen ilmauksen. (Mielczarek & Hopkins 2020, 38.) On siis syytä kritisoida reaktiovideoiden tekijöitä videoista, millä ei vaikuta olevan oikein mitään muuta sisältöä kuin alkuperäinen teos tekijän pikkukuvan kanssa. Tämänkaltaiset videot eivät varsinaisesti tuo alkuperäiseen teokseen mitään lisää eivätkä täten siis luo uutta taiteellista ilmaisua.

## 4.2 YouTube ja Content ID

Tekijänoikeuksien haltijoiden lisäksi nykyään hyvin monesti syytöksiä tekijänoikeuksien rikkomisesta videoiden tekijöille YouTubessa aiheuttavat automaattisesti tapahtuvat videoiden tarkistusprosessit. YouTubessa on käytössä automaattinen tekijänoikeussuojaa valvova järjestelmä, Content ID, mikä tunnistaa palveluun julkaistuihin videoihin kaikki tekijänoikeuksilla suojattua sisältöä sisältävät videot ja merkitsee ne jatkotoimenpiteitä varten. Tämän jälkeen videon julkaisijalla on mahdollisuus valittaa syytöksestä, tai myöntyä tekijänoikeusrikkomuksesta johtuviin seurauksiin. Nämä seuraamukset ovat tekijänoikeuksien haltijan päätöksestä riippuen joko a) videon blokkaminen sivustolta, b) mainosten sisällyttäminen videoon, mistä saadut tuotot menevät tekijänoikeuksien haltijalle, tai c) luovuttaa tilastot videon katsojamääristä myös tekijänoikeuksien haltijan saataville. (Trendacosta 2020.)

YouTuben Content ID on aiheuttanut videoiden tekijöille paljon päänvaivaa, ja se on saanut osakseen runsasta kritiikkiä. Kuten Trendacosta (2020) tekstissään kirjoittaa, Content ID on todella monimutkainen, ja sen toimintamalli hyvin kyseenalainen. Content ID:n tietokantaan saavat teoksensa vain suuremmat tekijät, kuten suuret elokuva- ja musiikkiryhtiöt. Tästä johtuen Content ID on siis vinoutunut poispäin pienempien tekijöiden teoksista. Videot voivat joutua Content ID:n merkitsemäksi tietokannan päivittyessä milloin tahansa, jopa pitkään videon julkaisemisen jälkeen. Monesti Content ID merkitsee myös videoita myös näennäisen mielivaltaisesti algoritmin epäjohdonmukaisen toiminnan ansiosta. Näistä epäoikeudenmukaisista merkinnöistä valittaminen on todella monimutkainen prosessi, mihin YouTube ei rohkaise lähtemään muistuttamalla käyttäjään vaarantavansa koko tilinsä olemassaolon lähtiessään taistelemaan tekijänoikeussotkuissa oikeuksiensa puolesta. (Trendacosta 2020.)

Content ID:n vaikutukset pyörivät erityisen paljon musiikin ympärillä. Järjestelmä on monessa tapauksessa poistanut videoita automaattisesti siihen lisätyn taustamusiikin, mikä on aiheuttanut hämmennystä videoiden tekijöiden keskuudessa, monen luulleensa aluksi, että videoihin on tullut jokin tekninen vika (Jenkins ym. 2013, 51). Moni YouTubeen julkaistu video pyörii musiikkiaiheiden ympärillä muun muassa musiikkikriitikoiden ja muiden musiikkia arvioivien tekijöiden toimesta. Fair usesta huolimatta mahdollisuus Content ID:n merkinnälle on aina läsnä, mikä tekee näiden videoiden tekemisestä hankalaa. Nimenomaan tämä Content ID:n ja fair usen ristiriita on keskiössä järjestelmän toimivuudesta keskusteltaessa. Tekstimuotoinen lainaaminen - kuten myös tässä opinnäytetyössä - on ollut jo hyvin pitkään hyväksytty käytäntö, mutta tällainen audiovisuaalisen sisällön uudelleenkäyttäminen on yhä kiistanalaista ja vierastusta herättävää (Jenkins ym. 2013, 188).

YouTuben kyseenalaisesta tekijänoikeusjärjestelmästä kärsivien videontekijöiden ahdingossa ei ole kyse ainoastaan siitä, että heidän vapaa-ajan harrastuksensa hieman kärsii; YouTubeen videoiden tekeminen on monelle elinkeino heidän saadessaan rahaa videoistaan lähinnä mainostulojen avulla. Content ID on siis aiheuttanut taloudellisia tappioita media-alan työntekijöille tulojen ohjautuessa isoimmille tuotantoyhtiöille. Järjestelmän toimintamalli tekee hyvin selväksi sen, että sen pääasiallinen tehtävä on lepytellä isoja tuotantoyhtiöitä ja estää niitä

haastamasta YouTubea oikeuteen, niiden ollessa YouTubeelle tärkein tulonlähde (Jenkins ym. 2013, 51).

Content ID:n ollessa pohjimmiltaan YouTubeen väline pitää isot tuotantoyhtiöt puolellaan se palvelee YouTubeen käyttäjiä hyvin epätasa-arvoisesti. Content ID:n myötä videon tekijöiden luovuus ja ilmaisunvapaus on kärsinyt huomattavasti heidän kiinnittäessään huomiota nykyään eniten siihen, mikä menee järjestelmän seulasta läpi ja mikä ei. Tekijät testaavat videoita lataamalla ne YouTubeen, ja editoivat niitä uudelleen niin kauan, kunnes Content ID ei enää merkitse niitä tekijänoikeusrikkomuksesta. Content ID:n merkintöjen ollessa monessa tapauksessa fair usen kanssa kovassa ristiriidassa herättää syystäkin monelle kysymyksiä tämän järjestelmän kannattavuudesta.

## 5 TEKOÄLY

Tekoälyn räjähdysmäinen kehitys on johtanut siihen pisteeseen, että sen tuottama sisältö on useasti hyvin vaikea erottaa ihmisen tuottamasta sisällöstä. Tämän kehityksen myötä tekoälyn varteenotettavuus luovana tekijänä on noussut kiinnostavaksi aiheeksi tekijänoikeuskeskusteluissa. Eniten keskustelua ovat herättäneet kuvia ja tekstiä generoivat tekoälypalvelut. Maaliskuussa 2023 OpenAI-yrityksen julkaisema GPT-4 kielimalli pärjää huomattavan hyvin ihmisille suunnatuissa kirjallisissa kokeissa ja keskustelutilanteissa sekä pystyy ymmärtämään myös sille syötettyjä kuvia (Scharth 2023). Tätä kielimallia onkin jo alettu hyödyntää monien yritysten toimesta erilaisissa toiminnoissa, kuten esimerkiksi kielten opettamiseen tarkoitettussa Duolingo-sovelluksessa (Kashettar 2023).

Kuvia generoivien tekoälypalveluiden kehittyttyä suurimmilta osin ihmisen kädenjäljestä vaikeasti erotettavalle tasolle ne ovat päätyneet tekoälyn tekijänoikeuskeskustelujen keskiöön. Niiden kehityksen on mahdollistanut se, että tekoäly on käyttänyt oppimisensa lähdemateriaalina kuvia, mihin joukkoon mahtuu myös tekijänoikeuksilla suojattua materiaalia. Monesti tekoälyä hyödynnetäänkin jonkun kuuluisan taiteilijan kädenjäljen jäljittelemisessä, mikä on vaatinut sen, että tekoäly on opetellut matkimaan tätä taiteilijaa tutkimalla hänen teoksiaan läpikotaisin. Tämä on nostanut esille kysymyksen siitä, kuuluuko näiden uusien, ihmistaiteilijoiden teoksia hyödyntävien tekoälyn luomien teosten tekijänoikeus näille alkuperäisille taiteilijoille vai tekoälylle. Ylipäätään kysymys siitä, voiko tekoäly saada tekijänoikeussuojaa, on hyvin kiinnostava. Tekoälyä ei voida - ainakaan tällä hetkellä - pitää luovana toimijana samalla tavalla kuin ihmistaiteilijaa, joten sen tekijänoikeuksien määrittely on haasteellista.

Tällaisia kuvia generoivia tekoälypalveluita ovat muun muassa OpenAI:n DALL-E sekä Ludwig-Maximilians-Universität München -yliopiston kehittämä Stable Diffusion. Näiden lisäksi löytyy myös lukuisia muita kuvien generointiin erikoistuneita tekoälyjä, mutta kaikkien näiden toimintaperiaate on hyvin samankaltainen. Nämä palvelut hyödyntävät kuvien generoinnissa koneoppimista tekemällä lukeuttomista niille syötetyistä kuvista eräänlaista datakohinaa, mistä ne oppivat rakentamaan uusia yhdistelmiä. Palveluiden käyttäjät voivat sitten pyytää tekoälyä

generoimaan kuvia itse kirjoittamiensa syötteiden eli promptien avulla. (Kari 2022.) Tekoälyohjelmien kehittyessä jatkuvasti yhä paremmiksi ihmisen kädenjäljen imitoimisessa on niiden suosio kasvanut nopeasti suuren yleisön tietouteen ja saanut monet taiteilijat huolestumaan.

Tekoälyn generoiman taiteen tekijänoikeusongelmiin liittyy muutamia erilaisia aspekteja, ja laissa on monelta osin vielä hieman epäselvyyksiä niiden puimisessa. Jussi Kari (2022) jakaa artikkelissaan tekoälyn tekijänoikeuskysymysten ydinongelmat kolmeen osaan: “Muiden teosten hyödyntäminen AI:ta opetettaessa, generoitujen teosten tekijänoikeudellinen status, muiden nimen ja tyylin hyödyntäminen AI-taidetta generoitaessa”. Tekoäly tarvitsee oppimateriaaliseen jo olemassa olevia teoksia, joihin liittyy usein tekijänoikeussuojauksia. Tekijänoikeuslakiin sisältyy poikkeuspykälä, missä mahdollistetaan teoksesta kopion tekeminen väliaikaisesti tiedonsiirron mahdollistamiseksi. Tämän pykälän myötä voidaan Karin (2022) mukaan todeta, että myös tekoälyn oppimistarkoituksessa tekemät välivaihekopiot sisältyvät laillisen käytön piiriin. Hyvin kiinnostavan ongelman tuo kuitenkin esiin itse tekoälyn generoima teos. Nykyinen tekoäly ei voi itse saada tekijänoikeutta teoksesta, sillä se ei voi olla oikeussubjekti kuten ihmiset ovat. Olennaiseksi kysymykseksi jääkin siis se, ylittääkö tekoälyn generoima kuva teoskynnyksen, jotta promptin kirjoittanut ihminen voisi saada teokselle tekijänoikeuden. Tämä vaatisi sen, että kuva olisi itsenäinen ja omaperäinen, mistä ei voida helposti päästä objektiiviseen selkeyteen. (Kari 2022.) Muiden nimen ja tyylin hyödyntäminen tekoälyn avulla luotujen teoksien yhteydessä on käytännössä täysin sallittua, kuten muissakin teoksissa. Ainoana ongelma-kohtana tässä nousee esiin se, että alkaisi myydä generoituja teoksia inspiraationa käytetyn taiteilijan nimellä. (Kari 2022.)

Näiden kysymysten myötä on jo virinnyt muutamia esimerkkitapauksia oikeudenkäynnissä. Kolme taiteilijaa haastoi tammikuussa 2023 Yhdysvalloissa Stable Diffusion -kuvageneraattorin taustayhtiön Stability AI:n, Midjourney-kuvageneraattoriryhtiön ja oman kuvageneraattorinsa luoneen DeviantArt-taidesivuston oikeuteen, ja Iso-Britanniassa Getty Images -kuvapankkiyhtiö nosti myös Stability AI:ta vastaan tekijänoikeusrikkomuskanteen, kuten Viivi Kuosa artikkelissaan kertoo (2023). Tekijänoikeussäädökset ovat näissä tapauksissa vielä melko epäselviä ja niitä käsitellään hyvin tapauskohtaisesti, mutta Euroopan Unionin

vuonna 2019 voimaan tulleen direktiivin 2019/790 myötä näihin voi löytyä hieman selkeyttä, ainakin mitä tulee tekoälyn opettamiseen tiedonlouhintaa hyväksikäyttäen. Tämä niin sanottu DSM-direktiivi käsittelee tekijänoikeuksia ja lähioikeuksia digitaalisilla sisämarkkinoilla, ja sen artikkelit 3 ja 4 koskevat tekstin- ja tiedonlouhintaa. Artikla 3 sallii tekstin- ja tiedonlouhinnan tutkimustarkoitukseen siinä tapauksessa, että se tapahtuu tieteellistä tutkimusta varten ja pääsy aineistoon tapahtuu laillisesti, ja artikla 4 sallii tiedonlouhinnan myös kaupallisiin tarkoituksiin. Tekijät voivat pidättää teoksistaan tämän oikeuden, mutta lähtökohtaisesti siis DSM-direktiivin myötä tekoälyn opetustarkoitukseen käytetty tiedonlouhinta on sallittua, mikäli toimijoilla on aineistoon laillinen pääsy. (Kuosa 2023.)

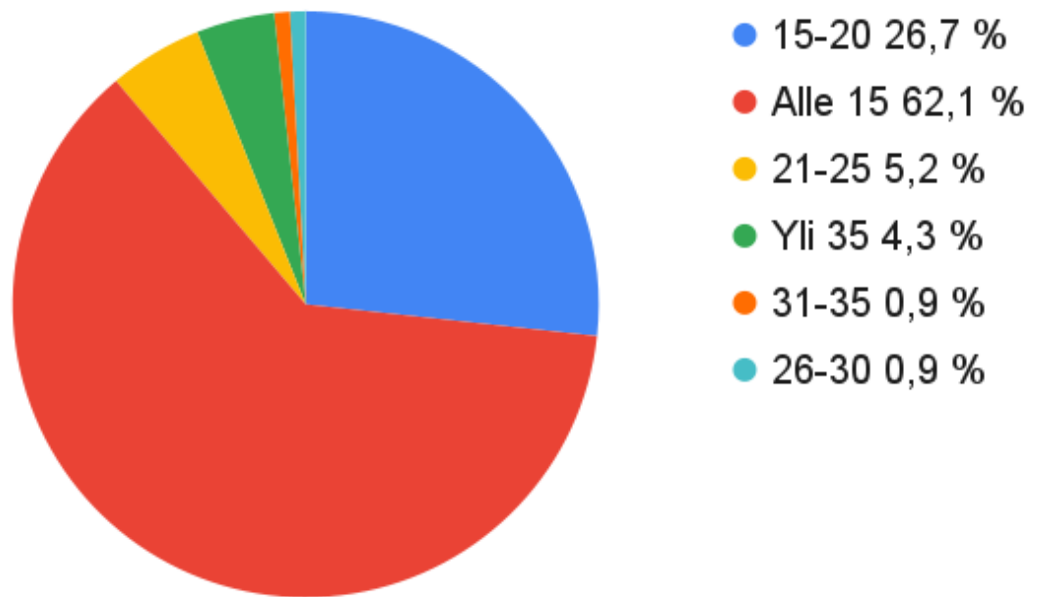
## 6 KYSELYTUTKIMUS

Opinnäytetyön toteuttamisessa hyödynnettiin kvantitatiivista kyselytutkimusta. Kyselytutkimuksessa kohtuullisen haastatteluaajan puitteissa on laadittu sopivat kysymykset, mihin otokseen kuuluvat henkilöt vastaavat (Posti- ja verkkokyselyaineiston kokoaminen n.d.). Kvantitatiivinen tutkimus pureutuu tutkimusongelmiin lukumääriä ja prosenttiosuuksia tutkimalla (Heikkilä 2014, 8). Kyselyn osallistujamäärä oli tutkimuksen laajuuden huomioon ottaen melko hyvä, 121 henkilöä. Otoksen suuri koko tukee tutkimuksen reliabiliteettia (Heikkilä 2014, 12). Kysely valikoitui opinnäytetyön aineistonkeruumenetelmäksi, koska se antaa selkeää dataa tutkimuksen tueksi tarjoten vastaajille myös mahdollisuuden vapaampaan ilmaisuun ja tarkennuksiin avointen kysymysten kautta. Kyselyn pohjalta laaditut tilastot toimivat hyvänä taustatietona, vaikka muu tutkimus olisikin luonteeltaan laadullista (Alastalo n.d.).

### 6.1 Kyselytulokset

Opinnäytetyön tueksi teetettiin lokakuussa 2022 kysely, missä selvitettiin vastaajien, lähinnä nuorten, suhtautumista jonkun toisen kuin julkaisijan itsensä tekemän sisällön julkaisemiseen TikTokissa ilman tunnustusta alkuperäiselle tekijälle. Kysely toteutettiin Google Formsin (Liite 1) avulla ja siihen osallistui yhteensä 121 vastaajaa. Kysely lähetettiin sähköpostilla erälle tamperelaisten yläasteiden rehtoreille ja lisäksi se julkaistiin yhdessä Lempäälän paikkakuntaryhmässä Facebookissa. Huomattavasti suurin osa vastaajista, 62,1 %, oli alle 15-vuotiaita yläastelaisia. Vastaajiin sisältyi kuitenkin myös muita ikäryhmiä, aina yli 35 ikävuoteen asti. Kyselyn tarkoitettu pääasiallinen kohderyhmä oli nimenomaan yläasteikäiset nuoret, sillä pyrin saamaan opinnäytetyöhön nuoren sukupolven näkemystä aiheesta. Kyselyn kohderyhmä olisi voitu siis rajata ainoastaan heihin, mutta otin mukaan myös hieman vanhempien henkilöiden vastauksia kontrastiksi.

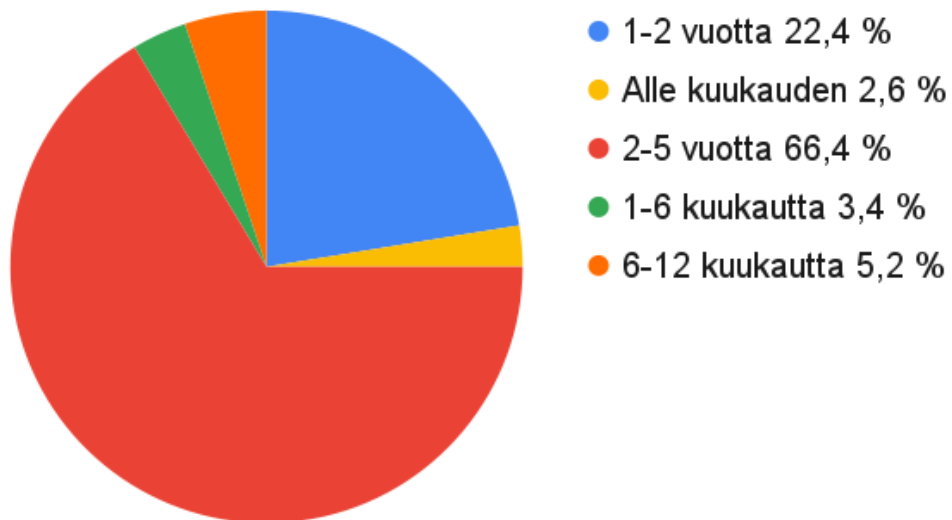
### Kuinka monta vuotta vanha olet?



KUVIO 1. Kyselytulokset vastaajien iästä

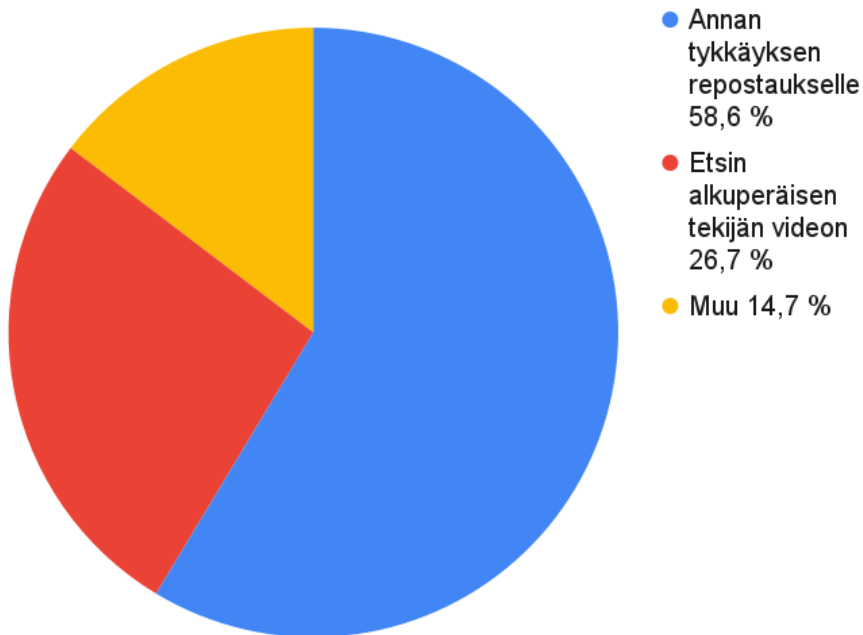
Kysely alkoi tiedustelemalla, kuinka kauan vastaaja on käyttänyt TikTokia. 66,4 % vastaajista oli käyttänyt TikTokia 2–5 vuotta toiseksi yleisimmän vastauksen ollessa 1–2 vuotta, mikä kattoi 22,4 % vastaajista.

### Määrä: Kuinka kauan olet käyttänyt TikTokia?



KUVIO 2. Kyselytulokset siitä, kuinka kauan vastaajat ovat käyttäneet TikTokia

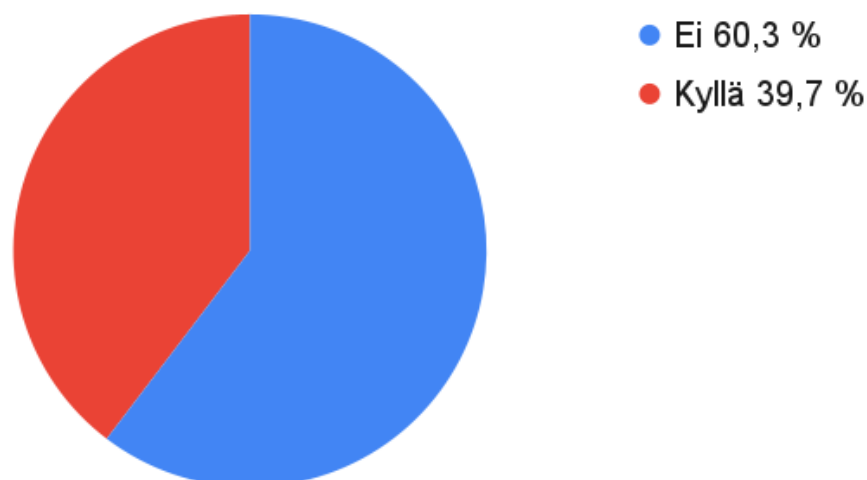
Kohtaat TikTokissa videon, missä on mielestäsi hyvää sisältöä, mutta se on otettu kokonaan toisen tekijän videosta antamatta tunnustusta tälle alkuperäiselle tekijälle. Annatko tykkäyksen tälle repostaukselle, vai etsitkö mieluummin omatoimisesti alkuperäisen tekijän videon?



KUVIO 3. Kyselytulokset vastaajien reagoinnista luvatta uudelleenjaetun sisällön kohtaamiseen TikTokissa

Perustietojen jälkeen vastaajilta kysyttiin heidän reaktiotavastaan kohdatessaan luvatta uudelleenjaettua sisältöä TikTokissa. Vastaajista 58,6 % vastasi antavansa tykkäyksen uudelleenjaetulle sisällölle (kyselyssä käytettiin termiä ”repostaus”) sen sijaan, että etsisi alkuperäisen tekijän videon. Kysymykseen oli myös mahdollista vastata vaihtoehdolla ”muu”, minkä valitsi 14,7 % vastaajista. Vastatessaan ”muu” vastaaja sai tarkentaa vastaustaan avoimeen tekstikenttään. Näihin vastauksiin sisältyi muun muassa vastauksia, ettei anna tykkäyksiä TikTokeille ylipäätään. Kiinnostavan suuri osa näistä avoimen tekstikentän tarkennuksista myös tarkensi, että ”ei kiinnosta, kenen tekemä video on”.

Koetko, että videoiden tykkäysmäärät vaikuttavat päätöksentekoon?



KUVIO 4. Kyselytulokset tykkäysmäärien vaikutuksista vastaajien päätöksentekoon

Jos koet, millä tavoin tykkäysmäärät vaikuttavat?

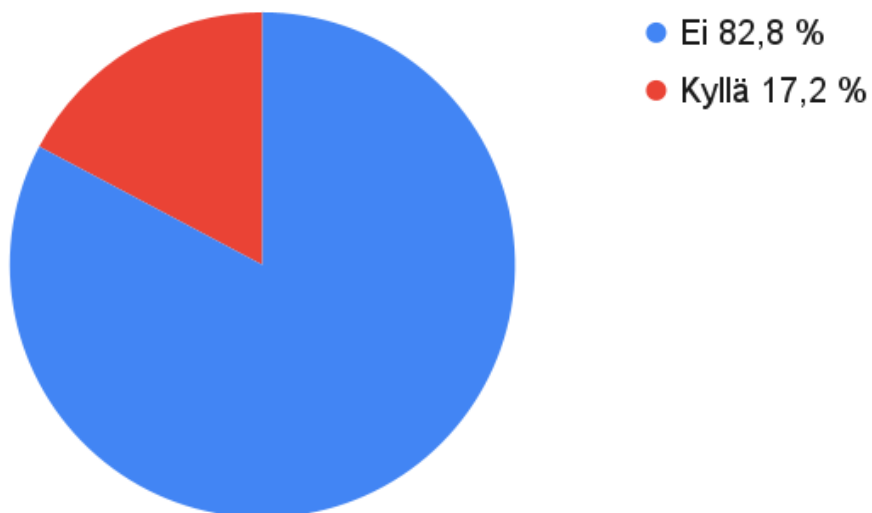


KUVIO 5. Tarkentava kysymys tykkäysmäärien vaikutuksesta vastaajien päätöksentekoon

Seuraavana kyselyssä kysyttiin, vaikuttaako videoiden tykkäysmäärät vastaajien päätöksentekoon. Niille vastaajille, jotka kokivat tykkäysmäärien vaikuttavan heidän päätöksentekoonsa, oli vielä jatkokysymys, antavatko he mieluummin tykkäyksen enemmän tykätyle repostaukselle, vai vähemmän tykätyle alkuperäiselle videolle. 39,7 % vastaajista vastasi, että tykkäysmäärät eivät vaikuta heidän

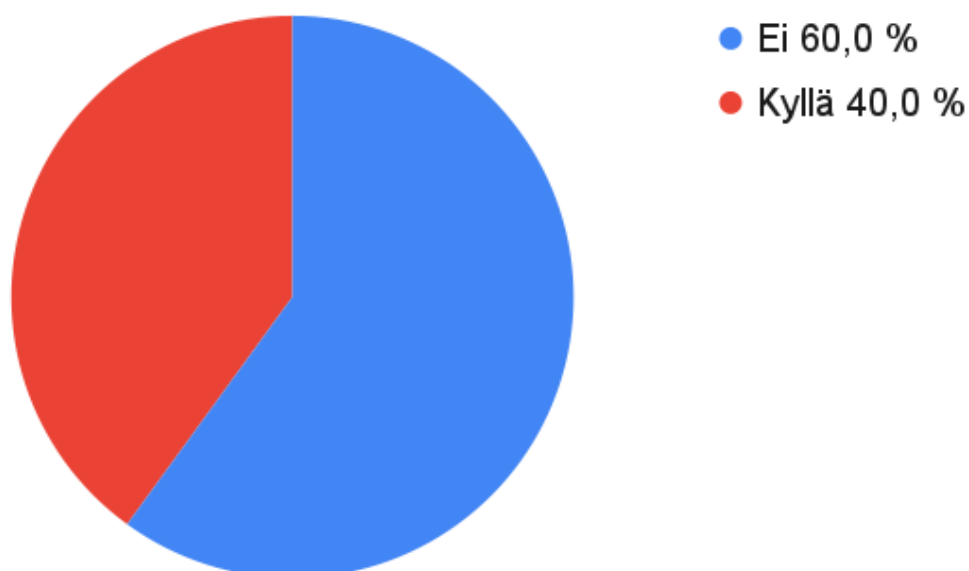
päätöksentekoonsa. Vastaajista, jotka kokivat tykkäysmäärien vaikuttavan heidän päätöksentekoonsa, 65,6 % antaisi mieluummin tykkäyksen enemmän tykätylle repostaukselle vähemmän suosittun alkuperäisen videon sijaan.

Oletko itse postannut TikTokiin jonkun muun tekemää sisältöä?



KUVIO 6. Kyselytulokset vastaajien omakohtaisesta kokemuksesta muiden tekemän sisällön postaamisen suhteen

Jos olet, oletko antanut tunnustusta alkuperäiselle tekijälle?



KUVIO 7. Tarkentava kysymys tunnustuksen antamisesta muiden tekemän sisällön postaamisen ohella

Kyselyssä kysyttiin lisäksi, ovatko vastaajat itse postanneet TikTokiin muiden tekemää sisältöä. 17,2 % vastaajista vastasi postanneensa muiden tekemää sisältöä TikTokiin. Näille vastaajille oli seuraavaksi vielä jatkokysymys siitä, ovatko he antaneet tunnustusta alkuperäiselle tekijälle postaamassaan videossa. 40 % vastaajista vastasi antaneensa tunnustusta alkuperäiselle tekijälle ja 60 % prosenttia vastasi jättäneensä tunnustuksen antamatta.

## 6.2 Kyselytulosten yhteenveto

Kyselyyn osallistui yhteensä 121 vastaajaa, mikä on opinnäytetyön laajuuden huomioon ottaen todella hyvä otanta. Vaikka kyselyyn osallistui myös hieman vanhempia henkilöitä, vastaajista 94 % ollessa alle 25-vuotiaita kattoi kysely siis pääasiassa nuorten näkemyksiä aiheesta. Kyselyn tulokset viittaavat merkittävästi siihen suuntaan, että nuoret eivät varta vasten etsi TikTokissa uudelleenjaetun sisällön alkuperäistä tekijää, vaan heille riittää tämän uudelleenjaetun sisällön näkeminen. Tämä toimii näyttönä sille, että nuoria kiinnostaa pääasiallisesti enemmän videon sisältö kuin sen tekijä. Avointen vastauskenttien vastaukset vahvistavat tätä johtopäätöstä, sillä suuri osa niihin vastanneista vastasi, ettei heitä kiinnosta, kuka videon alkuperäinen tekijä on. Tämänkaltainen asennoituminen heijastuu myös siinä, että 60 % vastaajista, jotka olivat postanneet muiden tekemää sisältöä itse TikTokiin, ei ollut antanut tunnustusta alkuperäiselle tekijälle videostaan. Otanta tähän kysymykseen oli kuitenkin melko pieni, sillä huomattavasti suurin osa koko kyselyn vastaajista ei ollut postannut itse TikTokiin muiden tekemää sisältöä.

Monesti nämä TikTokiin uudelleenjaetut sisällöt ovat lyhyitä otteita joistain alun perin pitemmistä videoista. Tästä voidaan huomata yhteys YouTubeen, mihin käyttäjät lataavat lyhyitä klippejä suuremmista kokonaisuuksista, esimerkiksi elokuvista. Sosiaalisen median sisällöntuottajat ovat havahtuneet myös siihen ilmiöön, että suurta yleisöä kiinnostaa monesti huomattavasti enemmän juuri tällainen ei suoranaisesti tekijän lataama, vaan jonkun uudelleenjakama sisältö. Sosiaalisesta mediasta löytyy lukuisia tilejä, jotka on tehty varta vasten tähän tarkoitukseen, muiden tekemän sisällön uudelleenjakamiseen. Näihin julkaisuihin liite-

tään lähes aina teksti, missä ikään kuin osoitetaan kyseisen videon tai kuvan sisältöä ja tehdään alkuperäisestä tekijästä vain satunnainen henkilö (esimerkiksi: "Katsokaa, mitä hän tekee!"). Tällainen sisältö saa katsojat monessa tapauksessa samaistumaan sisältöön helpommin, ja tämänkaltaiset julkaisut nousevat sitä mukaa suosiossa kärkeen. (Safety Third 2022, 21:45.)

## 7 POHDINTA

Tekijänoikeuksien rooli on muuttunut monisyisemmäksi teknologian kehittyessä yhä vain monille enemmän saatavilla olevaan muotoon. Enää taiteen tekeminen tai teosten kopioiminen ei ole vain harvojen ammattilaisten saatavilla, vaan miltei kuka tahansa voi julkaista muokattuja videoita ja kuvia internetissä. Tämä media-kentän kehittyminen totta kai vaatii sen, että lainsäädäntö pysyisi perässä näissä muutoksissa ja mukautuisi uusiin malleihin. Omat hankaluutensa tuo tietysti myös se, että eri maissa käytetään omia lakipykäläiä internetin ollessa kuitenkin hyvin samanlainen monessa maassa.

Aiemmista taideteoksista lainaaminen tai muulla tavoin inspiroituminen on taiteen luomisen ytimessä. Ihmiskunnan luovuus kumpuaa aina aiemmasta luovuudesta, kuten nykyaikana videoiden ja kuvien remiksaaminen olemassaolollaan ilmaisee. Sosiaalinen media ja meemit ovat osaltaan jatkaneet hyvin pitkää ihmiskunnan perinnettä siitä, että jo julkaistua taidetta jatkojalostetaan luomalla olemassa olevista teoksista uusia teoksia. Oikeus sisällön luovaan uudelleenmuokkaamiseen on siis ensiarvoisen tärkeää, ja esimerkiksi fair use on tämän oikeuden suojelemiseen tarkoitettu säädöksestä hyvä esimerkki.

Tästä opinnäytetyöstä ilmenee, että tekijänoikeusasioissa on vielä parannettavaa lähinnä automaattisesti tapahtuvien tekijänoikeusrikkomuksia tunnistavien systeemien saralla. YouTuben Content ID osaltaan monissa tapauksissa sotii fair usen periaatteita vastaan lannistaen YouTubeen videoita tekevien ihmisten luovuutta. Ikävästi tutun oloinen asetelma toistuu myös sen osalla siinä, että pienet tekijät kärsivät isojen tuotantoyhtiöiden tahkotessa yhä enemmän rahaa. Lienee selvää, että tällä on lopulta vahingollisia vaikutuksia kulttuurin hyvinvoinnille ja diversiteetille.

Tekoälyn suhteen tekijänoikeussäädöksissä on myös vielä paljon kysymyksiä, ja tekoälyn kehittyessä jatkuvasti hyvin kovaa vauhtia on näihin kysymyksiin tietysti vaikea vastata yksioikoisesti tällä hetkellä. Joka tapauksessa on selvää, ettei itse tekoälylle voi vielä antaa tekijänoikeussuojaa, vaan se kuuluu yhä ihmisille. Tekoälyn käyttämistä teosten tekemisessä käydään tapauskohtaisesti läpi, mutta

näiden tapausten yleistyessä se voi koitua jossain kohtaa työlääksi. Onkin kiinnostavaa huomata, höllentääkö tekoäly lopulta tekijänoikeussäädöksiä niin, että teoksia voi käyttää huomattavasti vapaammin kuin nykyisten säädösten mukaan.

Kyselytulosten valossa on kiinnostavaa huomata, kuinka nuorten mielipiteet sisällön uudelleenkäyttämistä nojaavat siihen suuntaan, että heitä ei kiinnosta, kuka sisällön alkuperäinen tekijä on. Tämä puhuu osaltaan sen puolesta, että meemit, tässä tapauksessa TikTok-videoiden muodossa, ovat osa kansanperinnettä ja tavallaan siis internetissä käytettyä kieltä, missä omistajuudella ei ole merkitystä. Toisaalta mielenkiintoista on myös se, kuinka videoiden aiemmat tykkäysmäärät vaikuttivat vastaajien päätöksentekoon. Lumipalloefektiä mukailien ihmisten joukkoon kuuluvuuden tarve ohjailee enemmän tykättyt videot, olivatpa ne luvatta uudelleenjaettuina tai eivät, katsojalukujen ja suosion kärkeen.

Tekijänoikeussäädösten ja teosten remiksaamisen aihepiirissä keskiössä on aina väistämättä myös taloudellinen puoli. Teosten tekijät haluavat saada teoksistaan taloudellista tuottoa, aivan kuten muustakin työstä maksetaan. Kiinnostava jatkotutkimusaihe olisikin nimenomaan tämän aihealueen taloudelliset realiteetit ja taiteen työksi tekemisen problematiikat. Eläessämme mielenkiintoista murroskohtaa tekoälyn kehityksen suhteen tutkimuksen paikkansapitävyys eläisi totta kai jatkuvasti, mutta nimenomaan seurantatutkimus kaikesta tästä kehityksestä voisi olla hyvin kiinnostava.

## LÄHTEET

Alastalo, M., Ellonen, N. n.d. Tilastot tutkimuksessa. Teoksessa Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 4.12.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/tilastot/tilastot-tutkimuksessa/>

Eppink, J. 2014. A brief history of the GIF (so far). Teoksessa Journal of Visual Culture 13(3). SAGE Publishing, 298-306. Viitattu 23.11.2022. <https://doi.org/10.1177/1470412914553365>

Erkkola, J.-P. 2009. Vuorovaikutteisuus sosiaalisessa mediassa : sosiaalisen median käsiteanalyysia. Puheviestintä. Viestintätieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 22.11.2022. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201009052527>

Heikkilä, T. 2014. Kvantitatiivinen tutkimus. Edita Publishing Oy. Viitattu 15.3.2023 <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>

Hyttinen, S.-P. 2020. Viraali-ilmiöiden elementit. Mainonnan suunnittelu. Turun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 22.11.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020120726520>

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. 2013. Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York: NYU Press.

Kari, J. 2022. AI-taide ja tekijänoikeus. Jussi Karin blogi 15.12.2022. Viitattu 08.03.2023. <https://www.jussikari.fi/ai-taide-ja-tekijanoikeus/>

Kashettar, S. 2023. GPT 4 is Being Used by Khan Academy and Duolingo. Analytics Insight 16.3.2023. Viitattu 18.3.2023. <https://www.analyticsinsight.net/gpt-4-is-being-used-by-khan-academy-and-duolingo/>

Kuosa, V. 2023. Tekoälytaide ja tekijänoikeus – haastava yhtälö? IPR University Center 27.1.2023. Viitattu 09.03.2023. <https://iiprinfo.fi/artikkeli/tekoalytaide-ja-tekijanoikeus-haastava-yhtalo/>

Matikainen, J. 2008. Sosiaalinen media – millaista sosiaalisuutta? Teoksessa Media & Viestintä, 31(4). Media- ja viestintätieteellinen seura Mevi, 24-41. Viitattu 22.11.2022. <https://doi.org/10.23983/mv.63013>

Mielczarek, N., Hopkins, W. W. 2020. Teoksessa Journalism & Mass Communication Quarterly, 98(1). SAGE Publishing, 37-58. Viitattu 22.11.2022. <https://doi.org/10.1177/1077699020950492>

Posti- ja verkkokyselyaineiston kokoaminen. Teoksessa Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 4.4.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/postikysely/postikysely/>

Rees, A. J. 2021. Collecting Online Memetic Cultures: how tho. Teoksessa Museum & Society, 19(2). University of Leicester, 199-219. Viitattu 21.11.2022. <https://doi.org/10.29311/mas.v19i2.3445>

Rush, M. 2003. Video Art. Lontoo: Thames & Hudson.

Safety Third. 2022. Jakso Vsauce – Safety Third 56. Podcast-ohjelma. Julkaistu 29.12.2022. Viitattu 12.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=d5afQVByJ8k>

Scharth, M. 2023. Evolution not revolution: why GPT-4 is notable, but not groundbreaking. The University of Sydney 16.3.2023. Viitattu 18.3.2023. <https://www.sydney.edu.au/news-opinion/news/2023/03/16/why-gpt-4-is-notable-but-not-groundbreaking.html>

Tallila, E. 2016. Tekijänoikeudet ja niihin liittyvät sopimukset PK-yrittäjien näkökulmasta. Liiketalouden koulutusohjelma. Laurea-ammattikorkeakoulu. Opin näytetyö. Viitattu 22.11.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605259801>

Tekijänoikeuden ABC. Helsinki: Kopiosto. Viitattu 7.4.2023. <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/tekijanoikeustietoa/tekijanoikeuden-abc/>

Thuijs, S. 2011. YouTube Poop A Picture of the Digital. Universiteit van Amsterdam 20.6.2011. Viitattu 18.3.2023. <https://stijniethuijs.fi-les.wordpress.com/2011/09/scriptie-youtube-poop-v-2.pdf>

Trendacosta, K. 2020. Unfiltered: How YouTube's Content ID Discourages Fair Use and Dictates What We See Online. Electronic Frontier Foundation 10.12.2020. Viitattu 29.11.2022. <https://www.eff.org/wp/unfiltered-how-youtubes-content-id-discourages-fair-use-and-dictates-what-we-see-online>



KUVA 1. WhitneyDallas. 2015. kahvinkeittovideo vaimolleni. Kuvakaappaus. YouTube-video. Julkaistu 14.12.2015. Viitattu 09.03.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=o3dS1srPHfk>

## LIITTEET

### Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset, 1 (2)

## Muiden tekemän sisällön julkaiseminen TikTokissa

Voit halutessasi antaa tarkempia vastauksia Muu-vaihtoehtoon avulla :)

 juho.tuomisto@gmail.com (Ei jaettu) [Vaihda tiliä](#) 

\*Pakollinen

Kuinka monta vuotta vanha olet? \*

Alle 15

15-20

21-25

26-30

31-35

Yli 35

Kuinka kauan olet käyttänyt TikTokia? \*

Alle kuukauden

1-6 kuukautta

6-12 kuukautta

1-2 vuotta

2-5 vuotta

Kohtaat TikTokissa videon, missä on mielestäsi hyvää sisältöä, mutta se on otettu \* kokonaan toisen tekijän videosta antamatta tunnustusta tälle alkuperäiselle tekijälle. Annatko tykkäyksen tälle repostaukselle, vai etsitkö mieluummin omatoimisesti alkuperäisen tekijän videon?

Annan tykkäyksen repostaukselle

Etsin alkuperäisen tekijän videon

Muu: \_\_\_\_\_

## Liite 1. Kyselytutkimuksen kysymykset, 2 (2)

Koetko, että videoiden tykkäysmäärät vaikuttavat päätöksentekooosi? \*

- Kyllä
- Ei
- Muu: \_\_\_\_\_

Jos koet, millä tavoin tykkäysmäärät vaikuttavat?

- Annan tykkäyksen mieluummin vähemmän tykätyle alkuperäiselle videolle/sisällölle
- Annan tykkäyksen mieluummin enemmän tykätyle repostaukselle
- Muu: \_\_\_\_\_

Oletko itse postannut TikTokiin jonkun muun tekemää sisältöä? \*

- Kyllä
- Ei
- Muu: \_\_\_\_\_

Jos olet, oletko antanut tunnustusta alkuperäiselle tekijälle?

- Kyllä
- Ei
- Muu: \_\_\_\_\_

Tähän voit vielä halutessasi kirjoittaa ajatuksia aiheesta vapaasti:

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

Lähetä

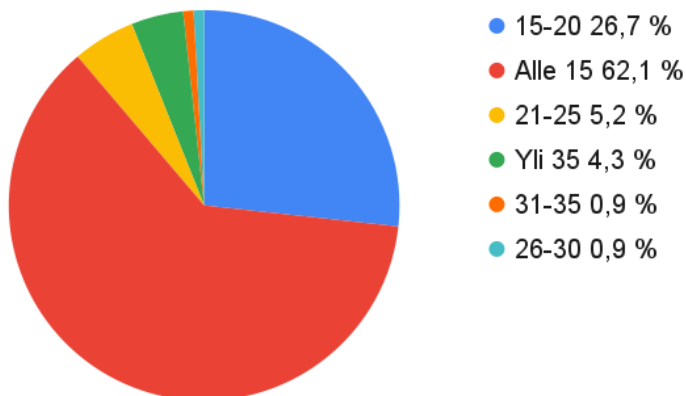
Tyhjennä lomake

Älä koskaan lähetä salasanaa Google Formsin kautta.

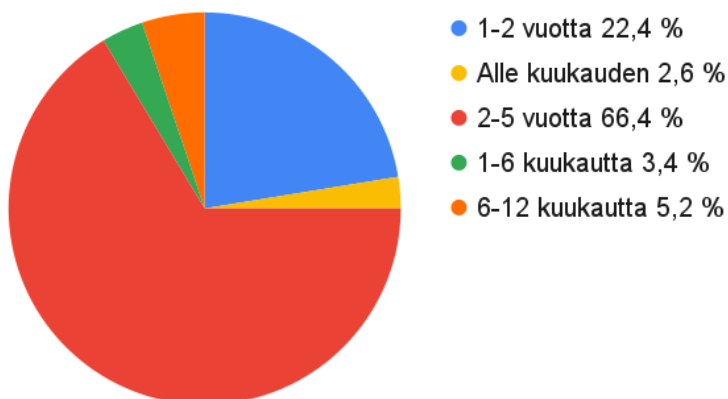
Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä. [Ilmoita väärinkäytöstä](#) - [Palveluehdot](#) - [Tietosuojakäytäntö](#)

## Liite 2. Kyselytulokset, 1 (2)

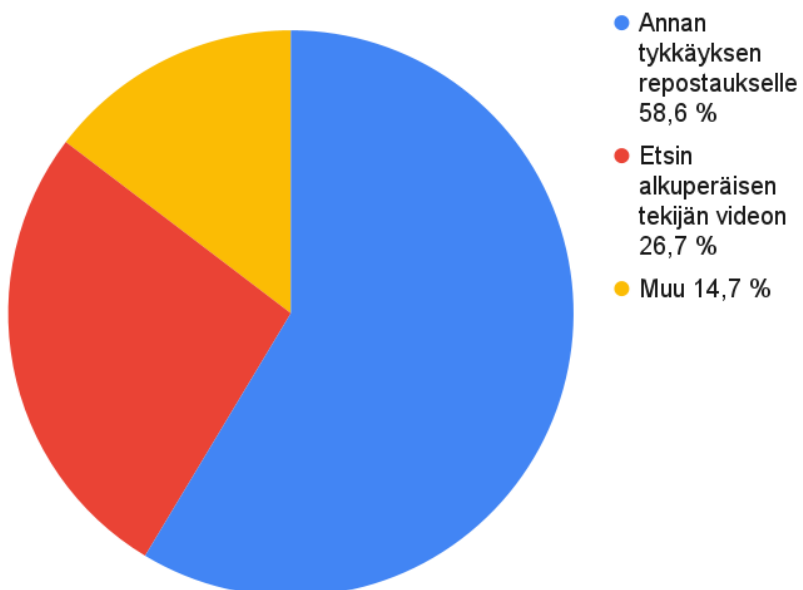
Kuinka monta vuotta vanha olet?



Määrä: Kuinka kauan olet käyttänyt TikTokia?

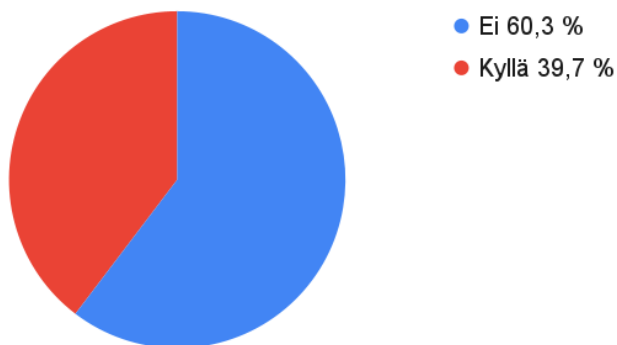


Kohtaat TikTokissa videon, missä on mielestäsi hyvää sisältöä, mutta se on otettu kokonaan toisen tekijän videosta antamatta tunnustusta tälle alkuperäiselle tekijälle. Annatko tykkäyksen tälle repostaukselle, vai etsitkö mieluummin omatoimisesti alkuperäisen tekijän videon?



## Liite 2. Kyselytulokset, 2 (2)

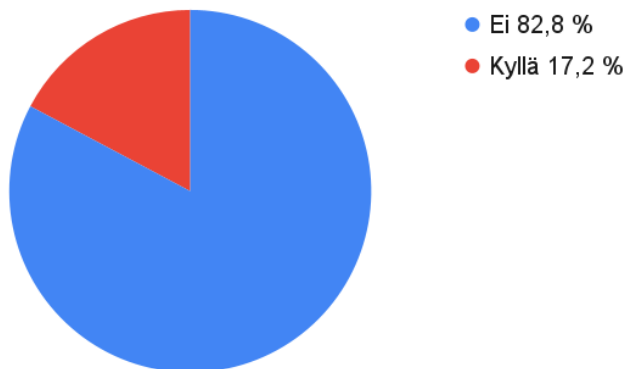
Koetko, että videoiden tykkäysmäärät vaikuttavat päätöksentekooosi?



Jos koet, millä tavoin tykkäysmäärät vaikuttavat?



Oletko itse postannut TikTokiin jonkun muun tekemää sisältöä?



Jos olet, oletko antanut tunnustusta alkuperäiselle tekijälle?

