



Digitaalinen samplaaminen ja tekijänoikeudet

Lauri Kallela

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni &
kaupallinen musiikki

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni & kaupallinen musiikki

KALLELA, LAURI:
Digitaalinen samplaaminen ja tekijänoikeudet

Opinnäytetyö 53 sivua
Toukokuu 2015

Opinnäytetyöni tarkoituksena on perehtyä digitaalisen samplaamisen ilmiöön ja tekijänoikeuksiin sekä tutkia millainen prosessi samplen tekijänoikeuksien selvittäminen on. Tavoitteenani on muodostaa aihealueesta selkeä kokonaiskuva, josta on sekä minulle itselleni että myös aihealueesta kiinnostuneille lukijoille hyötyä.

Työn toisessa kappaleessa käyn läpi digitaalisen samplaamisen historiaa sekä kehityskulkua aina tähän päivään. Lisäksi esittelen digitaalisen samplaamisen prosessin käytännössä sekä työvälineitä sen toteuttamiseksi.

Kolmannessa kappaleessa perehdyn tekijänoikeuksien historiaan ja niiden kansainväliseen yhtenäistymiseen sekä esittelen suomalaista tekijänoikeutta. Lisäksi perehdyn siihen, miten tekijänoikeudet vaikuttavat digitaaliseen samplaamiseen ja miten teknologian kehitys on vaikuttanut tähän suhteeseen.

Neljännessä osiossa perehdyn samplen tekijänoikeuksien selvittämiseen sekä tutkin, mitä seikkoja säveltäjän tulee huomioida käyttäessään teoksissaan lainattua materiaalia.

Työ osoittautui varsinkin tekijänoikeuksien osalta haastavaksi, mutta sain mielestäni kasaan erittäin informatiivisen ja tarkoituksen mukaisen katsauksen käsittelemistäni aihealueista.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Media
Digital Sound and Commercial Music

KALLELA, LAURI:
Digital Sampling and Copyrights

Bachelor's thesis 53 pages
May 2015

The purpose of my bachelor's thesis is to concern myself with the phenomenon of digital sampling and copyrights, and to study the process of sample clearance. My object is to form a clear overall picture of the subject for the advantage for myself and others interested about the subject.

In the second chapter of this thesis I will go through the history and the developments of digital sampling to this day. I will also demonstrate the process of digital sampling in practice and present the tools to put it into action.

In the third chapter I will concern myself to the history of the copyrights and their international standardization, and to the Finnish copyright. I will also concern myself on how copyrights are conditioned by the digital sampling and how the development of technology affects their relations.

The fourth chapter is about the process of sample clearance. In this chapter I will study what kind of issues the composer has to be aware of when using borrowed material in his/her work.

This work turned out to be challenging copyright-wise, but as long as I am concerned I was able to gather a very informative and practical summary of these topics.

Key words: sample, digital sampling, copyrights, licence

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	DIGITAALINEN SAMPLAAMINEN	9
2.1	Digitaalisen samplaamisen historiaa.....	9
2.1.1	Hip hop -kulttuuri ja samplaaminen.....	10
2.1.2	1990-luku ja samplaamisen huolettomuus.....	12
2.1.3	Samplaaminen 2000-luvulla.....	13
2.2	Digitaalinen samplaaminen käytännössä	15
2.2.1	Analogisesta digitaaliseksi ja takaisin.....	16
2.2.2	Crate digging ja samplekirjastot	18
2.2.3	Digitaalinen säveltäminen.....	19
3	TEKIJÄNOIKEUDET	24
3.1	Tekijänoikeusien taustaa.....	24
3.1.1	Bernin yleissopimus	25
3.1.2	Yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus.....	26
3.1.3	Rooman yleissopimus	26
3.1.4	TRIPS-sopimus	27
3.1.5	WIPO-sopimukset.....	28
3.1.6	EU:n tekijänoikeus.....	28
3.2	Tekijänoikeudet Suomessa	29
3.2.1	Taloudelliset oikeudet	30
3.2.2	Moraaliset oikeudet.....	31
3.2.3	Suojan edellytykset	33
3.2.4	Suojan kesto	33
3.3	Tekijänoikeuksien loukkaaminen	35
3.4	Teos.....	36
3.4.1	Sävellysteos.....	37
3.5	Lähioikeudet	37
3.6	Tekijänoikeudet ja samplaaminen	38
3.6.1	Äänite ja sävellys	39
3.6.2	Plagiointi ja interpolaatio	39
3.7	Tekijänoikeudet ja teknologian kehitys	41
4	SAMPLIN TEKIJÄNOIKEUKSIEN SELVITTÄMINEN	43
4.1	Tekijänoikeuksien omistajien tavoittaminen	44
4.2	Suhteiden merkitys tekijänoikeuksia selvittäessä.....	45
4.3	Yksi teos, monta tekijää.....	46
4.4	Transaktiokulut	47

4.5 Parempi aikaisin, kuin liian myöhään.....	47
4.6 Luvattoman samplaamisen seuraukset.....	48
4.7 Tietoinen riski	49
5 POHDINTA.....	51
LÄHTEET.....	52

ERITYISSANASTO

CPU	Central Processing Unit on siru, jonka teho määrittää tietokoneen suoritusnopeuden. (Duffell 2005, 21).
DAW	Digital Audio Workstation. Digitaalinen audiotyöasema. (Huber & Runstein 2005, 273-274.)
Emuloida	Jäljitellä toisen laitteen tai järjestelmän toimintaa (SuomiSanakirja.fi).
Harmonisointi (juridiikka)	Euroopan unioni yhdenmukaistaa jäsenvaltioiden lainsäädäntöä unionin päämäärien toteuttamisen turvaamiseksi (Tieteentermipankki.fi).
Konventio	Kansainvälinen sopimus, valtiosopimus (SuomiSanakirja.fi).
Lisenssi	Lisenssi (vapaaehtoinen lisenssi) eli tekijänoikeuden osittaisluovutus, jolla oikeudenhaltija antaa käyttäjälle (lisenssinsaajalle) oikeuden suojatun aineiston käyttämiseen tietyillä ehdoilla (Niiranen & Tarkela 1998, 79).
MC	Master of Ceremonies. Räppäri, musiikkiartisti ja/tai esiintyjä, joka yleensä luo ja esittää vokaaleja omista teoksistaan. (Wikipedia.)
MIDI	MIDI on digitaalinen protokolla, jonka avulla yhdessä soittimessa tehtävät soittotapahtumat (kuten kosketinten liikkeet) voidaan tallentaa tai siirtää johonkin muuhun soittimeen (Laaksonen 2013, 392).
Polyfonia	Moniäänisyys (Duffell 2005, 62).

RAM	Random Access Memory on tietokoneen aktiivinen muisti, joka pyörittää systeemin käyttöjärjestelmää sekä muita sovelluksia (Duffell 2005, 21).
Remiksaus	Julkaistun kappaleen rinnakkaisversio (Wikipedia.fi).
Rojalti	Rojalti tai royalty, on tekijälle tai muulle oikeudenhaltijalle maksettava korvaus siitä, että hän siirtää sopimuksella käyttäjälle aineistoonsa käyttöluvan (Niiranen & Tarkela 1998, 119).
Sampleri	Sampleri on laite, joka varastoi äänenpätkiä RAM- muistiin, jonka jälkeen niitä voi esimerkiksi soittaa eri korkeuksilla, luupata, sekä prosessoida (Rumsey & McCormick 2006, 397).
Sekvensseri	Sekvensseri on digitaalinen laite, jota käytetään nauhoittamiseen, editointiin, toistamiseen, sekä MIDI-viestien lajitteluun (Huber & Runstein 2005, 335).
Software (musiikki)	Äänen editointiin ja tuottamiseen kehitetty tietokonesovellus (Rumsey & McCormick 2006, 287).
Syntetisaattori	Sähköinen instrumentti, joka käyttää useampaa äänigeneraattoria muodostaakseen monimutkaisia ääniaaltoja, joista voidaan yhdistellä lukemattomia soonisia variaatioita (Huber & Runstein 2005, 319).
Transaktio	Liiketoimi, vastikkeellinen vaihdanta (Taloussanomat.fi).
Transponoida	Siirtää toiseen sävellajiin (SuomiSanakirja.fi).

1 JOHDANTO

Päätin tehdä opinnäytetyöni digitaalisesta samplaamisesta, tekijänoikeuksista sekä samplen tekijänoikeuksien selvittämisen prosessista. Olen seurannut hip hop -kulttuurin kehittymistä Suomessa sekä muualla maailmalla ja ollut aina kiinnostunut samplaamisesta tuotannollisena tekniikkana, joten päätin syventää omaa tietämystäni aihealueesta ja perehtyä nimenomaan myös ilmiön tekijänoikeudelliseen puoleen. Samplatessa on kuitenkin yleensä kyse tekijänoikeudella suojatun materiaalin käyttämisestä osana omaa teosta.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on perehtyä digitaalisen samplaamisen ilmiöön ja tekijänoikeuksiin sekä tutkia millainen prosessi samplen tekijänoikeuksien selvittäminen on. Tavoitteenani on muodostaa aihealueesta selkeä kokonaiskuva, josta on sekä minulle itselleni että myös aihealueesta kiinnostuneille lukijoille hyötyä. Pyrin työni avulla vastaamaan kysymykseen, mitä tekijänoikeudellisia seikkoja säveltäjän tulee ottaa huomioon hyödyntäessään toisesta teoksesta lainattua materiaalia omassa työssään.

Työn toisessa kappaleessa käyn läpi digitaalisen samplaamisen ilmiön historiaa sekä sen mahdollistavan teknologian kehityskulkua. Hip hop -kulttuuri on niin keskeinen osa ilmiön kehityskulkua, että se kulkee vahvasti mukana läpi koko osion. Tämän lisäksi perehdyn digitaaliseen samplaamiseen käytännössä sekä esittelen työvälineitä sen toteuttamiseksi.

Kolmannessa kappaleessa perehdyn tekijänoikeuksien historiaan sekä kansainväliseen yhtenäistymiseen ja esittelen suomalaisen tekijänoikeuden pääpiirteittäin. Lisäksi perehdyn siihen miten tekijänoikeudet ja samplaaminen liittyvät toisiinsa sekä teknologian kehityksen vaikutusta tähän suhteeseen.

Neljännessä kappaleessa esittelen mitä seikkoja tulee ottaa huomioon kun käyttää osana sävellystyötään tekijänoikeuksilla suojattua materiaalia ja minkälainen prosessi tekijänoikeuksien selvittäminen oikeudenomistajien kanssa oikein on. Tässä kappaleessa käytin yhtenä lähteenä tekemääni teemahaastattelua Muusikkojen liiton lakiasiainpäällikkö Lottaliina Pokkisen kanssa.

2 DIGITAALINEN SAMPLAAMINEN

2.1 Digitaalisen samplaamisen historiaa

Digitaalinen samplaaminen mullisti musiikin teknisen kehityksen samplereiden ilmestyessä markkinoille 1980-luvun alussa. 1970-luvulla analogiset rumpukoneet olivat jo vakiinnuttaneet asemaansa, mutta niiden synteettiset soundit sekä rajalliset ominaisuudet jäivät markkinoille ilmestyneiden Roger Linnin LM1-rumputietokoneen sekä Oberheimin DMX-rumpukoneen varjoon, sillä nämä mallit mahdollistivat samplaamisen sekä monipuolisemman rytmin kontrolloimisen. (Duffell 2005, 178.) Uusien rumpukoneiden myötä oli mahdollista rakentaa rytmisektioita yksittäisistä digitaalisesti äänitetyistä eli ”samplatuista” rumpuäänistä. (Schloss 2005, 47.)

Rumpukoneiden kehittyessä hiljalleen, ensimmäiset kohtuuhintaiset samplaamiseen tarkoitetut kosketinsoittimet ilmestyivät 1980-luvun puolivälin tienoilla ja valmistajat kuten Kurzweil, Ensoniq, Korg ja Roland toivat omia mallejaan markkinoille kuluttajien saataville. Mallien kehittyessä, aina vain pidempien samplaamisaikojen käyttö oli mahdollista. Casion FZ-1 -malli mahdollisti vuonna 1987 jo peräti kahden minuutin samplaamisen, tosin tämäkin oli mahdollista vain kompensoimalla äänenlaadusta. Ammattikäyttöön tarkoitetuista räkkimalleista kaksi erottuivat 1980-luvun puolivälissä edukseen: Emun Emax ja Akain S900. 1980-luvun lopulla samplerit tarjosivat jo 16 bittistä 44,1 kHz resoluutiota samplaamiseen sekä isompaa muistikapasiteettia. (Duffell 2005, 178-179.)

Samplereiden ilmestymistä markkinoille on verrattu yhtä mullistavaksi muutokseksi musiikkimaailmassa, kuin sähkökitaran ilmestymistä 1950- ja 1960-luvulla (Duffell 2005, 4). Sampleriksi kutsutaan laitetta, joka muuntaa audion digitaaliseen muotoon ja tallentaa datan keskusmuistiinsa. Kun sample on digitalisoitu, sitä voidaan käsitellä useilla tavoilla editoimalla, vaikuttamalla sen sävelkorkeuteen, prosessoimalla, efektoimalla sekä soittamalla samplea vaikkapa polyfonisesti. (Huber & Runstein 2005, 322.)



KUVA 1. Akai S900 sampleri. (Kuva: <http://www.synthmuseum.com/akai/akas90001.html>)

2.1.1 Hip hop -kulttuuri ja samplaaminen

Musiikin tyyliuunnista kaikkein voimakkaimmin digitaalinen samplaaminen vaikutti 1970-luvulla syntyneeseen hip hop -kulttuuriin mahdollistaen samankaltaisten tekniikoiden hyödyntämisen aivan uudella tavalla, jota DJ:t olivat jo harjoittaneet levysoittimillaan. Kahdella levysoittimella oli mahdollista tehdä jatkuva luuppi kahdella kopiolla samasta vinyylistä palauttaen rumpubreikin toisella levysoittimella alkupisteeseen toisen levysoittimen soittaessa sillä aikaa samaa luuppia. (Katz 2010, 161.) Ennen levysoittimia samankaltainen luuppaaminen oli mahdollista suorittaa kasettisoittimella pause-ominaisuuden avulla. Tällä tavalla voitiin nauhoittaa samaa rumpubreikkiä edellisen nauhoituksen jatkeeksi ja muodostaa näin jatkuva luuppi. (McLeod & DiCola 2011, 53-54.) LP-levyjen scratchaaminen sekä miksaaminen yhteen reaaliajassa haastoivat käsityksiä siitä, että äänitetyt kappaleet olisivat ”lopullisia”, muuttumattomia töitä ja että levysoittimet olisivat pelkästään toistamista varten. DJ:t kehittivät muita teoksien rumpubreikkejä ja äänitteiden osuuksia yhdistelemällä uuden livemusiikin ja improvisaation muodon sekä muuttivat levytetyn materiaalin luonteen ja arvon. (Frith & Marshall 2004, 148.)



KUVA 2. Hip hop -DJ 1970-luvulla. (Kuva: <https://moviesandamic.files.wordpress.com/2014/01/rap1970.jpg>)

Samplereiden ilmestyminen muutti DJ:n roolia liveaktissa merkittävästi. (Schloss 2005, 46.) Samplereiden kyetessä ajallisesti yhä pidempiin samplauksiin oli mahdollista äänittää jo kokonaisia osuuksia äänitteiltä ja muokata niitä haluamallaan tavalla (Duffell 2005, 179). Hip hop omaksui samplerit keskeisiksi välineiksi tuotantoonsa ja muutti tapaa, jolla sampleita oli totuttu käyttämään. Muiden muusikoiden kehitellessä uusia ääniä arsenaaliinsa, hip hop -tuottajat yhdistivät samplaamisen rytmiset ja melodiset mahdollisuudet. Rumpubreikkien samplaamisen lisäksi samplattiin myös teoksien melodisia osuuksia. Samplaaminen muodostui olennaiseksi osaksi hip hop -kulttuuria. (Schloss 2005, 48.) DJ:t alkoivat näihin aikoihin kutsua itseään tuottajiksi rakentaessaan instrumentaalinsa samplerin avulla. Tämä yleensä hip hop -säveltäjien tapa kutsua itseään tuottajiksi on edelleenkin hieman kritiikin kohteena, sillä tuottajan rooli sisältää perinteisessä merkityksessään laajemman toimikuvan.

Samplerit mahdollistivat uusia tuotannollisia tekniikoita, kuten useamman samplen soittamisen samanaikaisesti sekä niiden järjestelemisen haluamallaan tavalla. Nämä muutokset sekä MC-kulttuurin kehitys tekivät 1980-luvusta hip hopin ”kultaisen aikakauden”. (Schloss 2005, 51-52). Ehkä merkittävin samplaamista tuotannoissaan

hyödyntävistä uuden tyylin kokoonpanoista oli Bomb Squad, joka tuotti Public Enemy -yhtyettä (Schloss 2005, 52). Yhtyeen vuonna 1987 ilmestyneellä debyyttialbumilla Yo! Bum Rush The Show lainattiin runsaasti materiaalia funkin rytmeistä atmosfäärisiin luuppeihin (Duffell 2005, 180). Bomb Squadin tyyli luoda useista lähteistä lainaamallaan sampleilla kaoottisuutta sekä meteliä mullisti jälleen hip hopin kehitystä (Schloss 2005, 52). Yhtyeen artisti ja puhemies Chuck D. myöntää heidän musiikkinsa pohjautuvan kokonaan samplaamiseen ja teknologian kehityksen tuomiin mahdollisuuksiin. Ilman digitaalista samplaamista yhtyettä tuskin olisi ollut olemassakaan. (Katz 2010, 161.)

Public Enemyn teoksissa sanalla ”sample” on suuri merkitys. He halusivat työllään korostaa lainaamiensa aliedustettuja sankareitaan, kuten Afrika Bambaataa, Bobby Byrd, James Brown, George Clinton and Funkadelic, the Jacksons, Sly and the Family Stone sekä Trouble Funk ja painottaa Afrikan Amerikkalaisen populäärimusiikin arvoa populäärimusiikissa yleensä. Ilman samplaamisen suomia mahdollisuuksia tämä ei olisi ollut mahdollista. (Katz 2010, 163.) Heidän vuonna 1990 ilmestynyt albumi Fear of a Black Planet käsitettiin kulttuurillisesti niin tärkeäksi, että New York Times sisällytti sen vuosisadan 25 merkityksellisimmän albumin listalle (McLeod & DiCola 2011, 22).

2.1.2 1990-luku ja samplaamisen huolettomuus

Bomb Squad jatkoi tuotantonsa uudistamista, digitaalinen samplaaminen kehittyi kehittymistään. Pian samplaaminen ei enää rajoittunut pelkästään rumpu- tai soulbreikkeihin, vaan mistä tahansa teoksesta saatettiin lainata materiaalia (Schloss 2005, 52-53). Musiikkiteollisuus ei ollut noteerannut hip hop -musiikin tekijänoikeudellisia ongelmia ja tämä mahdollisti käytännössä rajattomat mahdollisuudet hip hop -artisteille toteuttaa musiikkiaan (McLeod & DiCola 2011, 20). Kaikkien samplatessa käytännössä mistä tahansa lähteestä, levy-yhtiöt alkoivat pikkuhiljaa kiinnittää huomiota tilanteeseen heidän omistaessa alkuperäisteokset (Duffell 2005, 181).

Toisin kuin Bomb Squad, kaikki eivät nähneet yhtä paljon vaivaa yhdistelläkseen sampleja teoksiinsa, vaan saattoivat pätkäistä esimerkiksi kokonaisen kertosäkeen toisesta teoksesta. Tämän kaltainen samplaaminen johti lopulta lain puuttumisen kuvioihin. Kun sampleja tuotannoissaan käyttävät artistit alkoivat saada tarpeeksi näkyvyyttä, alkoivat myös yhteydenotot alkuperäisiltä artisteilta, joiden teoksia oli

samplattu. Tällöin kyseiset tapaukset saatettiin vielä sopia samplatusartistin kanssa maksamalla korvaus suoraan hänelle. (McLeod & DiCola 2011, 26-27.)

Useiden hip hop -albumien kaupallisen menestyksen myötä 1980-luvun lopulla, levy-yhtiöt alkoivat kuitenkin nähdä genren kaupallisen potentiaalin. Tämän myötä myös samplaus joutui tarkkailun kohteeksi ja 1990-luvun alussa alkoi oikeustapausten aalto. Enää ei ollut mahdollista tehdä levyjä samalla tavalla kuin vielä muutama vuosi taaksepäin, vaan jokaisen samplen tekijänoikeudet tuli selvittää sekä riskit selventämättä jättämisestä alkoivat kasvaa. Ennen pitkään korkeat kulut, lisenssien neuvotteluiden hankaluus sekä suora materiaalin samplaamisen kieltäminen tekivät samplaamalla tehdyn musiikin tekemisen laillisesti mahdottomaksi, varsinkin kun albumi saattoi sisältää satoja sampleja. (McLeod & DiCola 2011, 27-28.)

1990-luvun alkupuolella samplerit olivat yleistyneet useimmissa studioissa, levinneet kuluttajien kotistudioihin sekä olivat jo vakiintuneesti osa dance- ja hip hop -tuotantoa. Rajattoman äänipalettinsa vuoksi samplerit veivät varsinkin elektronista musiikkia kokeellisuuden ja musikaalisen luovuuden myötä eri suuntiin. 1990-luvun Englannissa tapahtui tyylimuutosten jatkumo, kun tekno yhdistyi dub-tyyliin, jonka puolitempoiset bassokuviot sulautuivat hip hop -tyyliin funk breikkeihin luoden junglen, joka vuorostaan ennen pitkää kehittyi drum and bass -tyyliksi. Myös samplaamiseen soveltuvat software-ohjelmistot alkoivat yleistyä ja samplen pilkkomiseen perustuvan Recycle-softwaren myötä breakbeat ja sen manipulointi vaikutti kaikkiin elektronican muotoihin ja breakbeatista muotoutui oma genrensä. Breakbeatit yhdistyivät myös muihin tyylisuuntiin kuten houseen, teknoon sekä ambienttiin. 1990-luvulla tietokoneet alkoivat tehoiltansa soveltua musiikin tuotantoon ja softwaret yleistyivät. (Duffell 2005, 182.)

2.1.3 Samplaaminen 2000-luvulla

2000-luvulla samplaaminen on laantunut 1990-luvun intensiivisistä muutoksista ja vakiinnuttanut paikkansa tuotannollisena tekniikkana. Sampleri on nykyään osa modernia musiikkituotantoa. Vuosituhannen alusta suurin kehitys on tapahtunut tietokoneiden prosessitehoissa, mahdollistaen musiikkituotannon yleensä sekä samplaamisen uusilla, tehokkailla tavoilla. Kehityksen myötä musiikin luominen on nykyään aivan eri

mahdollisuuksien tasolla modernien samplaamiseen soveltuvien hardware- sekä software- tuotteiden myötä. Tietokoneiden tehokkuuden kasvamisen myötä 1990-luvulla alkoi markkinoille ilmestyä samplaamiseen tarkoitettuja software- ohjelmia valmistajilta, kuten Steinberg, Digidesign, Propellerhead ja Sonic Foundry. Tuotannollisesti tietokoneiden tehojen kehitys tarkoitti mahdollisuuksia, joita ei muutamia vuosia taaksepäin osattu kuvitellakaan. (Duffell 2005, 182.) Tietokoneista tuli pienempiä, sekä tehokkaampia ja ihmiset musiikkiteollisuuden tuotannoista ottivat laajalti käyttöön digitaaliset tiedostot pienentääkseen äänityksen ja editoinnin kustannuksia. Tietokoneet mahdollistivat MIDI-sekvenssoinnin ja muuttivat äänitys- ja editointiprosessia. Nyt kun oli mahdollista äänittää useita MIDI-raitoja sekä käyttää digitaalisia tiedostoja, musiikintuottajat pystyivät luomaan monimutkaisia nauhoituksia, kehittämään moninaisia musikaalisia rakenteita sekä editoimaan mitä tahansa äänen ominaisuutta jälkikäteen. (Kusek & Leonhard 2005, 143.) Musiikkityyliä kehittyessä uusiin suuntiin, uusien tyylien sivuuttaessa vanhemmat, samplerit ovat onnistuneet mukautumaan muutokseen ja vakiinnuttamaan paikkansa musiikkituotannossa. Samplerin etuna on että se soveltuu hyvin useimpiin genreihin. (Duffell 2005, 183.)

Mashup

Yksi viimeisimpiä digitaalisen samplaamisen muodoista on nk. Mashup. Nämä yleensä kaupallisista teoksista lainatuista pätkistä yhdistelemällä koostuvat teokset ovat DJ:den, tuottajien tai amatöörien tekemiä, yleensä pseudonyymien alla julkaistuja kappaleita. Kyseiset teokset eivät ole yleensä kaupallisesti saatavilla, vaan leviävät verkossa tekijänoikeuspulmien vuoksi. Mashup koostuu alun perin kahdesta eri kappaleesta niin kutsutulla A + B -rakenteella, jossa A edustaa vokaaleja sekä B instrumentaalia eri teoksista. Mashupit eivät kuitenkaan rajoitu pelkästään A + B -rakenteeseen. Ehkäpä räikein esimerkki tältä ajalta on artisti nimeltä Girl Talk. (Katz 2010, 166-167.)

Girl Talk eli Gregg Gillis ei piilotele pseudonyymien takana ja teoksellaan Feed The Animals yhdistelee osioita yli kolmen sadan artistin teoksista eri genreistä: hän yhdistelee metallimusiikin riffejä 1970-luvun rakkauslauluihin sekä länsirannikon rap-musiikkiin; tämän päivän poppia r'n'b -musiikkiin sekä klassiseen rock-musiikkiin. Gillis on esittänyt musiikkiansa maailmankiertueella, sekä esiintynyt suurilla festivaaleilla. Feed The Animals voisi kaiken tämän perusteella olla menestyksekkäs julkaisu, yhtä seikkaa lukuun

ottamatta: Gillis ei ole hankkinut lupaa yhteenkään käyttämäänsä sampleen. Samplaamisen räikeydestä huolimatta häntä vastaa ole kuitenkaan vielä nostettu syytettä tekijänoikeusrikkomuksista. (McLeod & DiCola 2011, 2-3.)

2.2 Digitaalinen samplaaminen käytännössä

Samplaaminen mielletään yleensä toisesta kappaleesta lainatun materiaalin käyttämisenä omassa teoksessaan. Se käsittää kuitenkin ennalta äänitetyn äänen digitaalisen sisällyttämisen uuteen teokseen. Digitaalinen samplaaminen on prosessi, jossa äänisignaali muunnetaan tietokoneella käsiteltäväksi dataksi. Tämä data sisältää ohjeet äänen uudelleen rakentamiseksi (Katz 2010, 147). Samplaaminen mahdollistaa käytännössä minkä tahansa taltioitavan äänen luoppaamisen, sen korkeuden vaihtelun sekä moninaisen manipuloinnin ennen kuin se yhdistetään muiden äänien kanssa kokonaiseksi teokseksi (Frith & Marshall 2004, 148). Tässä prosessissa artisti tai tuottaja ottaa osion aikaisemmasta äänitteestä ja digitalisoi sen, jotta voisi manipuloida sitä tietokoneen sekvensserillä sekä MIDI-instrumenteilla ja saattaa sen osaksi uutta teosta (Hull, Hutchison & Strasser 2011, 105).

Sana samplaaminen eli näytteistäminen tulee prosessista, jossa mikä tahansa ääni digitalisoidaan. Se on myös tekninen termi, jolla kuvailla digitaalisen audion pienintä yksikköä. Tietokone koodaa ääntä muuntamalla sen numeraaliseksi dataksi. Useimmissa digitaalisissa järjestelmissä laskeminen tapahtuu binäärisinä numeroina, joka on keino käsitellä monimutkaisempia numeroita käyttäen vain kahta lukua: 1 ja 0. Tämän menetelmän hyöty on siinä, että se mahdollistaa tietokoneiden muuttua nämä 1:et ja 0:t ”päällä”- tai ”poissa päältä” -tiloiksi koneen tasolla. Jokainen 1 ja 0 on binäärinen luku, joka supistuu bitiksi. On useita erilaisia tapoja käyttää binääristä laskemista äänen digitalisoinnissa, mutta yleisin on pulse code modulation eli PCM. Tällä tavoin näytteistetään analoginen ääni tietyllä tiheydellä tiettyyn aikaväliin eli saadaan näytteistyksen tiheys tai näytteistyksen taajuus, jossa jokaiselle näytteelle annetaan numeraalinen, digitaalinen arvo eli bittisyvyys. Kun nämä näytteet toistetaan oikeassa järjestyksessä ja oikealla nopeudella, saadaan äänellinen simulaatio alkuperäisestä äänestä. (Hugill 2012, 94.)

2.2.1 Analogisesta digitaaliseksi ja takaisin

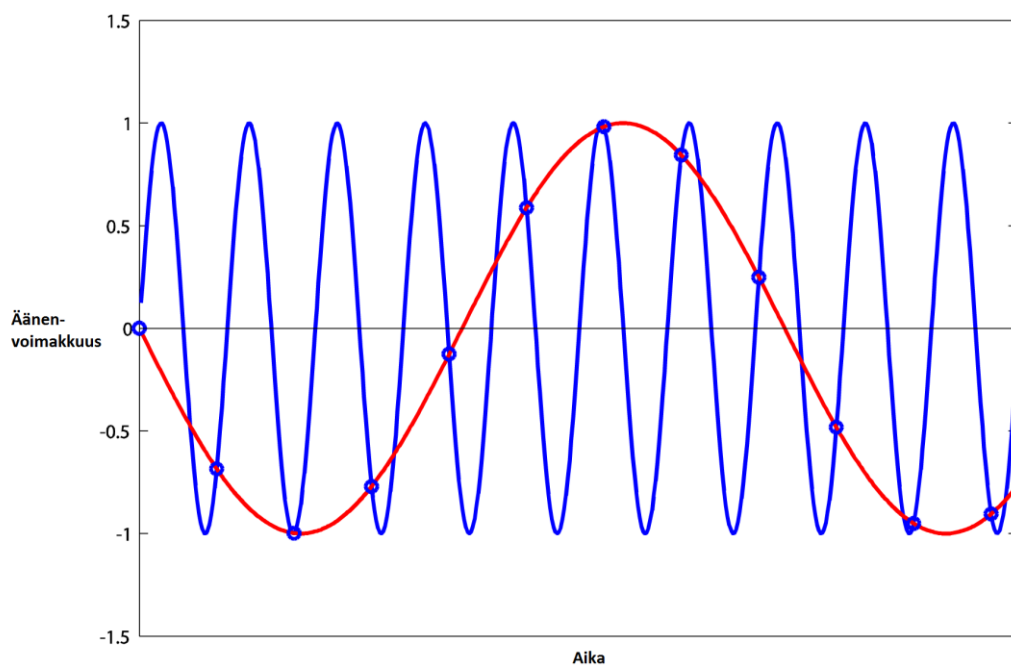
Kun analogisen audion maailmassa äänen taltiointi perustuu jännitteen tasojen vaihtelevuuteen, digitaalinen äänitys perustuu ääniaallosta tallennettaviin näytteisiin eli ”sampleihin” (Huber & Runstein 2005, 217). Musiikin ammattilainen Jukka Laaksonen (2013, 66) kirjoittaa kuinka analogisesta audiosignaalista otetaan tietyin, tasaisin väliajoin näytteitä, jotka ovat kuin pysähtyneitä kuvia ääniaallosta. Nämä näytteet muodostavat näytejonon joka edustaa äänisignaalia. Kaikki digitaalinen audiotekniikka perustuu tähän näytteistykseen eli ”samplaamiseen”. (Laaksonen 2013, 66.)

Kun ääniaalto digitalisoidaan, se konvertoidaan analogisesta signaalista digitaaliseen muotoon. Tällöin taltioitu ääni ei ole täydellinen kopio itsestään, vaan se sisältää näytteitä ääniaallosta binäärisinä numeroina, jotka edustavat ääniaallon voimakkuutta tai korkeutta. Kun tämä digitaalinen data taas rakennetaan takaisin analogiseksi signaaliksi, konvertoidaan se takaisin jännitteeksi joka reagoi taltioituihin binäärisiin lukuihin. (Katz 2010, 147-148.) Ihmisen korva on analoginen: se rekisteröi ilman värähtelyjä. Myös akustiset instrumentit ovat analogisia: ne värähtelevät fyysisesti ja tuottavat siten ääntä. Digitaaliset näytteet eivät sisällä ääntä, vaan ne vain kuvaavat sitä. Näin ääntä voidaan tallentaa, prosessoida sekä manipuloida tietokoneen avulla. Nämä näytteet muuntautuvat takaisin ääneksi, kun ne konvertoidaan takaisin analogiseen muotoon kaiuttimien kautta. Digitalisoidessa ääntä luonnollinen ääni voidaan taltioida hyvin yksityiskohtaisesti, mutta se on kuitenkin vain arvio sen luonnollisesta tilasta. (Hugill 2012, 95.)

Nyquistin teoria

Harry Nyquist kehitti teorian, joka esitti että jos halusi digitalisoida äänen tarkoin, tuli ääni viipaloida näytteiksi enemmän kuin kahdesti äänen sisältämän korkeimman taajuuden sisällä (Duffell 2005, 10). Ihmisen kuulema taajuusalue on käsitetty olevan 20Hz:stä aina 20kHz:iin saakka, joten Nyquist laski että jokainen sekunti ääntä tulisi viipaloida vähintään 44,000 näytteeseen, josta muodostuu esimerkiksi CD-levyissä käytetty 44,1kHz:in taajuusnäytteiden standardi. (Duffell 2005, 10.) Nykyään korkeampien taajuusnäytteiden käyttö on vakiinnuttanut asemaansa, sillä 20kHz:in ylittävää materiaalia pidetään tärkeänä korkeammalle äänenlaadulle (Rumsey & McCormick 2006, 208).

Jos audiosignaalista otetaan näytteitä liian harvaan, niin tulkitut näytteet eivät edusta alkuperäistä signaalia kunnolla. Tästä seuraa ilmiö nimeltä aliasing eli laskostuminen. Laskostuminen on ei-toivottu jäljennös alkuperäisestä signaalista, kun näytteistetty signaali rakentuu uudelleen D/A-konversiossa. (Rumsey & McCormick 2006, 202-204.) Jos taltioitava taajuus on korkeampi kuin mitä näytetaajuuden puolikas, tapahtuu muuntimessa virhetulkinta, että näytteistettävä taajuus olisi Nyquistin taajuutta alempi. Jos muunnin tulkitsee nämä ylimääräiset taajuudet hyödylliseksi signaaliksi, ei niitä voi enää erottaa tulkitusta audiosta. Nämä laskostuvat signaalit muodostavat riitasointuja alkuperäisen signaalin kanssa ja aiheuttavat häiritsevää säröä, koska eivät ole harmonisessa suhteessa taltioitavaan audioon. Tämän vuoksi tulisi huolehtia siitä, ettei audiossa ilmaannu taajuuksia, jotka ovat korkeampia kuin näytetaajuuden puolikas. (Laaksonen 2013, 68.) Audion konvertoinnin yhteydessä on tärkeää filteröidä eli suodattaa laskostumisen mahdollistavat ylimääräiset signaalit ennen varsinaista näytteistämistä (Rumsey & McCormick 2006, 205-206). Näin alkuperäisestä analogisesta signaalista leikataan pois ylimääräiset taajuudet (Laaksonen 2013, 68-69).



KUVA 3. Laskostunut signaalitulkinta näytteenotossa. (Kuva: <http://digitalsoundandmusic.com/5-3-4-mathematics-and-algorithms-for-aliasing/>, muokattu)

2.2.2 Crate digging ja samplekirjastot

Kun samplaaminen eli kultaista aikaansa 1990-luvun taitteessa, oli samplaaminen tuotantotyylinä puhtaimmassa muodossaan. Public Enemyn tuotantotiimi Bomb Squad yhdisti tuotannoissaan Hank Shockleen DJ-painotteisen lähestymistavan Eric Sadlerin perinteisemmän muusikon perspektiiviin ja yhdessä he opettelivat ”jammailemaan sampleilla” sekä yhdistämään perinteisen, rakenteellisen säveltämisen uuden teknologian mahdollistamaan tapaan manipuloida ääntä. Esimerkiksi Public Enemyn Fear of a Black Planet-albumia varten, he kolusivat läpi satoja tunteja kasetteja, äänitteitä sekä muita äänilähteitä saadakseen materiaalin mistä kasata levyn tuotanto. (McLeod & DiCola 2011, 23-25.) Samplaavien artistien tavasta koluta läpi äänitteitä muodostui termi ”crate digging”, joka viittasi tapaan käydä läpi useita äänilevyjä löytääkseen pienen osan jonka voisi samplata pienen osan osaksi omaa teostaan, oli se sitten esimerkiksi yksittäinen rumpuääni tai vaikkapa bassokuvio (McLeod & DiCola 2011, 22).

Kaikki samplerit, joita nykyään on markkinoilla, omaavat omat samplekirjastonsa. Kirjaston sisältämät samplet on yleensä kerrostettu ja käsitelty valmiiksi MIDI-instrumenteiksi, sekä lajiteltu omiin kategorioihinsa. Kirjastot on suunniteltu laajalle käyttäjäkunnalle, joten niiden laatu ja määrä vaihtelevat. Yksi yleisimmistä lähteistä sampleille on kaupallisesti tuotetut samplekokoelmat. Niiden samplet on yleensä toteutettu ammattimuusikoiden sekä kokeneiden ääniteknikkojen toimesta. Ostamalla tällaisen kirjaston, saa yleensä lisenssin käyttää sampleja omissa teoksissaan. Markkinoilla on useita eri valmistajia omine äänikirjastoineen, sekä tarjolla on kokoelmia käytännössä mistä tahansa instrumenteista ja äänistä, mitä vaan koskaan on äänitetty. (Duffell 2005, 43-44.) Nykyisin samplekirjastojen kehittäjät ovat kääntyneet Internetin suomiin mahdollisuuksiin, sen mahdollistaessa laajemman levityksen sekä kehittäneet hinnoitteluja yksittäin myytävälle äänille, jossain tapauksissa erilaisilla hintarakenteilla rajalliseen sekä kaupalliseen käyttöön. (Frith & Marshall 2004, 146.)

Jos etsii ammattimaisempia, autenttisempia, perinteisten soittimien emulaatioita, on tarjolla myös useita, täysin kerrostettuja ja käsiteltyjä multisampleja aina kokonaisuudesta orkesterista esimerkiksi vaikkapa mihin tahansa yksittäiseen soittimeen. Tällaiset kokoelmat ovat yleensä laadultaan tasolla, johon kotistudion omistajat tai edes kaikki

ammattilaispalvelut alalla eivät kykene ja ovatkin näin ylivertaisia verrattuna esimerkiksi samplereiden tai ohjelmistojen mukana tuleviin äänikirjastoihin. (Duffell 2005, 44.)

2.2.3 Digitaalinen säveltäminen

Tietokone on tuonut uudenlaisia mahdollisuuksia sävellyksen prosessiin. Digitaalinen säveltäminen on mahdollistanut tekniikoita, jotka olisivat mahdottomia ilman tietokoneen tehokkuutta. Digitaalisessa musiikissa kaikki äänet ovat fundamentaalisesti samoja: kerättyä dataa binäärisessä muodossa. Digitaalinen säveltäminen alkaa sarjalla päätöksiä, jonka muusikko tai software- ohjelmisto ottaa datasarjoista, joita manipuloivat. Binäärisessä koodaamisessa on omat rajoitteensa sekä vaihtelevuutensa. Nimenomaan tiedostojen formaatit määrittävät tavan, jolla musikaalinen informaatio voidaan havainnoida sekä käsitellä. Erilaiset software-ohjelmistot prosessoivat dataa eri tavoilla, jotka eivät aina ole selviä käyttäjälle. (Hugill 2012, 122.)

Sekvensserit

MIDI-sekvensserit ovat modernin musiikin yksi tärkeimmistä työvälineistä. Sekvensseri on digitaalinen väline, jota käytetään äänittämiseen, editointiin, toistamiseen sekä MIDI-viestien jakamiseen. Useimmat sekvensserit käyttävät perinteistä raitakohtaista käyttöliittymää, joka erottelee eri soittimet, vokaalit, rytmit sekä muut elementit omiksi raidoikseen, jotta niitä on helppo käsitellä kokonaisuutena. Nämä raidat sisältävät MIDI-komentoja sävelistä sekä informaatiota siitä miten ne on soitettu. Kun esitys on äänitetty sekvensserin muistiin, voidaan digitaalisesti tallennetun informaation avulla sitä editoida milloin tahansa. (Huber & Runstein 2005, 335.)

Hardware- samplerit

Kuten mihin tahansa muuhunkin instrumenttiin myös sampleriin tutustuminen vaatii aikansa ennen kuin sen ominaisuudet ja käytön hallitsee. Vaikka samplaaminen onkin hyvä keino aloittaa musiikin säveltämiseen tutustuminen, tarvitsee kokonaisuuksien rakentaminen tietenkin musikaalista ymmärrystä kuten sävelkorvaa sekä rytmitajua.

Erilaisia samplaamiseen soveltuvia työasemia, sekä ohjelmistoja on useita omine ominaisuuksineen ja rajoitteineen. (Duffell 2005, 8.)

Hardware-sampleri on periaatteessa kuin syntetisaattori, joka mahdollistaa äänittämisen, editoinnin, sekä sample-materiaalin tallentamisen RAM-muistiin. Kun ääni on samplattu ja tallennettu muistiin, voidaan sitä manipuloida monin tavoin, kuten luoppaamalla, muuntelemalla sitä, suodattamalla sen taajuuksia sekä vaikkapa vahvistamalla sitä. Sampleri sisältää yleensä koskettimiston tai padit, jotka mahdollistavat samplattun materiaalin soittamisen. (Huber & Runstein 2005, 322.)



KUVA 3: Padillinen Akai MPC 2000XL sampleri. (kuva: <http://www.vintagesynth.com/akai/mpc2000.php>)

Nykyisissä samplaamisen mahdollistavissa syntetisaattoreissa sekä samplerissa on oma sisäänrakennettu sekvensseri, joka mahdollistaa sekä instrumentin että sekvensserin kuljettamisen mukanaan. Käytön helpottuminen sekä laitteen mukanaan kuljettaminen ovat päivittäneet hardware-samlereita käytännölliseen suuntaan. Sekvensseri tarjoaa myös rajalliset editointimahdollisuudet, joita voi operoida pienen näytön avulla. (Huber & Runstein 2005, 335.)

Software- samplerit

Perinteisten hardware-samplereiden rinnalle on ilmestynyt tietokoneiden myötä useita software-sampleriohjelmaa, jotka käyttävät tietokoneen muistia, prosessointitehoa sekä signaalin käsittelyn ominaisuuksia toistaakseen sampleja polyfonisesti reaaliajassa. Software-samplerit tarjoavat pitkälti samat ominaisuudet kuin hardware-samplerit kuten editoinnin, äänen sijoittelun sekä äänien jakamisen pitkin MIDI-koskettimistoa. Näytöltä havaittava graafinen kontrollointi sekä yhteensopivuus DAW-ympäristön kanssa ovat tehneet software-samplereista kustannusystävällisempiä, tehokkaita ja helppoja käyttää verrattuna hardware-versioihin. Software-samplerit käyttävät äänimateriaalinaan nauhoitettua ja/tai tallennettua audiodataa tietokoneen muistista. Software-sampleri pystyy kommunikoimaan MIDI:n, audion ajan synkkauksen sekä ohjaavan datan kanssa software-instrumentin sekä isäntänä toimivan DAW-ohjelman sekä CPU-prosessorin välillä. (Huber & Runstein 2005, 324-325.)

DAW

Modernin digitaalisen audion käsittelyn keskipiste on digitaalinen audiotyöasema eli DAW. Se on software-ohjelma, joka mahdollistaa tietokoneen, hardware-laitteiden sekä erilaisten software-sovelluksien yhdistämisen joustavaksi tuotantoympäristöksi audion käsittelemiseen. (Huber & Runstein 2005, 273-274.) Eri DAW-ohjelmistot toimivat hieman eri tavoin, mutta niiden periaate on yhteinen. Äänitetyt audiotiedostot tallentuvat kovalevylle ja ohjelman näkymä esittää ne käsiteltävinä laatikoina, jotka sisältävät yleensä audiosisältöä havainnoivan kuvan. Kun näitä ohjelmiston näkymässä esiintyviä audiotiedostoja käsitellään, säilyvät alkuperäiset kovalevylle tallennetut audiotiedostot koskemattomina. Kun audiota manipuloidaan, ohjelma prosessoi audiota yleensä joko reaaliajassa tai tehden siitä väliaikaisen kopion kovalevylle. (Audio Editing in DAWs.)

Efektointi

Ennemmin tai myöhemmin digitaaliselle muusikolle tulee vastaan erilaiset plug-in -efektit, sekä muut digitaalisen äänen prosessointiin tarkoitettut digitaaliset audioefektit. Nämä efektit mahdollistavat laajan valikoiman luovalle tutkimiselle. (Hugill 2012, 109.)

Andrew Hugill (2012, 110) jakaa digitaalisen prosessoinnin viiteen kategoriaan: aika-alueen prosessit; taajuusalueen prosessit; dynaamiset prosessit; tilalliset prosessit sekä spektriset prosessit (Hugill 2012, 110).

Aika-alueen prosessit sisältävät perinteisiä editointitapoja kuten audion leikkaaminen ja liittäminen, audioraitojen kerrostaminen sekä liittäminen toisiinsa. Editoinnilla pyritään korjaamaan taltioitu audio, esimerkiksi poistamalla napsahdukset audiopätkän alusta ja lopusta. Toisaalta joskus tämä voidaan tietoisesti jättää tekemättäkin. Lisäksi voidaan pyrkiä eroon audiopätkän mahdollisesti karkeasta alku- tai loppuosioista tai vaikkapa audiopätkän loppuun jäämästä kaiusta. Tähän tarkoitukseen käytetään yleensä *fade*-toimintoa, joka vaikuttaa audion alku- ja loppuosion äänenvoimakkuuteen. (Hugill 2012, 110.)

Taajuusalueen prosessit. Kaikkia taajuudet, joita nauhoitettu ääni sisältää, voidaan taltioida ja toistaa. Tyypillinen esimerkki taajuusalueen prosesseista on EQ eli *ekvalisaattori* (equalizer). Sen tarkoitus on nimensä mukaisesti yhtenäistää (equal) taltioitun äänen taajuuksia. Tämä tarkoittaa yleensä äänityslaitteistosta sekä äänitysympäristöstä johtuvien vajoavuuksien tai korostumien tasoittamista. Mutta sen lisäksi ekvalisaattori on erittäin luova väline oikein käytettynä. Sen avulla voi leikata tai korostaa haluamiaan taajuuksia käsittelemästään audiosta. (Hugill 2012, 111.)

Dynaamiset prosessit. Dynaamisella prosessoinnilla vaikutetaan äänen voimakkuuteen ja dynamiikkaan. Tyypillisiä työkaluja äänen dynamiikan manipuloinnissa ovat esimerkiksi *kompressori* ja *expanderi*, jotka supistavat tai laajentavat ääniaallon dynamiikkaa. *Limiterin* avulla voidaan hallita signaalin korkeimpia voimakkuuksia. Myös dynaamiset prosessit ovat luovia ja monipuolisia välineitä äänen manipuloimiseen. (Hugill 2012, 113.)

Tilalliset prosessit. Ehkäpä kaikkein tunnetuin tilallisista prosesseista on *panning*, jolla vaikutetaan signaalin sijaintiin esimerkiksi kahden kaiuttimen välisessä stereokuvassa. *Kaiku* simuloi tilaa, jossa signaalin halutaan ilmenevän kuuntelijalle. Tilallisten efektien manipulointi on miksaamisen taidetta, jonka hallitseminen voi viedä vuosia. (Hugill 2012, 113.)

Spektriset prosessit ovat ajallisten- ja taajuusalueen prosessien laajentamista sekä yhdistelemistä, joka mahdollistaa luovia tapoja äänen käsittelemisessä esimerkiksi sumeasta selkeäksi tai vaikkapa rakeisesta harmoniseksi. Ne ovat ”erikoisefektejä”, joilla manipuloida sekä rikastuttaa audiota vain luovuus rajana. (Hugill, 2012, 114.)

3 TEKIJÄNOIKEUDET

Tekijänoikeuksien yksi tärkeimmistä tavoitteista on kirjallisuuden ja taiteen edistäminen. Tämä on tekijänoikeusnormistolle yhteinen tavoite, vaikka eri maiden lainsäädännölliset ratkaisut poikkeavatkin toisistaan. Sen tavoitteena on edistää henkistä luomistyötä sen eri muodoissa. Nykyaikaisessa kaupallisessa maailmassa voidaan yksinkertaisesti lähteä siitä, että tekijälle taattu yksinoikeus takaa hänelle tietyn neuvotteluaseman kun hänen teoksensa hyväksikäytöstä sovitaan. (Haarmann 2005, 9-10.) Tekijänoikeus ei suojaa lähtökohtaisesti ajatuksia ja aiheita, ideoita, teorioita ja periaatteita, tutkimustuloksia tai tietoa sellaisenaan. Ne ovat kaikkien hyödynnettävissä. (Sorvari 2007, 38.)

Teos on kiinteässä yhteydessä tekijänsä persoonaan eikä tekijälle ole yhdentekevää kuinka hänen teostaan käytetään hyväksi. Tämän vuoksi lainsäätäjän on huolehdittava tekijän persoonallisuuden suojaamisesta sekä tekijän taloudellisista intresseistä. Tekijänoikeus merkitsee myös investointien suojaa, sillä ilman tekijältä johdettavissa olevaa oikeutta kustantaja, radioyritys, elokuvan tuottaja yms. tuskin olisi valmis vastaanottamaan taloudellisia riskejä, joita teosten julkisuuteen saattamiseen aina liittyy. (Haarmann 2005, 10).

3.1 Tekijänoikeusien taustaa

Frith ja Marshall (2004, 12) uskovat, että tänä päivänä olisi hankala analysoida tekijänoikeustilannetta missään yksittäisessä valtiossa viittaamatta globaaliin kehitykseen ja tapoihin joilla erilaiset valtiolliset tekijänoikeusjärjestelmät alkavat olla ”harmonisoituja”. Mediateollisuuden kehitykset viimeisen 20–30 vuoden aikana ovat johtaneet transnationaalisiin lakirakenteisiin. Musiikkiteollisuus on aina ollut kansainvälistä, joten tekijänoikeuksien kansallisia eroja on pyritty yhtenäistämään monikansallisilla sopimuksilla jotka takaavat allekirjoittaneille osapuolille vähimmäisvaatimukset oikeuksien suojaamiseksi. (Frith & Marshall 2004, 12.)

Tekijänoikeuden yleissopimusten tarkoituksena on luoda järjestelmä, joka takaa että tekijät saavat suojaa muissakin maissa kuin kotimaassaan. Lisäksi valtioiden tulee antaa muista maista oleville tekijöille sama suoja kuin omille kansalaisilleen, sekä suojan on

täytettävä määrättyt vähimmäisvaatimukset. Useimmissa Euroopan maissa sovelletaan yleissopimuksia kansallisina normeina heti niiden tultua voimaan, mutta ne eivät ole meillä välittömästi voimassa olevaa oikeutta. Meillä saatetaan sopimuksen määräykset sovellettavaksi valtion erityisellä lainsäädäntöaktilla. Tämä voi tapahtua joko säätämällä ne lailla suoraan sovellettaviksi tai harmonisoimalla säännökset yleissopimuksen määräyksiä vastaaviksi, joista jälkimmäistä mallia on käytetty tekijänoikeudellisia yleissopimuksia voimaan saatettaessa. (Haarmann 2005, 27.)

3.1.1 Bernin yleissopimus

Ensimmäinen monikansallinen yleissopimus kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamiseksi oli pääosin kirjailijoiden sekä taiteilijoiden toimesta vuonna 1886 luotu Bernin yleissopimus (Frith & Marshall 2004, 12). Suomi on liittynyt sopimukseen vuonna 1928. Bernin sopimus rakentuu kansallisen kohtelun ja vähimmäissuojan periaatteille. Kansallisen kohtelun periaatteen mukaan jokainen sopimuksen jäsenvaltio on velvollinen antamaan toisen jäsenvaltion kansalaisille kulloinkin kysymykseen tulevissa asioissa saman kohtelun kuin omille kansalaisilleen. Vähimmäissuojan periaatteen mukaan sopimustekstin osoittama suoja on se suoja, joka jokaisen sopimukseen liittyneen maan on välttämättä annettava toisen sopimukseen liittyneen maan kansalaisille. Näiden rinnalla sopimuksessa on omaksuttu muotovaatimusten kieltämisen periaate, jonka mukaan tekijänoikeussuojan saamisen edellytykseksi ei saa asettaa mitään muotovaatimuksia, kuten esimerkiksi rekisteröintiä. (Haarmann 2005, 27-28.) Jäsenvaltioille taattiin vähintään 50-vuoden suoja kirjoittajan kuolemasta. Yksi yleissopimuksen mandaateista oli taiteilijoiden moraaliset oikeudet, jotka olivat pääsyynä siihen, että Yhdysvallat ei liittynyt Bernin yleissopimukseen vasta kuin 100 vuotta sen perustamisen jälkeen. (Frith & Marshall 2004, 12.)

Bernin yleissopimuksen myötä muodostettiin kansainvälisen käsittelyn periaate, mutta vähimmäisstandardit kansallisista traditioista huolimatta jäivät heikoiksi. Berliinin konferenssissa Saksassa vuonna 1908 sovittiin, ettei Bernin yleissopimuksen suomien oikeuksien tulisi olla riippuvaisia kansallisista muodollisuuksista. Berliinin konferenssin rakenne on edelleenkin modernin tekijänoikeuslain peruskallio. Yhdysvallat liittyi viimein Bernin yleissopimukseen vuonna 1989, kun sen tekijänoikeusteollisuuden kiinnostus kohdistui Hollywood- ja Redmond-tuotantojen maastaviennin tärkeyteen.

Bernin yleissopimuksen takaama vähimmäissuoja-aika on säilynyt 50 vuotena tekijän eliniän lisäksi, mutta Yhdysvallat ja Eurooppa ovat omaksuneet pidennetyt, 70 vuoden suoja-ajan. (Frith & Marshall 2004, 40.)

3.1.2 Yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus

Yhdysvallat joutui alun perin jäämään Bernin yleissopimuksen ulkopuolelle, sillä sen rekisteröintivaatimukset eivät kohdanneet Bernin yleissopimuksen muotovaatimusten kieltoa. Osittain tästä syystä synnyttiin vuonna 1952 yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus. Suomi liittyi sopimukseen 1963. Kuten Bernin yleissopimus, myös yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus on rakennettu kansainvälisen kohtelun ja vähimmäissuojan periaatteiden varaan, mutta sen vähimmäissuojavaatimukset ovat vähäisemmät. Sopimuksen tarkoitus on sopia kaikille maailman valtioille, ei pelkästään kehittyneille teollisuusmaille. Valtioiden, jotka ovat liittyneet sekä Bernin yleissopimukseen että yleismaailmalliseen tekijänoikeussopimukseen, ovat velvoitettuja antamaan toistensa kansalaisille Bernin yleissopimuksen mukainen suoja. (Haarmann 2005, 30.)

3.1.3 Rooman yleissopimus

Bernin yleissopimus suojasi musikaalisia teoksia, mutta ei äänitteitä. Roomassa solmittiin 1961 ylimääräinen, esittäviä taiteilijoita, äänitteiden valmistajia sekä radio- ja televisioyrityksiä suojaava yleissopimus ehkäisemään kansainvälistä äänitteiden piratismia. Rooman yleissopimus suojaa äänitteitä jäsenvaltioissa vähintään 20 vuoden ajan sekä tarjoaa rajallista suojaa esittäville taiteilijoille. (Frith & Marshall 2004, 12.) Suomi liittyi sopimukseen vuonna 1983. Suoja-aika alkaa tallennus-, esitys- tai lähetysvuodesta. Esittävän taiteilijan vähimmäisoikeudet estävät esityksen radiolähetyksen, julkisen toisintamisen ja tallentamisen sekä tallennuksen monistamisen ilman taiteilijan suostumusta. Radioyrityksen oikeuksiin kuuluu oikeus sallia tai kieltää lähetyksensä jälleen lähettäminen, tallentaminen, lähetyksestä tehtyjen tallenteiden monistaminen ja televisiolähetysten julkinen toisintaminen. Äänitteen valmistajan oikeuksiin kuuluu äänitteiden välittömän tai välillisen monistamisen salliminen tai kieltäminen. (Haarmann 2005, 31-32.) Yhdysvallat ei allekirjoittanut Rooman

yleissopimusta sitä perustettaessa, sillä se ei tunnustanut esiintyjän oikeuksia (Frith & Marshall 2004, 12).

3.1.4 TRIPS-sopimus

1990-luvulla kansainvälisen tekijänoikeuden sääntely sulautui laajemmaksi kaupankäynnin verkostoksi, eikä ollut kyse enää tietynlaisista tekijänoikeudellisista yleissopimuksista, kuten Bernin ja Rooman yleissopimukset. Merkittävin kehitys vallitsevassa tilanteessa oli 1993 perustettu TRIPS-sopimus, joka koski immateriaalioikeuksien kaupankäyntiin liittyviä näkökantoja. TRIPS-sopimus oli osa globaalin markkinatalouden keskittymää GATT:a, joka koski yleisiä sopimuksia tariffeista sekä kaupankäynnistä. (Frith & Marshall 2005, 13.) GATT:n tilalle perustettiin 1994 WTO eli Maailman kauppajärjestö. Suomi liittyi sopimukseen osana 125 allekirjoittajamaata TRIPS-sopimuksen tullessa voimaan 1.1.1995. TRIPS-sopimuksella vahvistetaan muiden immateriaalioikeuksien rinnalla myös tekijänoikeuksia, ei kuitenkaan niiden itsensä vuoksi, vaan niiden kauppapoliittisen merkityksen vuoksi. (Haarmann 2005, 34.)

TRIPS-sopimus vahvisti merkittävästi tekijänoikeuden suojaamista, ei pelkästään vakiinnuttamalla suojan vähimmäisvaatimuksia, mutta myös ehkä vielä tärkeämpänä seikkana, vakiinnuttamalla täytäntöönpanon vähimmäisvaatimuksia. TRIPS-sopimus liittyy yhteen Bernin ja Rooman yleissopimusten olennaisia säännöksiä, luoden samalla uudenlaisia sanktioita maille, jotka eivät riittävästi valvo tekijänoikeutta. Sopimuksen myötä myös äänitteen vähimmäissuoja-aika nousi 25 vuodesta 50 vuoteen. TRIPS-sopimuksen myötä useammat maat ovat nyt velvoitettuja suojelemaan tekijänoikeuksia, kuin mitä Bernin tai Rooman yleissopimusten myötä. Tänä päivänä kansalliset musiikkiteollisuudet omine historioineen ovat samojen tekijänoikeussäännösten alla ja alttiina samanlaisille sanktioille, jos ne eivät valvo länsimaalaista tekijänoikeussuojaa omalla alueellaan. (Frith & Marshall 2004, 13.)

3.1.5 WIPO-sopimukset

Bernin ja Rooman yleissopimuksilla luotu kansainvälinen suoja saatettiin vastaamaan teknologian kehityksen vaatimuksia niin kutsutuilla WIPO-sopimuksilla. Vuonna 1996 allekirjoitettiin WIPO:n tekijänoikeussopimus WTC, sekä WIPO:n esitys- ja äänityssoimimus WPPT. Kummatkin näistä sopimuksista ovat tulleet voimaan vuonna 2002. Sopimusten allekirjoittamisen vuonna 1996 ydinalueena olivat niin sanotun tietoyhteiskunnan tekijänoikeusongelmat. Sopimuksilla selvennettiin ja täydennettiin tietoverkoissa tapahtuvaan välittämiseen liittyviä oikeuksia. Yleisölle välittämiseen kuuluivat myös ne tapaukset, joissa yleisöön kuuluvat henkilöt saavat verkon kautta teoksia ja tallennettuja esityksiä saatavilleen valitsemaansa paikkaan haluamanaan aikana. WIPO:n käynnissä olevia hankkeita ovat audiovisuaalisten esitysten suojan ohella tietokantojen ja radio- ja TV-lähetysten suoja sekä immateriaalioikeuden kansainvälisen yksityisoikeuden alaan kuuluvat kysymykset. (Haarmann 2005, 32-33.)

3.1.6 EU:n tekijänoikeus

Kun Suomesta tuli osa Euroopan unionia, tulivat EU:n tuomioistuimen tekijänoikeutta koskevat ratkaisut niin ikään meitä sitoviksi. Kaikki EU-maat noudattavat Bernin yleissopimusta ja ovat velvoitettuja antamaan muista maista oleville tekijöille samaa korkeatasoista suojaa kuin ne antavat omille kansalaisilleen. (Haarmann 2005, 39-46.)

Komissio julkisti tekijänoikeutta koskevat näkemyksensä vuonna 1988 niin kutsutussa vihreässä kirjassaan: ”Green Paper on Copyright and the Challenge of Technology”. Vihreän kirjan lähtökohtana oli tekijänoikeuksien merkityksen korostaminen teollisuudelle ja kaupankäynnille. Vihreä kirja sai kritiikkiä, koska katsottiin, että mietintöjen laatijat olivat unohtaneet varsinaiset tekijät tekijänoikeusteollisuuden kustannuksella. Tämän kritiikin pohjalta julkaistiin vuonna 1990 komission toimesta varsinainen tekijänoikeutta koskeva työohjelma, eli valkoinen kirja: ”Follow-up to the Green Paper; Working Programme of the Commission in the Field of Copyright and Neighbouring Rights”. Kyseisen ohjelman mukaan EU:ssa on annettu 1990-luvun alusta useita tekijänoikeutta koskevia direktiivejä. (Haarmann 2005, 37-38.)

Eri puolilla maailmaa voimassa olevat tekijänoikeuslait ovat yhdenmukaisia siltä osin kuin kysymys on konventiossa säännellyistä vähimmäisoikeuksista, mutta yleissopimusten tarkoituksena ei ole luoda ylikansallista tekijänoikeutta. Tekijänoikeus on aina kansallista oikeutta, huolimatta konventioista. Suomessa sovelletaan Suomen tekijänoikeutta, joka voi vähimmäisvaatimusten ulkopuolisesti poiketa huomattavastikin toisen konventiomaan tekijänoikeudesta. (Haarmann 2005, 36.)

3.2 Tekijänoikeudet Suomessa

Oma tekijänoikeuslakimme on ollut voimassa vuodesta 1961. Lain nimi oli aluksi laki tekijänoikeudesta kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiin. Lait valmisteltiin pohjoismaisena yhteistyönä. Uudistuksia lakeihin olivat niin sanotut lähi- eli naapurioikeudet eli esittävien taiteilijoiden ja äänitteiden valmistajien oikeudet sekä radio- ja televisiolähetysten suoja. Suurelta osin teknologian myötä tekijänoikeuslakimme on tehty monia muutoksia 1970-luvulta lähtien, jolloin alun perin selväpiirteisestä tekijänoikeuslaista on tullut monimutkainen ja vain vaivoin avautuva erityissäännöstö. Pohjoismaiden tekijänoikeudetkin poikkeavat eräin kohdin huomattavasti toisistaan. Uusimmat muutokset tekijänoikeuslaissamme johtuvat EU:n direktiivien implementoinneista. Pohjoismaiden tekijänoikeusasioissa on ollut tavoitteena yhdenmukaiset ratkaisut keskeisissä asioissa, mutta tekijänoikeuslakien uudistaminen ei ole kuitenkaan tapahtunut samanaikaisesti saati samansisältöisesti kaikissa Pohjoismaissa. (Haarmann 2005, 8-9.)

Kirjallisen tai taiteellisen teoksen luoja omaa tekijänoikeuden teokseensa, on se sitten kaunokirjallinen tai selittävä kirjallinen tai suullinen esitys, sävellys- tai näytelmäteos, elokuvateos, valokuvateos tai muu kuvataiteen teos, rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuote tai muuten ilmenevä teos. (446/1995.) Tekijänoikeuslain mukaan siis kirjallisen tai taiteellisen teoksen luojalla on teokseensa tekijänoikeus, johon tekijänoikeuslaissa määritellään sen tuottamat taloudelliset ja moraaliset oikeudet sekä sen yhteiskunnallisiin, sivistyksellisiin ja käytännöllisiin syihin perustuvat rajoitukset. (Sorvari 2007, 1.)

Nykyaikaisella tekijänoikeudella on sekä varallisuus oikeudellinen että persoonallisuus oikeudellinen puoli, jotka kietoutuvat monella tavalla toisiinsa niin, että

niistä muodostuu yhtenäinen tekijänoikeus. Tätä vallitsevaa näkemystä kutsutaan *dualistiseksi teoriaksi*. Tekijänoikeuden varallisuus oikeudellisia komponentteja kutsutaan tavallisesti tekijän taloudellisiksi oikeuksiksi ja persoonallisuus oikeudellisia komponentteja moraaliksiksi oikeuksiksi, mutta nimityksiä ”taloudelliset oikeudet” ja ”moraaliset oikeudet” ei tekijänoikeuslaissa käytetä. Nämä kyseiset oikeudet painottuvat eri oikeusjärjestelmissä eri tavoin. (Haarmann 2005, 109-111.)

3.2.1 Taloudelliset oikeudet

Tekijänoikeus tuottaa, tietyin rajoituksin, yksinomaisen oikeuden määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin, muuttamattomana tai muutettuna, käännöksenä tai muunnelmana, toisessa kirjallisuus- tai taidelajissa taikka toista tekotapaa käyttäen. Kappaleen valmistamisena pidetään sen valmistamista kokonaan tai osittain, suoraan tai välillisesti, tilapäisesti tai pysyvästi sekä millä keinolla ja missä muodossa tahansa. Valmistamisena pidetään myös teoksen siirtämistä laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa. (821/2005.)

Tekijänoikeuslain 2 §:ssä tekijälle pidetään yksinoikeus myös sellaisissa tapauksissa, joissa tekijän teosta on muunneltu tai se on saatettu vaikkapa toiseen kirjallisuus- tai taidelajiin taikka valmistettu toisella tekotavalla. Säännös osoittaa, ettei tekijän oikeus teokseensa suinkaan merkitse suojaa pelkkää suoraa kopiointia vastaan, vaan myös muutetussa tai toista tekotapaa käyttäen valmistetussa teoksessa kysymys on samasta alkuperäisteoksesta ja alkuperäisteoksen tekijänoikeuden haltijalla on täten määräysvalta myös kysymyksessä olevien uusien teosten suhteen. Taideteoksen kappaleita ovat alkuperäisen lisäksi myös niiden reproduktiot. Sävellysteosten kappaleita voidaan valmistaa kirjoittamalla ne nuoteiksi, painamalla nuotit tai tallentamalla teos nauhalle, levyille tai muulle vastaavalle laitteelle. Myös teoksen tallentaminen tietokoneen kovalevyille on teoskappaleen valmistamista, sekä niin ikään teoksen muuttaminen digitaaliseen muotoon. (Haarmann 2005, 112-114.)

Vuonna 2005 tekijänoikeuslain uudistuksen yhteydessä lain 2 §:n säännöstä täydennettiin ottamalla siihen maininta osittain tapahtuvasta kappaleen valmistamisesta, koska kappaleita voidaan valmistaa koko teoksesta tai sen osasta. Jos kopioi osan tai pari

teoksesta, tulee valmistaneeksi teoskappaleen edellyttäen, että teoksen kysymyksessä oleva osa täyttää itsenäisyyden ja omaperäisyyden vaatimukset. (Haarmann 2005, 116.)

3.2.2 Moraaliset oikeudet

Kun teoksesta valmistetaan kappale tai teos kokonaan tai osittain saatetaan yleisön saataviin, on tekijä ilmoitettava sillä tavoin kuin hyvä tapa vaatii. Teosta älköön muutettako tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tahi omalaatuisuutta loukkaavalla tavalla, älköönkä sitä myöskään saatettako yleisön saataviin tekijää sanotuin tavoin loukkaavassa muodossa tai yhteydessä. Oikeudesta, joka tekijällä on tämän pykälän mukaan, hän voi sitovasti luopua vain mikäli kysymyksessä on laadultaan ja laajuudeltaan rajoitettu teoksen näyttäminen. (821/2005.)

Moraaliset oikeudet ymmärretään nykyään usein vain tekijäpersoonallisuuden suojaksi, mutta kun vaatimus moraalisten intressien suojaamisesta otettiin Bernin konventioon Rooman konferenssissa vuonna 1928, oli tavoitteena myös estää yleisesti kirjallisuuden, tieteen ja taiteen vahingoksi tapahtuva menettely. Meillä sääntely on toteutettu kaksijakoisesti. Tekijänoikeuslain 3 §:ssä säädetään etupäässä tekijäpersoonallisuuden suojaa ja 53 §:ssä suojataan niin sanottuja sivistyksellisiä etuja. Toisin kuin taloudelliset oikeudet, moraaliset oikeudet ovat periaatteessa luovuttamattomia. Vaikka tekijä luovuttaisi tekijänoikeutensa kokonaan toiselle, jäävät tekijän moraaliset oikeudet edelleen hänelle itselleen. (Haarmann 2004, 138-139.)

Isyysoikeus

Isyysoikeudeksi kutsutaan tekijän oikeutta tulla mainituksi teoskappaleissa ja saatettaessa teos yleisön saataviin. Tekijä tulee ilmoittaa mainiten hänen nimensä, pseudonyyminsä tai nimimerkkinsä. Tekijällä on myös valta määrätä, missä muodossa hänen nimeänsä teoksien yhteydessä mainitaan. Velvollisuus tekijän nimen ilmoituksesta ei riipu siitä, missä laajuudessa teoksesta valmistetaan kappale tai se saatetaan yleisön saataviin, eikä siitä että tapahtuuko yleisön saataviin saattaminen luvallisesti tai luvattomasti. (Haarmann 2005, 140).

Silloin kun teoksesta valmistetaan kappale tai se kokonaan tai osittain saatetaan yleisön saataviin, on tekijä ilmoitettava sillä tavoin kuin hyvä tapa vaatii. Teosta ei tule muuttaa tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tai omalaatuisuutta loukkaavalla tavalla, eikä sitä myöskään tule saattaa yleisön saataviin tekijää loukkaavassa muodossa tai yhteydessä. Tämän pykälän mukaisesta oikeudesta tekijä voi sitovasti luopua vain, mikäli kysymyksessä on laadultaan ja laajuudeltaan rajoitettu teoksen käyttäminen. (821/2005.)

Vaikka tiettyjä tekijänoikeuden komponentteja kutsutaan moraaliksiksi oikeuksiksi, ei se tarkoita ettei niillä olisi myös taloudellista merkitystä tekijän kannalta, erityisesti isyysoikeuden kannalta. Teoskappaleita valmistaessa tai saatettaessa teos yleisön saataviin, velvollisuudella ilmoittaa tekijän nimi on suuri merkitys taiteilijan maineelle ja täten hänen töidensä menekille. (Haarmann 2004, 139.)

Respektioikeus

Respektioikeus koskee sitä että loukkaako muuttaminen tai esittäminen tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tai omalaatuisuutta eli tekijänkunniaa. Siinä tarkoitettu muuttaminen voi kohdistua sekä teokseen että teoskappaleeseen. Kyseinen säännöksen ei kuitenkaan katsota olevan esteenä esimerkiksi parodioiden valmistamiselle. Sävellysteoksen yhteydessä tekijänkunniaa loukkaava tilanne on kun esimerkiksi sävellysteos esitetään sanoin, jotka ovat ristiriidassa sävellyksen hengen kanssa tehden sävellyksestä naurettavan. (Haarmann 2005, 144-146.)

Respektioikeussäännöksen tarkoituksena on suojata tekijän henkilöllisiä kirjallisia ja taiteellisia oikeuksia teoksensa suhteen ja korostaa näin tekijän yhteyttä teokseensa. Respektioikeus suojaa myös yleistä etua, sillä teoksen muuttaminen loukkaavalla tavalla on myös sivistyksellisten etujen kannalta tuomittavaa. Muuttaminen voi kohdistua sekä teokseen että teoskappaleeseen. Loukkaavaa teoksen muuttamista on esimerkiksi vakavan musiikkiteoksen muuttaminen revyyllauluksi tai jazz- sovitukseksi, draaman loppuratkaisun muuttaminen, ala-arvoinen käännöstyö sekä pasifistisen romaanin muuttaminen elokuvassa sotaa ihannoivaksi. Loukkaavaa teoskappaleen muuttamista voi taas olla esimerkiksi muutosten, poistojen tai lisäysten tekeminen taideteokseen, kuten esimerkiksi taidemaalauksen muuttaminen sopivaisuussyistä tai mainosten lisääminen teokseen. (Sorvari 2007, 176.)

3.2.3 Suojan edellytykset

Tekijänoikeuslain 1 §:n mukaan tekijänoikeussuojaa saa se, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen. Suojan saamiseksi teoksen on ylitettävä niin sanottu teoskynnys. Teoksen katsotaan olevan tekijänoikeudellisesti suojattu, jos sitä voidaan pitää tekijänsä luovan ilmaisun omaperäisenä tuloksena. Tämä on lähinnä pohjoismaista tulkintaa, kansainvälisesti termillä omaperäisyys on tekijänoikeudessa eri maissa erilaisia tulkintoja. Tekijänoikeussuojan edellyttämä omaperäisyys määräytyy ensisijaisesti oman maamme oikeuskäytännön, mutta myös kansainvälisen tradition pohjalta. Tekijänoikeuden perinteisen ydinalueen eli kirjallisuuden, musiikin ja taiteen kohdalla suojan saamisen edellytykset näyttävät täyttyvän helpommin kuin niin sanotun sovelletun taiteen puolella. (Haarmann 2005, 61-62.)

Suojan saamiseksi riittää että teos on tekijälleen subjektiivisesti uusi, sillä pidetään mahdollisena, että kaksi tekijää voi toisistaan tietämättä luoda samanlaisen teoksen. Tekijän on täytynyt luoda teoksensa itsenäisesti, käyttämättä toista teosta esikuvanaan. Jokainen kirjailija, säveltäjä tai taidemaalari saa kuitenkin esikuvia, ideoita sekä virikkeitä aikaisemmin eläneiltä sekä aikalaisiltaan, joten tekijänoikeuslain 4 §:n 2 momentissa on tästä säännös: ”Jos joku teosta vapaasti muuttaen on saanut aikaan uuden ja itsenäisen teoksen, ei hänen tekijänoikeutensa riipu tekijänoikeudesta alkuperäisteokseen.” (Haarmann 2005, 64-65.)

3.2.4 Suojan kesto

Tekijänoikeus on ajallisesti rajallinen ja jossakin vaiheessa tekijän oikeudenomistajien persoonalliset suhteet tekijään katkeavat niin, ettei ole enää aihetta säilyttää heillä mahdollisuutta tekijänoikeuden hyödyntämiseen taloudellisesti. Tekijänoikeus on voimassa, kunnes on kulunut 70 vuotta tekijän kuolinvuodesta ja se koskee kaikkia teoksia, niin julkistettuja kuin julkistamattomiakin, sillä edellytyksellä että niiden tekijä on tunnettu. Kun kyseessä on yhteisteos, lasketaan 70 vuotta viimeksi kuolleen tekijän kuolinvuodesta. (Haarmann 2005, 244-245.) Sanoitetun sävellysteoksen, jota varten sekä

sanoitus että sävellys erityisesti luotiin, tekijänoikeus on voimassa kunnes 70 vuotta on kulunut viimeiseksi kuolleen sanoittajan tai säveltäjän kuolinvuodesta, riippumatta siitä, onko nämä henkilöt nimetty sanoitetun sävellysteoksen tekijöiksi. (763/2013.)

Jos teos on julkistettu tekijän nimeä, salanimeä taikka nimimerkkiä ilmoittamatta, tekijänoikeus on voimassa, kunnes 70 vuotta on kulunut teoksen julkistamisvuodesta. Jos teos julkaistaan osina, niin tekijänoikeuden voimassaoloaika lasketaan erikseen kullekin osalle. Tuntemattoman tekijän julkaistamattoman teoksen tekijänoikeus on voimassa, kunnes 70 vuotta on kulunut siitä vuodesta, jona teos luotiin. Näin on tarkoitus estää ”ikuinen” tekijänoikeussuoja. (Haarmann 2005, 246).

Pohjoismaisen tekijänoikeus sisältää *editio princeps*-nimisen suojamuodon. Se, joka ensimmäisen kerran julkaisee tai julkistaa aikaisemman julkaisemattoman tai julkistamattoman teoksen, saa tekijänoikeuslain 44 a §:n mukaan 2 §:n mukaisen oikeuden. Tällöin oikeuden voimassaolo päättyy, kun 25 vuotta on kulunut teoksen julkaisu- tai julkistamisvuodesta. Tämän suojamuodon on tarkoituksena kannustaa julkaisemaan sellaisia vanhoja teoksia, jotka ovat jo vaipuneet unhoon. Tunnettu esimerkki on Odensesta muutamia vuosia sitten löytynyt Mozartin aikaisemmin tuntema sinfonia. (Haarmann 2005, 246-247.)

Kansainvälisissä suhteissa tekijänoikeussuojan pituus määräytyy Bernin yleissopimuksen ja EU:n tekijänoikeuden mukaisesti. Bernin sopimuksen mukaan tekijänoikeussuoja on voimassa tekijän elinajan lisäksi 50 vuotta hänen kuolemasta, mutta liittomaat voivat myös myöntää pidemmän suoja-ajan. Sopimuksen 7 artiklan 8 kappaleen mukaan suoja-aika määräytyy sen maan lainsäädännön mukaan, jossa suoja vaaditaan. Suoja-aika ei ole teoksen alkuperämaassa määrättyä suoja-aikaa pidempi, ellei maan lainsäädännöstä muuta johdu. Meillä asiasta on säädetty asetuksessa kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamista koskevan Bernin yleissopimuksen voimaansaattamisesta ja sen eräiden määräysten hyväksymisestä annetun lain voimaantulosta 771/1986. Sen 2 §:n mukaisesti Suomen lain mukaista suojaa ei myönnetä sellaiselle teokselle, jonka alkuperämaan suoja-aika on jo päättynyt. (Haarmann 2005, 249.)

Public domain- materiaali

Tekijänoikeuden suoja-ajan päätyttyä teos on ”vapaa”, eli kuka tahansa voi käyttää sitä kaupallisesti tai muulla tavalla hyödykseen. Ainoa poikkeus on klassikkosuoja. Ilmaisua ”public domain- materiaali” käytetään usein sellaisesta aineistosta, joka on tekijänoikeudesta vapaa, kaikkien vapaasti hyödynnettävissä. Kyseessä ei ole kuitenkaan pelkästään tekijänoikeuden suoja-ajan päättymisestä, vaan tekijä voi myös antaa teoksensa vapaaseen käyttöön. (Haarmann 2005, 249-250.)

Klassikkosuoja

Tekijän kuoltua hänen moraaliset oikeutensa siirtyvät hänen perillisilleen. Tekijänoikeuslain 53 §:ään on otettu säännös, jonka mukaan asetuksella säädettävällä viranomaisella on oikeus tekijän kuoltua kieltää menettelemästä teoksen kanssa julkisesti sivistyksellisiä etuja loukkaavalla tavalla. Tämä suojaa sellaisia teoksia, joiden suoja-aikaa on vielä jäljellä ja ennen muuta sellaisia teoksia, joiden suoja-aika on jo kulunut loppuun tai jotka ovat niin vanhoja, etteivät ole tekijänoikeussuojaa koskaan saaneetkaan. (Haarmann 2005, 151.) Opetusministeriöllä on yleisen edun mukaisesti klassikkosuojasäännöksen nojalla oikeus kieltää tekijän kuoltua julkinen sivistyksellisiä etuja loukkaava menettely teoksen suhteen. Tekijällä on elinaikansa yksinomainen valta, sekä perillisillä 70 vuoden ajan mahdollisuus saattaa mahdollisen loukkaamisen tuomioistuimen ratkaistavaksi. Vaikka perilliset eivät katsoisi tekijänoikeuksia loukatun, niin ministeriöllä on oikeus puuttua toimintaan, jos menettelyn voidaan katsoa loukkaavan sivistyksellisiä etuja. Kyseessä voi olla tällöin myös oikeudenhaltijan syyllistyminen kyseiseen menettelyyn. Klassikkosuoja siis ”rajoittaa” perillisten oikeutta, eivätkä he voi täten hyödyntää teosta sivistyksellisiä etuja loukkaavalla tavalla. Säännös koskee sekä kotimaisten että ulkomaisten tekijöiden teoksia luomisajankohdasta riippumatta. (Sorvari 2007, 60.)

3.3 Tekijänoikeuksien loukkaaminen

Tekijänoikeuden loukkauksella tarkoitetaan tekijälle tai tekijänoikeuden haltijalle tekijänoikeuslaissa turvatun suojan rikkomista, joka kohdistuu vain kirjallisiin ja

taiteellisiin teoksiin. Ensimmäiseksi selvitetään että onko aineisto johon väitetty oikeudenloukkaus kohdistuu tekijänoikeuksilla suojattua ennen kuin arvioidaan onko kulloinkin kyseessä olevalla menettelyllä puututtu tekijän yksinoikeuksiin eli taloudellisiin ja moraalisiin oikeuksiin. (Sorvari 2007, 1.)

Koska teos on yleensä kiinteässä yhteydessä tekijänsä persoonaan, ei tekijälle ole yhdentekevää kuinka hänen teostaan käytetään hyväksi. Tällöin lainsäätäjän on huolehdittava sekä tekijän persoonallisuuden suojaamisesta että tekijän taloudellisista intresseistä. (Haarmann 2005, 10.) Oikeudenloukkaus voidaan erottaa kolmeen osaan, joista jokaisen on täyttyvä vastuun saattamiseksi. Ensinnäkin ilman oikeudenloukkausta ei voi olla vastuutakaan, joten edellytetään että jonkun oikeuksia on loukattu. Toiseksi vastuu oikeuden loukkaamisesta on voitava kohdentaa johonkin tahoon eli on oltava oikeus- tai luonnollinen henkilö, joka on vastuussa oikeudenloukkauksesta. Kolmantena on vastuun toteuttaminen eli loukkaamisesta aiheutuvat seuraamukset, jotka voivat olla rikos- ja siviilioikeudellisia tai pelkästään siviilioikeudellisia. (Sorvari 2007, 1.)

3.4 Teos

Jotta teos voisi nauttia tekijänoikeussuojaa, tulee sen ylittää teoskynnys. Meidän tekijänoikeuslakimme on edellytysten suhteen hyvin niukkasanainen. Tekijänoikeuslain 1 §:n mukaan tekijänoikeussuojaa saa se, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen. Tähän niukkaan lauseeseen kätkeytyy kuitenkin ne erityisvaatimukset, joita tekijänoikeussuojan saamiselle yleisesti eri puolilla maailmaa on asetettu. Sanoilla ”sillä, joka on luonut teoksen”, lainsäädäntöä valmistelleet pohjoismaiset komiteat katsoivat tekijänoikeuden tulevan kysymykseen vain ”itsenäisiin ja omaperäisiin” teoksiin. Tähän viittasivat nimenomaan sanat ”teos” ja ”luoda”. (Haarmann 2005, 59-60.)

Bernin yleissopimuksessa ei suoraan ilmaista, millä edellytyksillä teokset saavat tekijänoikeussuojaa. Kun sopimuksessa (muussa yhteydessä) käytetään sanaa ”original”, sen on katsottu tarkoittavan sitä, että teosten tulee olla originaaleja siinä mielessä, että ne osoittavat luovuutta eli ovat henkisiä luomuksia. Toisaalta sen on katsottu tarkoittavan sitä, että kyseessä on alkuperäinen teos eikä kopio. Kansainvälisesti katsoen termillä omaperäisyys (”originality”) on eri maiden tekijänoikeudessa erilaisia merkityssisältöjä (Haarmann 2005, 60-61.)

3.4.1 Sävellysteos

Sävellysteokset taiteellisina teoksina eivät yleensä ole aiheuttaneet suurempia ongelmia teoskynnyksen ylittymisen osalta. Ne ovat teoksia, jotka voidaan esittää ääninä, mutta myös pelkästään nuotteina. (Sorvari 2007, 48.) Sävellysteokset kuten sinfoniat, konsertot, laulut sekä iskelmät ilmenevät ääninä: esimerkiksi varsinaisten musiikki-instrumenttien ääninä, ihmisääninä sekä elektronisesti tuotettuina ääninä. Säveltäminen voidaan tehdä paperilla ja teoksen voi tunnistaa, sovittaa ja esimerkiksi plagioida kuulematta sitä. Melodian, rytmin ja sointujen tarjoama kokonaisvaikutelma ratkaisee, ylittyykö teosvaatimus. Suojan saamisen kannalta teoksen pituudella ei ole merkitystä, kyseessä voi olla mitä tahansa lyhyestä laulelmasta laajaan oopperasävellykseen. (Haarmann 2005, 77.)

Ensimmäiseksi on sävellys, jonka ensimmäiset tekijänoikeuksien omistajat ovat henkilö, joka loi teoksen, sekä henkilö tai henkilöt jotka kirjoittivat sen. Heillä on eksklusiiviset oikeudet siirtää rajallisesti näitä oikeuksia eteenpäin tahoille, jotka voivat auttaa heitä hyödyntämään näitä oikeuksia. He voivat luovuttaa oikeuksiaan kolmannelle osapuolelle esimerkiksi myymällä ne tai lisensoida oikeuksiaan valituille osapuolille rajoitetusti. (Frith & Marshall 2004, 7.)

3.5 Lähioikeudet

Lähioikeudet ovat tekijänoikeuksille läheisiä oikeuksia, joita kutsutaan myös naapurinoikeuksiksi. Lähioikeuksiin sisältyy esittävän taiteilijan suoja, äänitallenteen tuottajan suoja, kuvatallenteen tuottajan suoja, radio- ja televisiolähetyksen suoja, luettelo- ja tietokantasuoja, valokuvaajan suoja sekä uutissuoja. Esittävien taiteilijoiden suojaamisesta tuli ajankohtaista kun heidän suorituksiaan alettiin tallentamaan esimerkiksi äänilevyille ja filmille, sekä esittämään radiossa. (Haarmann 2005, 256-257.) Lähioikeudet ovat läheisessä yhteydessä teknologian kehitykseen. Suojasta tuli tarpeellinen vasta kun esitysten tallennus ja niiden hyödyntäminen olivat mahdollista. (Sorvari 2007, 54.)

3.6 Tekijänoikeudet ja samplaaminen

Kun muusikot käyttävät tiettyjä melodioita, sointukulkuja, rytmejä tai sointivärejä olemassa olevasta musiikista, syntyy ongelmia. Samplaaminen on merkittävä esimerkki tekijänoikeudellisten rajojen rikkomisessa. (McLeod & DiCola 2011, 8.) Musiikkiteollisuus oli ensimmäinen viihdealan sektori joka koki digitaalisen teknologian ”uhan” ja on täten ollut etulinjassa kampanjoimassa lainsäädäntöä asian käsittelemiseksi. Samplaamisen yleistymisen myötä sekä levy-yhtiöt että artistit alkoivat hyödyntää tekijänoikeuksien selvittämiseen erikoistuneita palveluita. 1990-luvun lopulla melkein kaikki isot levy-yhtiöt, sekä kustantajat työllistivät henkilökuntaa, jonka tarkoituksena oli tarkkailla uusia julkaisuja selvittääkseen oliko niillä mahdollisesti heidän omistamistaan julkaisuista lainattua materiaalia. Tekijänoikeuksien selvittämisestä tuli aina vain kalliimpaa sekä ajallisesti pidempiä prosesseja. (Frith & Marshall 2004, 3.) Musiikkiteollisuus yleisesti ja osittain ääniteteollisuus perustuvat tekijänoikeuksille. Säveltäjät ja sanoittajat luovat tekijänoikeudellisia kappaleita levyttävälle artisteille. Artistit esittävät näitä kappaleita äänitteillä sekä liveinä. Levy-yhtiöt tallentavat artistin ja tuottajien esiintymiset tekijänoikeudellisille äänitteille. (Hull, Hutchison & Strasser 2011, 51.)

Jos on selvää että on samplattu jonkun toisen teosta, kyseessä on teoksen tekijänoikeuden loukkaaminen, ellei ole saanut tekijänoikeuksien omistajilta suostumusta teoksen kopioimiseen sekä uudelleentuottamiseen. Jos suostumusta ei ole, alkuperäistekijät voivat haastaa oikeuteen tekijänoikeuksien loukkaamisesta sekä estää samplen luvattoman käyttämisen jatkamisen. (Harrison 2014, 338.) Samplaaminen on tyypillisesti ymmärretty johdannaisena johonkin toiseen, ”originaaliin” teokseen. Oikeustapauksissa tämä näkyy yleensä argumentteina siitä, että samplea hyödyntävän teoksen menestys perustuu lopulta lainatun materiaalin käyttämiselle sen minimaalisuudesta huolimatta. Syytökset loukkaamiselle sisältävät yleensä myös väitteen siitä, että originaalin version markkinoihin on vaikutettu negatiivisesti loukkaavalla teoksella sekä vedotaan alkuperäisestä johdetun teoksen ”parasiittiseen” luonteeseen. (Frith & Marshall 2004, 149.)

Samplaamisen kontekstissa on tärkeä ymmärtää, että samplaaminen on osa isompaa musikaalista käytäntöä, säveltämisen tekniikkaa ja estetiikkaa ja sellaisena sen musikaalisuus ei aina ole riippuvainen lainatun, alkuperäisen lähteen tunnistamisesta.

Samplaamisen estetiikassa on enemmänkin kyse alkuperäisen äänimateriaalin käytöstä: sen manipuloinnista, muuntelusta ja sen yhdistämisestä muiden äänilähteiden kanssa, eikä niinkään sen kopioimisesta. (Frith & Marshall 2004, 149.) Muusikot muuntelevat samplattuja ääniä tonaalisuuden vuoksi ja sisällyttääkseen ne paremmin osaksi sävellystä, mutta tekijänoikeuksien kiristymisen vuoksi äänien manipuloimiseen motivoi myös niiden muokkaaminen tunnistamattomiksi. Tämän mahdollistavat moninaiset keinot pilkkoa, muunnella ja efektoida samplattua materiaalia digitaalisella teknologialla sekä kerrostaa sitä esimerkiksi syntetisaattoreiden tai muiden instrumenttien kanssa. (McLeod & DiCola 2011, 195-196.)

3.6.1 Äänite ja sävellys

Samplatessa käytetään äänitettä. Sample otetaan yleensä vinyyliltä, CD:ltä tai digitaaliselta formaatilta. Myös nuotit, soinnut, melodia sekä kappaleen rytmi ovat erottamaton osa samplea. Samplamiseen sisältyy siis kahdenlaisia tekijänoikeuksia, itse äänitteen tekijänoikeudet, sekä sävellyksen tekijänoikeudet. Jos teos on suojattu yhdellä, tai kummallakin näistä tekijänoikeuksista, tulee tekijänoikeuksien omistajilta hakea lupaa tai lisenssi samplatessa kyseistä teosta. Sävellyksen tekijänoikeudet sisällyttävät nuotit, soinnut, melodiat ja muut kappaleeseen sisältyvät musikaaliset rakenteet. Äänitteen tekijänoikeudet sisältävät laulajien sekä soittajien esiintymiset taltioituina vinyylille, kasetille, kovalevyille tai muulle formaatille. Nämä kaksi musiikin tekijänoikeutta vaikuttavat samanaikaisesti kappaleen yhteydessä. Nämä tekijänoikeudet ovat kuitenkin erilliset ja suunniteltu mukautumaan musiikkiteollisuuteen, jossa säveltäjät, sanoittajat sekä nauhoittava artisti ovat erinäisiä tahoja. Säveltäjät ja äänittävät artistit siirtävät yleensä tekijänoikeutensa kustantajille ja levy-yhtiöille vastineeksi promootiosta sekä osuudesta kertyvistä tuloista. (McLeod & DiCola 2011, 76-78.)

3.6.2 Plagiointi ja interpolaatio

Samplaaminen ja plagiointi ovat kummatkin toisen tekemän materiaalin lainaamista. Samplaamisen ollessa toisen materiaalin käyttämistä sellaisenaan, plagiointi on toisen ideoiden esittämistä ominaan. Vaikka toteuttaisi samplessa ilmaantuvan esityksen

äänittäen sen uudelleen, on edelleen kyse samplaamisesta, vaikkakin tekijänoikeudelliset seikat ovat tällöin hieman erilaiset. (Harrison 2014, 335.)

Plagiointi

Plagiointi on toisen ideoiden esittämistä ominaan. Ero samplaamisen ja plagioinnin välillä on siinä, että plagiointiin syyllystyessä tulee perustella että jollakin on ollut mahdollisuus materiaaliin tutustumiseen, eikä ole pelkästään sattumaa että toisen tekemä teos kuulostaa samalta kuin omasi. (Harrison 2014, 335.) Jotta plagioinnilla olisi tekijänoikeudellisia seurauksia, tulee teoksen olla niillä suojattua. Tekijän oikeuksiin kuuluu yksinoikeus määrätä teoksesta myös muutetussa muodossa, joten teoksen tahallinen jäljittely tai matkiminen ei ole sallittua, eikä teosta voi hyödyntää tai käyttää ilman oikeudenhaltijan suostumusta. (Niiranen & Tarkela 1998, 109.)

Interpolaatio

Hakiessaan lisenssiä käyttämälleen samplelle saattaa käydä niin, että sävellyksen ja sanoituksen tekijänoikeudet on mahdollista selvittää, mutta itse äänitteen tekijänoikeuksia ei. Jos samplen sisällön haluaa silti sisällyttää teokseensa, voi äänitteellä olevat suoritukset pyrkiä toteuttamaan itse esimerkiksi äänittämällä ne kokonaan uudelleen. Tällöin materiaalia ei samplata tekijänoikeuksilla suojatulta master-äänitteeltä, vaan selvitettäväksi jää ainoastaan itse sävellyksen sekä mahdollisten sanoitusten tekijänoikeudet. (Harrison 2014, 342.) Kun samplaaminen hankaloitui tekijänoikeusrikkomusten yleistyessä 1990-luvulla, muusikot alkoivat kehitellä uusia menetelmiä toteuttaa tuotantojaan. Interpolaatio on menetelmä, jossa samplen sisältö toteutetaan ja äänitetään uudelleen itse tai esimerkiksi muusikoiden uudelleen soittamana. Tällöin vältetään master-äänitteen tekijänoikeuksien selvittäminen ja selvitettäväksi jää vain sävellyksen ja mahdollisten sanoitusten tekijänoikeudet. Dr. Dre oli ensimmäisiä hip hop -tuottajia, jotka reagoivat samplaamisen vaikeutuviin olosuhteisiin interpolaation keinoin. Vuonna 1992 ilmestynyt levy *The Chronic* toteutettiin pääosin oikeilla instrumenteilla ammattimuusikoiden toimesta ja vain osittain samplaamalla. (McLeod & DiCola 2011, 189-191.) Uusi äänitys saattaa kuitenkin herättää äänitteen tekijänoikeuksien omistajien mielenkiinnon ja herättää epäilyn samplaamisesta. Tällöin

tulee asian selvittämiseksi esittää todisteet siitä, että osuudet on äänitetty uudelleen. (Harrison 2014, 342.)

3.7 Tekijänoikeudet ja teknologian kehitys

Tämän päivän lainsäätäjän on otettava huomioon kuinka teknologian kehitys mahdollistaa tekijänoikeudellisesti suojattujen teosten hyväksikäytön mahdollisuuksia sekä hyväksikäyttäjien määrää. Esimerkiksi Internet on lisännyt teosten hyväksikäyttöä maailmanlaajuisesti. Toinen nykyajalle ominainen piirre on se, että esimerkiksi audiovisuaalisilla teoksilla on usein suuri joukko tekijöitä. Tämän vuoksi järjestelmä, jossa suostumus teoksen hyväksikäyttöön hankitaan kaikilta teoksen tekijöiltä ja jossa tekijä huolehtii itse korvauksien saamisesta mahdollisen oikeudenloukkauksen tapahtuessa, ei ole toimiva. (Haarmann 2005, 12).

Tietokoneille saatavat ja mahdollisesti jo ennalta asennetut software-ohjelmat mahdollistavat musiikin ja videoiden editoinnin uusin tavoin. Internet-yhteyden myötä käyttäjillä on laajat mahdollisuudet levittää luovien tuotantojensa hedelmiä hyvin pienillä kuluilla. Yhdessä nämä teknologiset kehitykset tekevät tekijänoikeuksilla suojatun materiaalin käyttämisen helpoksi. Tekijänoikeuksilla suojattuja teoksia voidaan yhdistellä toisiinsa tekijänoikeuksilla suojattuihin teoksiin, lisätä niihin omia ääniä sekä kuvia sekä jakaa näitä yhdisteltyjä teoksia ympäri maailmaa muutamissa sekunneissa, luoden samalla niistä tuhansia kopioita. Digitaalisella samplaamisella on paljon yhteistä Youtuben valtavalla määrällä videoita, joissa usein yhdistellään jo olemassa olevaa materiaalia. Kummatkin trendit heijastavat yleistyneiden äänitys- ja editointiohjelmien hintojen putoamista. (McLeod & DiCola 2011, 33-34.)

Tietokoneiden myötä ilmestyivät myös digitaaliset tiedostot. Nyt on mahdollista lukea, kirjoittaa, siirtää palvelimelle tai ladata sieltä minkälaista musiikkia tahansa digitaalisen tiedoston muodossa. Aikaisemmin kallis teknologia on nyt yleistä, massoille markkinoitua teknologiaa, eikä kehitykseen mennyt kuin alle 20 vuotta. Kun musiikkiteknikot pyrkivät siirtämään, sekä samplaamaan musiikkia, he kehittivät tavan siirtää musiikki CD:ltä digitaaliseen muotoon tietokoneelle. Musiikin tuotannon kannalta, software-ohjelmat kuten Acid, Reason ja Live mahdollistavat uuden musiikin tekemisen yhdistelemällä ennalta valmistettua ”raakamateriaalia”, äänen pätkiä, sampleja, sekä

luuppeja, joita muusikot voivat järjestellä haluamallaan tavalla. Tämä ”leikkaa-ja-liitä-taide” on edistänyt hip hopin, dancen, teknon sekä monen muun modernin genren tuotannot. (Kusek & Leonhard 2005, 144-145.)

4 SAMPLEN TEKIJÄNOIKEUKSIEN SELVITTÄMINEN

Samplen selvittämisen prosessi voi käynnistyä kahdella tavalla: joko samplaava artisti tavoittelee teokselleen lisenssiä, tai samplatun lähteen tekijänoikeuksien omistajat protestoivat heidän materiaalinsa luvaton käyttöä ja yrittävät tavoittaa samplaavan artistin. (McLeod & DiCola 2011, 149-150.) Samplen selvittämisen prosessi on monille uusille artisteille ja tuottajille tuntematon asia. Samplen selvittämisen tärkeys selkiintyy sitä myötä kun heidän uransa kehittyvät sekä myynnit kasvavat. Pienillä levymyynneillä todennäköisyys joutua teoksissa käytetyistä sampleista vastuuseen on pienempi, mutta kun näkyvyys kasvaa, suurenee myös riski siitä että tekijänoikeuksien omistajat havaitsevat tilanteen. Samplen selvitys on välttämätöntä, jos esimerkiksi aikoo lisensoida teoksensa esitettäväksi televisiossa, elokuvissa sekä mainoksissa. (McLeod & DiCola 2011, 151.)

Kaupallisilla äänitteillä, oli sitten kyseessä iso levy-yhtiö tai itsenäinen levy-yhtiö, kaiken samplatun materiaalin tulee olla lisensoitua. Suurin osa isoista levy-yhtiöistä vaativat artistilta listan tuotannossa käytetyistä sampleista, samoin toimivat useimmat itsenäiset levy-yhtiöt. (McLeod & DiCola 2011, 197.) Useimmissa levytyssopimuksissa artistin täytyy vakuuttaa, että kaikki tekijänoikeudet mahdollisesti käytetyistä sampleista on selvitetty ennen äänitteen toimittamista levy-yhtiölle. Tämä edellyttää tietenkin, että nimenomaan artisti on ollut vastuussa samplen käyttämisestä. Tuottajilla ja remiksaajilla on mahdollisuus saattaa sample osaksi sävellysprosessia useammassa vaiheessa, joten sopimuksen tulisi asettaa myös heidät vastuullisiksi tekijänoikeuksien selvityksestä. (Harrison 2014, 338.)

Äänitteen lisensointi hoituu yleensä kertakorvauksena tai rojaltina silloin, kun kyseessä on isompi kaupallinen potentiaali. Kertakorvaus on kuitenkin yleisempi käytäntö, sillä rojaltit vaativat hallinnollisia kuluja sekä transaktiokuluja. Sävellysten lisenssit sisältävät tyypillisesti joko rojaltin, tai yhteisomistuksen uuden kappaleen sävellyksen tekijänoikeuksista. Tällöin sekä alkuperäinen säveltäjä sekä kustantaja saavat osuuden uudesta teoksesta. Osuus riippuu useista tekijöistä, kuten esimerkiksi siitä, että kuinka paljon sävellyksestä on samplattu, sisältääkö sample kokonaisen melodian vai pelkästään osan siitä, kuinka samplea on uudessa teoksessa käytetty ja kuka samplaava artisti on. (McLeod & DiCola 2011, 153.)

Jokainen samplen selvittäminen on aina tapauskohtainen prosessi, johon vaikuttaa useita tekijöitä. Näitä tekijöitä ovat esimerkiksi samplea käyttävän uuden kappaleen yksilölliset erityispiirteet, samplen alkuperäinen lähde, samplella esiintyvät muusikot, tekijänoikeuksien omistajat, sekä heidän edustajansa. (McLeod & DiCola 2011, 149.) Varsinkin dancen, elektronisen musiikin sekä hip hopin suhteen levy-yhtiö on täysin tietoinen siitä, että teokset saattavat sisältää samplattua materiaalia ja auttaakin usein selvittämään tekijänoikeuksia. Tämä on toisaalta etu, sillä levy-yhtiöt omaavat resursseja sekä vaikutusvaltaa hoitaa luvat kuntoon nopeasti, mutta toisaalta myös haitta, sillä mitä suuremmasta levy-yhtiöstä on kyse, sitä suuremmista summista yleensä puhutaan. Jossain tilanteissa myös levy-yhtiö saattaa päättää että samplen käyttäminen voi tehdä hyvästä kappaleesta ison hitin. Tällaisessa tilanteessa levy-yhtiö on vastuussa samplen tekijänoikeuksien selvittämisestä. (Harrison 2014, 338-339.)

4.1 Tekijänoikeuksien omistajien tavoittaminen

Kun lähtee selvittämään tekijänoikeuksia samplaamastaan materiaalista, tulee tavoittaa äänitteen alkuperäinen omistaja, joka on saattanut siirtää oikeudet eteenpäin lisenssillä tai luopumalla oikeuksistaan. Tiedot, joilla aloittaa prosessi, löytyvät kuitenkin yleensä lainatulta äänitteeltä. Siinä tulisi ilmetä tiedot kyseisen äänitteen julkaisuaajasta sekä esimerkiksi levy-yhtiön tai kustantajan tiedot. Levy-yhtiön edustajan tavoittamalla saa tietää omaavatko he edelleen oikeudet kyseiseen materiaaliin. Alkuvaiheessa ei tarvitse vielä tarkemmin määritellä, mistä olosuhteista on kyse, vaan ensisijaista on tavoittaa edustaja vaikka nimettömänä tai ammattilaisen välityksellä. (Harrison 2014, 341.)

Tekijöiden oikeuksia valvoo Suomessa *Teosto* sekä *Gramex*. Lupa samplaamista varten on kuitenkin haettava tekijöiltä itseltään. Teosto on hyvä paikka lähteä selvittämään, onko teos kustannettu sekä ketkä teoksen säveltäjän, sanoittajan tai sovittajan tekijänoikeudet omistavat. Jos teosta ei ole kustannettu, Teosto saattaa pystyä kuitenkin antamaan yhteystiedot tekijöihin. Jos teos on kustannettu, niin löytyvät kustantajien tiedot hyvin kattavasti *Suomen Musiikkikustantajat ry:n* sivuilta. (Pokkinen 2015.) Sävellyksen ja sanoitusten tekijänoikeuksien omistaja saattaa olla äänitteen tiedoissa tässä yhteydessä nimetty henkilö, mutta on hyvin mahdollista, että oikeudet on lisensoitu tai luovutettu musiikin kustantajalle. Jos äänitteen tiedoissa on nimetty kustantajan tiedot, selviää

tekijänoikeuksien omistajat tavoittamalla kyseisen kustantajan. (Harrison 2014, 341-342.)

Tekijöiden lisäksi tulee lupa saada myös äänitteellä esiintyviltä muusikoilta sekä tallenteen tuottajalta. Suomessa Gramex kerää ja tilittää esiintyvien taiteilijoiden ja tuottajien tekijänoikeuskorvaukset, mutta ei hoida lupien lisensointia. Jos teos josta on samplattu, on kotimainen, voi Gramexin kautta selvittää tiedot äänitteellä esiintyvistä muusikoista. Muusikoiden selvittämisessä auttaa myös Suomen Muusikkojen liitto. Tekijänoikeusjärjestöillä on laajat tiedot varsinkin rekisteröidyistä suomalaisista kappaleista, niiden tekijänoikeuksien omistajista sekä yhteystiedot, joista tahot tavoittaa. Teostoa ja Gramexia kannattaa lähestyä myös kun kyse on ulkomaisesta teoksesta. Tekijänoikeusjärjestöillä on kansainvälisiä verkostoja keskenään, joiden kautta voi selvittää myös ulkomaisen levy-yhtiön tai kustantajan tietoja. (Pokkinen 2015.)

4.2 Suhteiden merkitys tekijänoikeuksia selvittäessä

Monilta muusikoilta puuttuu tarvittava osaaminen tekijänoikeuslaista sekä musiikkiteollisuudesta, jotta voisi kohdata levy-yhtiön tai kustantajan ilman nämä kentät tuntevaa edustajaa. Aikaisemmat tai jatkuvat liikesuhteet voivat helpottaa ja nopeuttaa samplen lisensointia huomattavasti. Tämän lisäksi suhteet sisältävät kerrytettyä tietämystä tavanmukaisista lisensoinnin käytännöistä, kuten esimerkiksi minkä tyyppistä rojalta tavoitella ja minkälaiset tarjoukset saattaisivat olla neuvoteltavissa. (McLeod & DiCola 2011, 164.)

Suhteet musiikkialalla voivat nopeuttaa oikeiden tahojen löytämistä ja tavoittamista, sekä laskea näin prosessin kuluja, kuten lisensoinnin transaktiokulut. Myös sillä on merkitystä, millaisen levy-yhtiön tai kustantajan kanssa muusikko on tekemisissä. Isoilla levy-yhtiöillä on verkostoja sekä vahvoja, jatkuvia liikesuhteita keskenään. Lisäksi isoilla levy-yhtiöillä on myös oma erikoistunut lakiosastonsa. Samplen lisensoinnin monimutkaisuuden vuoksi muusikolle on hyvin käytännöllistä hyödyntää kokeneita lakimiehiä tai ammattilaisia apunaan. Varsinkin jos käyttää sampleja teoksissaan pääsääntöisesti, niin suhteet musiikkialan lakimiehiin, samplen lisensoinnin ammattilaisiin, isoihin levy-yhtiöihin, sekä isoihin kustantajiin korostuvat. (McLeod & DiCola 2011, 164-165.)

Esimerkiksi isoilla levy-yhtiöillä on henkilökuntaa joiden työnkuvaan kuuluu lisenseistä neuvottelu, sillä levy-yhtiölle tulee jatkuvasti pyyntöjä esimerkiksi mainosmusiikin ja elokuvamusiiikin käytöstä. Käytäntö on tänä päivänä jo suhteellisen rutinoitunutta ja neuvottelut yleensä niin helppoluonteisia, ettei juristia välttämättä edes tarvita. Juristin apu voi kuitenkin tehdä esimerkiksi sopimustilanteista turvallisemman. (Pokkinen 2015.)

4.3 Yksi teos, monta tekijää

Yksittäisellä teoksella voi olla laaja kirjo tekijänoikeuksien omistajia. Säveltäjä, sanoittaja ja sovittaja omaavat omat oikeutensa. Tämän lisäksi tekijänoikeuksia omaavat äänitteellä esiintyvät taiteilijat sekä äänitteen tuottaja. Samplatessa tulee ottaa huomioon että kaikki suoritteet jotka samplatessa materiaalissa ilmenee, tulee selvittää tekijänoikeuksien omistajien kanssa. (Pokkinen 2015.) Tekijänoikeudet voidaan myydä, lisensoida tai jakaa. Levy-yhtiöt ja kustantajat voivat myydä tekijänoikeuksilla suojatun teoksen oikeuksien tulojen osuuksia ja voivat myös myydä koko oikeudet toiselle yhtiölle. Levy-yhtiöt tai kustantajat saattavat myös lopettaa toimintansa, jolloin konkurssipesässä olevat tekijänoikeudet päätyvät toisille yrityksille. Säveltäjät voivat myös myydä, lisensoida tai jakaa omat osuutensa rojalteista ja sama pätee myös uudelleen äänittäviin artisteihin jotka säilyttävät tekijänoikeutensa. (McLeod & DiCola 2011, 84.)

Tekijänoikeudet ovat saattaneet siirtyä useamman kerran omistajalta toiselle. Lisäksi esimerkiksi oikeudenomistajien maantieteellinen sijainti tuo omat haasteensa heidän tavoittamiseen. Jos kappale sisältää vaikkapa viisi samplea, voidaan tulla tilanteeseen, jossa on onnistuttu selvittämään kaikki oikeudet esimerkiksi neljästä samplesta, mutta viidennen samplen tekijänoikeuksien omistajia ei onnistuta tavoittamaan. (McLeod & DiCola 2011, 169.) Vaikka samplatulla äänitteellä esiintyvien taiteilijoiden yhteystiedot ovat selvillä mutta heitä ei onnistuta tästä huolimatta tavoittamaan, on tilanne juridisesti hankala. Uuden teoksen julkaisevan tahon on tehtävä päätös, ottaako tietoisien riskin ja julkaista teoksen tästä huolimatta. (Pokkinen 2015.)

Vaikka omistajat tavoitettaisiinkin, niin voivat he ”viivästyttää” prosessia korkeamman korvauksen toivossa, varsinkin jos tiedostavat että kappaleen julkaiseminen on kyseisestä samplesta kiinni. Kulut tällaiseen umpikujaan joutumisesta ovat yksi keskimmäisiä kuluja

neuvotellessa lisensseistä. Jos oletetaan vielä, että kyseistä viimeistä samplea ei saada ylipäättään lisensoitua, niin kaikki kulut muista sampleista sekä itse kappaleen tuotantokuluista ovat menneet hukkaan. (McLeod & DiCola 2011, 169.)

4.4 Transaktiokulut

Samplen selvittäminen ostamalla lisenssi tai hankkimalla lupa muutoin, sisältää transaktiokuluja. Jotkin näistä kuluista ovat ominaisia musiikkialalle, kun taas jotkin niistä liittyvät erityisesti samplaamiseen. Esimerkiksi samplen selvittämiseen erikoistuneet, niin kutsutut Sample Clearance House -palvelut, voivat laskea kuluja, joita kertyisi esittelystä, relevanttien tekijänoikeuksien omistajien etsimisestä sekä sopimukseen pääsemisestä ylipäättään. Tällaisesta palvelusta kertyvä kulu voi olla esimerkiksi 500 dollaria per omistajien kanssa käyty neuvottelu sekä äänitteen, että sävellyksen osalta. Selvittämisen hinta voi nousta vielä korkeammaksi, koska useimmat samplet sisältävät ainakin kahdet neuvottelut tai enemmän, koska tekijänoikeudet voivat olla jaettu useamman eri tahon kesken. Lisäksi hankalat neuvottelut nostavat hintaa entisestään. (McLeod & DiCola 2011, 165.) Suomessa ei ole Sample Clearance House -tyyppisiä palvelutahoja, sillä tekijänoikeusolosuhteet poikkeavat Yhdysvaltalaisesta käytännöstä esimerkiksi tekijänoikeuksien omistajien laajuuden osalta (Pokkinen 2015).

Lisensointimaksut saattavat yllättää vähemmän kokeneet muusikot, jotka säveltävät ja äänittävät tietämättä mahdollisista kuluista, joita samplea lisensoidessa kertyy. Jopa kokeneetkin muusikot ovat usein epätietoisia siitä, kuinka paljon lisensoinnista kertyy maksettavaa, tai onko samplea edes ylipäättään mahdollista käyttää. (McLeod & DiCola 2011, 167.)

4.5 Parempi aikaisin, kuin liian myöhään

Koska jotkut artistit eivät anna laisinkaan lupaa materiaalinsa samplaamiseen, kannattaa luvan kysyminen edes alustavasti suorittaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. On tärkeää tietää jo mahdollisimman ajoissa, kuinka kalliiksi lainatun materiaalin käyttäminen tulee ja pohtia, onko se taloudellisesti kannattavaa. Prosessiin tulee varata hyvin aikaa, sillä prosessissa tulee vielä huomioida myös itse sävellyksen ja mahdollisten

sanoitusten tekijänoikeudet. (Harrison 2014, 341.) Kertasuoritusten määrä, rojaltiosuudet, sekä yhteisomistuksen osuudet ovat yleensä pienempiä, kun keskustelut lisensoinnista aloitetaan ennen samplattua materiaalia sisältävän kappaleen julkaisua (McLeod & DiCola 2011, 154).

Kaikkein ideaalisinta olisi selvittää tekijänoikeudet jo ennen kuin suunniteltua samplea on edes äänitetty, sillä jos lupaa ei saakaan, on jo säästetty aikaa ja rahaa. Tämä on tietenkin hankalaa, sillä alkuperäisteoksen tekijöiden tavoittaminen, sekä koko tekijänoikeuksien selvittämisen prosessi voi venyä niin pitkäksi, että itse kappaleen sekä mahdollisen julkaisemisen ajankohta viivästyy. Tämän lisäksi lupaa hankkiessa tulisi jo olla versio omasta teoksestaan, edes demon muodossa, jonka myötä osoittaisi kuinka samplattua materiaalia tulee teoksessaan käyttämään. Käytännössä tekijänoikeuksien selvittäminen on siis mahdollista vasta kun äänitys on tehty, tai kun se on edennyt riittävän pitkälle. (Harrison 2014, 340.)

4.6 Luvattoman samplaamisen seuraukset

Kun tekijänoikeuksien omistajat havaitsevat että heidän teostaan on käytetty luvottomasti, he saattavat vaatia isompia summia lisenssin ostamisesta sekä rojaltiosuuksista. Mitä menestyneempi samplea hyödyntävä teos on, sitä suurempia summia voidaan olettaa artistin kykenevän maksamaan. Tällaisessa tilanteessa voidaan myös uhata haasteella tekijänoikeusrikkomuksesta. Tämän vuoksi useimmat levy-yhtiöt pyrkivät selvittämään samplen tekijänoikeudet mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. (McLeod & DiCola 2011, 170.) Levy-yhtiölle tulee kalliiksi vetää kaikki singlen tai albumin kopiot myynnistä, poistaa luvaton sample äänitteeltä sekä saattaa se uudelleen saataville. Tämä saattaa koitua kyseessä olevan singlen tai albumin kohtaloksi seurausten tullessa liian kalliiksi. (Harrison 2014, 338.)

Kustantaja voi myös vaatia, että alkuperäisen kappaleen kirjoittajaa tulisi kohdella kirjoittajana myös uuden teoksen yhteydessä, sekä saada sen mukainen osuus uudesta teoksesta. Tämä vaadittava osuus voi olla jopa 100 %, jos huomattavaa osaa alkuperäisteoksesta on hyödynnetty. Jos hyödyntäminen ei ole kovin huomattavaa, sovitaan todennäköisesti pienemmästä osuudesta. (Harrison 2014, 343.) Samplen

sisältävästä teoksesta tehdään teosilmoitus, jolloin samplella esiintyvät taiteilijat saattavat haluta omat osuutensa uuden teoksen teostokorvauksista (Pokkinen 2015.)

Suomesta puuttuu ensimmäinen varsinainen suuri ennakkotapaus luvattomasta samplaamisesta. Yleensä luvat ja korvaukset sovitaan oikeuden ulkopuolella osapuolten kesken. Yhdysvalloissa tekijänoikeusrikkomus voi olla luonteeltaan ”rankaisevampi” ja siitä voidaan joutua korvaamaan suuriakin summia. Suomalainen oikeuskäytäntö katsoo että millaisella hinnalla sample olisi lähtökohtaisesti myönnetty. (Pokkinen 2015)

4.7 Tietoinen riski

Kun muusikot pohtivat samplattua materiaalia käyttämistä teoksessaan, heillä on käytännössä kolme vaihtoehtoa: hankkia lisenssi käyttämälleen samplelle, käyttää samplea hankkimatta lisenssiä, tai jättää kokonaan samplaamatta. Kyseisessä tilanteessa tulee arvioida lisensoinnin taloudelliset hyödyt suhteutettuna lisensoinnin kuluihin. (McLeod & DiCola 2011, 196-197.) Jotkut tekevät samplatessa tietoisesti valinnan olla tavoittamatta tekijänoikeuksien omistajia, koska ajattelevat, että samplea ei tulla tunnistamaan uudesta teoksesta. On mahdollista, ettei samplea koskaan tunnistetakaan, jos kyseessä on pienimuotoinen julkaisu. Tällainen julkaisu voi olla esimerkiksi muutaman tuhannen kappaleen julkaisu oman pienen levy-yhtiön kautta. Vaikka samplen käyttö kävisikin ilmi, tekijänoikeudet omistava taho ei välttämättä vaivaudu esittämään vaatimuksia suhteuttaessaan myyntimäärien pienuuden oikeustoimista kertyviin kuluihin ja vaivaan. (Harrison 2014, 340.)

On kuitenkin aina olemassa mahdollisuus, että luvattoman samplen sisältävän teoksen julkisuus saavuttaa isommat mittasuhteet, kuin ennalta kuviteltiin. Esimerkiksi iso levy-yhtiö voi noteerata teoksen ja haluaa lisensoida sen aloittaakseen markkinoinnin. Menestymisen myötä ilmaantuu mahdollisuuksia lisensoida omaa teostaan eri tarkoituksiin, kuten vaikkapa mainoksiin, soundtrackille, tai elokuvaan. Mitä enemmän julkisuutta teos saavuttaa, sitä isommaksi kasvaa riski luvattoman samplen paljastumisesta sekä tekijänoikeuksien omistajien juridisista toimenpiteistä. Levy-yhtiö, joka on lisensoinut luvattoman samplen sisältävän teoksen, voi saada haasteen tekijänoikeuksien omistajilta. Jos harhaanjohtaa levy-yhtiötä väittämällä, ettei teos sisällä luvattomia sampleja, voi joutua vastuuseen prosessista aiheutuneista vahingoista ja

kuluista. Tämä vaikuttaa myös negatiivisesti väleihin levy-yhtiön kanssa. Käytetyistä sampleista olisi siis syytä mainita mahdollisimman aikaisessa vaiheessa levy-yhtiölle, sillä se voi myös auttaa osaltaan selvittämään niiden tekijänoikeuksia. (Harrison 2014, 340-341.)

5 POHDINTA

Tarkoitukseni oli tämän työn myötä perehtyä digitaalisen samplaamisen ilmiöön, tekijänoikeuksiin sekä siihen, kuinka tekijänoikeudet tulisi selvittää kun käyttää toisesta teoksesta lainattua materiaalia osana omaa teostaan. Onnistuin mielestäni luomaan erittäin informatiivisen kattauksen kyseisistä aihealueista ja opin prosessin myötä paljon uutta. Työn kirjoittaminen oli kiehtova, mutta myös erittäin haasteellinen kokemus. Vaikka aihealue oli itselleni jo ennestään tuttu digitaalisen samplaamisen osalta, tietämykseni syventyi valtavasti työn myötä.

Työn haasteellisin osuus oli ehdottomasti tekijänoikeusosio. Tekijänoikeuksien laajuus avautui työn myötä aihealue kerrallaan ja kaiken oleellisen tiedon ymmärtäminen ja kokoaminen yhteen vaati paljon tarkkuutta sekä aikaa. Juuri tämän vuoksi osion yhteen kokoaminen oli erittäin hyvä tapa perehdyttää itseään tekijänoikeuksiin kokonaisuutena, vaikka opittavaa omasta katsauksestani huolimatta on vielä erittäin paljon. Tekijänoikeudet ovat niin olennainen osa musiikkiteollisuutta, että koen tämän perehtymisen erityisen antoisaksi ja hyödylliseksi.

Tämän työn tekeminen osoitti, kuinka paljon helpommalla pääsee kun tiedostaa tekijänoikeudet heti alusta alkaen ja ottaa tekijänoikeuksien selvittämisen osaksi äänitteen tuotantosuunnitelmaa. Kun lähestyy oikeudenomistajia mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, minimoi myös samalla mahdollisia prosessista koituvia viivästyksiä sekä parantaa omaa neuvotteluasemaa korvauksista sovittaessa. Vaikka itse master-äänitteen samplaaminen osoittautuisi liian kalliiksi, on olemassa vaihtoehtoja kuten interpolaatio.

Digitaalinen samplaaminen on läsnä tämänkin päivän musiikkituotannoissa, joten on mielenkiintoista seurata asioiden kulkua enemmän valveutuneena. Työn myötä myös oma suhtautuminen samplaamiseen osana säveltämisestä on muuttunut ja väitän tiedostavani sen mukana kulkemat riskit huomattavasti paremmin. Lisäksi on mielenkiintoista seurata tekijänoikeuksien kehittymistä digitaalisen ajan nopeasti kehittyvissä olosuhteissa.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Duffell, D. 2005. Making Music With Samples. Backbeat Books by Outline Press

Frith, S. & Marshall, L. 2004. Music and Copyright. Edinburgh University Press

Haarmann, P-L. 2005. Tekijänoikeus ja lähioikeudet. Talentum

Harrison, A. 2014. Music: The Business. Virgin Books

Huber, D. & Runstein, R. 2005. Modern Recording Techniques, 6th Edition. Focal Press

Hugill, A. 2012. The Digital Musician, 2nd Edition. Routledge

Hull, G., Hutchison, T. & Strasser, R. 2011. The Music Business and Recording Industry: Delivering Music in the 21st Century. Routledge

Katz, M. 2010. Capturing sound: how technology has changed music. University of California Press

Kusek, D. & Leonhard, G. 2005. The Future of Music: Manifesto for the Digital Music Revolution. Berklee Press

Laaksonen, J. 2013. Äänityön kivijalka. Otavan Kirjapaino Oy

McLeod, K. & DiCol, P. 2011. Creative License: The Law and Culture of Digital Sampling. Duke University Press

Niiranen, V. & Tarkela, P. 1998. Tekijänoikeuden tietosanakirja. Wsoy

Pokkinen, L. Lakiasiainpäällikkö. 2015. Haastattelu 21.5.2015. Haastattelija Kallela, L. Litteroitu. Tampere

Rumsey, F. & McCormick, T. 2006. Sound and Recording: An Introduction. Focal Press

Schloss, J. 2004. Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop. Wesleyan University Press

Sorvari, K. 2007. Tekijänoikeuden loukkaus. Wsoy

Verkkolähteet

Akai MPC 2000XL. Vintage Synths verkkosivusto. Luettu 25.5.2015
<http://www.vintagesynth.com/akai/mpc2000.php>

Akai S900. Synth Museum verkkosivusto. Luettu 25.5.2015
<http://www.synthmuseum.com/akai/akas90001.html>

Aliasing. Digital Sound and Music. 2014. Luettu 25.5.2015
<http://digitalsoundandmusic.com/5-3-4-mathematics-and-algorithms-for-aliasing/>

DJ 1970. Movies and Mic verkkosivusto. Luettu 25.5.2015
<https://moviesandmic.files.wordpress.com/2014/01/rap1970.jpg>

Harmonisointi. Tieteen termipankki. Luettu 25.5.2015
[http://tieteentermipankki.fi/wiki/Oikeustiede:harmonisointi_\(EU\)](http://tieteentermipankki.fi/wiki/Oikeustiede:harmonisointi_(EU))

Inglis, S. 2011. Audio Editing in DAWs. Sound On Sound. Luettu 25.5.2015
<http://www.soundonsound.com/sos/feb11/articles/editing-1.htm>

Konventio. SuomiSanakirja.fi. Luettu 25.5.2015
<http://www.suomisanakirja.fi/konventio>

Master of Ceremonies. Wikipedia. Luettu 25.5.2015
http://en.wikipedia.org/wiki/Master_of_ceremonies

Oikeusministeriö. 2014. Tekijänoikeuslaki. Luettu 25.5.2015
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=Tekijänoikeus>

Remix. Wikipedia. Luettu 25.5.2015
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Remix>

Transaktio. Taloussanomien sanakirja. Luettu 25.5.2015
<http://www.taloussanomat.fi/porssi/sanakirja/termi/transaktio/>