

2025

Postimuseo

Tekoälyn käytön pelisäännöt henkilökunnalle

POSTIMUSEO

1. Mitä tekoäly on?

”Tekoälyllä” tarkoitetaan yleisesti ohjelmaa tai tietojärjestelmää, joka kykenee suorittamaan inhimilliseen älykkyyteen rinnastettavia suorituksia ja tehtäviä: järjestely, analysointi, suunnittelu, luominen, päättely.

Niin kutsuttuja tekoälysovelluksia on ollut yleisessä käytössä jo vuosikymmeniä, esimerkiksi järjestelmäkameroiden automaattinen tarkennus tai sähköpostitilien roskapostisuodattimet. 2020-luvun taitteessa laskentatehojen teknologinen kehitys kuitenkin toi mukanaan suurelle yleisölle verkkoselaimista löytyvät, isoista tietomassoista itsenäisesti ”oppivat” tekoälymallit, jotka pystyvät muun muassa nopeasti tuottamaan luonnollista kieltä ja generoimaan aidon näköisiä kuvia - jopa videoita tai musiikkisävellyksiä.

Tässä ohjeistuksissa ”tekoälyä” käytetäänkin pitkälti synonyymina juuri näille keskivertokuluttajille helposti saatavilla oleville tekoälymalleille, joiden käyttö on muuttanut myös museokenttää: ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot, Claude, Grammarly, ja niin edespäin. Museomme henkilökunta käyttää jo tekoälyä osana arkityötä, esimerkiksi tekstinkäsittelyssä ja ideoinnissa, käännösten ja litterointien luonnostelussa, kuvien muokkauksessa, ja kokoelmanhallinnan tukena. Tekoälysovellukset toimivat hyvin työkaluina, jotka tukevat työn tehokkuutta ja selkeyttävät työprosesseja - erityisesti rutiininomaisissa ja ”tylsissä” arkitehtävissä, joissa ei juuri tarvita luovuutta ja asiantuntijuutta.

Tekoälyä ei kuitenkaan käytetä museossamme sisällön varsinaisena tuottajana tai tiedonlähteenä, vaan apuvälineenä. Tekoälyn käyttö ei korvaa asiantuntevaa ja luovaa ihmistyötä, ja sen käytön tulee olla aina eettisesti perusteltua ja läpinäkyvää.

Tämän ohjeistuksen säännöt on laadittu museon koko henkilökunnan yhteisen keskustelun pohjalta ohjaamaan työntekijöitä käyttämään tekoälyä museotyössä vain tilanteissa, joissa se aidosti tukee työn laatua ja on linjassa yhteisesti sovittujen eettisten periaatteiden kanssa.

2. Tekoälyn käyttöä ohjaavat arvot ja periaatteet

Olemme yhdessä linjanneet, että tekoälyn käyttö työtehtävissä tulee aina perustua seuraavien arvojen ja periaatteiden huomioimiseen:

- **Museoetiikka:** tekoälyn käyttöä, niin kuin kaikkea museomme toimintaa, ohjaa ammattieettiset velvollisuutemme ja arvomme. Tekoälyn käyttö on perusteltua vain tavoilla, jotka eivät vaaranna museomme toiminnan luotettavuutta, faktapohjaisuutta ja autenttisuutta. Prioriteettimme on nyt ja aina luovan ja asiantuntevan työn arvostus.
- **Ajankohtaisen lainsäädännön noudattaminen:** tekoälysovelluksia työtehtävissä käytetään vain tavoilla, jotka ovat linjassa EU:n tekoälysäädöksen (Tutustu EU tekoälysäädökseen [EU:n sivuilla](#)) ja muun lainsäädännön kanssa, joka voi asettaa rajoituksia tekoälyn käyttömahdollisuuksille (esim. tekijänoikeuslaki, henkilötietojen käsittelyä säätelevä laki, yhdenvertaisuuslaki).
- **Tietoturva:** Tekoälyn käyttö työtehtävissä ei saa vaarantaa työntekijöiden, organisaation tai yleisön turvallisuutta tai yksityisyydensuojaa.
- **Inklusiivisuus:** Tekoälyjen algoritmit eivät ole arvoneutraaleja; niissä on lähes poikkeuksetta sisäänrakennettuja, piileviä harhoja, yleistyksiä ja ennakkoluuloja. Tekoälyn käyttö ei saa vaarantaa museomme toiminnan ihmiskeskeisyyttä, inklusiivisuutta ja marginalisoitujen ryhmien huomioimista.
- **Ekologisuus:** Generatiivisten tekoälytyökalujen käyttö - erityisesti kuvan ja videon tuottamiseen - on huomattavan energiantensiivistä ja ympäristöä kuormittavaa. Tekoälyä tulee käyttää työtehtävissä vain oikeaan tarpeeseen.
- **Alkuperäisen työn arvostus:** Välitämme sisällöntuottajien oikeuksista tuottamaansa sisältöön ja tiedostamme, että saatavilla olevat tekoälytyökalut on harvoin koulutettu materiaalilla, joihin on sisällöntuottajien antama lupa. Lähtökohtaisesti sisällöntuottajat ansaitsevat aina oikeuden saada tunnustusta ja korvausta, sekä hallita käyttöoikeuksia, tuottamastaan materiaalista.
- **Yritysetiikka:** Välitämme käyttämiämme tekoälytyökalujen tuottaneiden yritysten toiminnan eettisyydestä ja työntekijöiden oikeuksista.

- **Kulttuuriperintöarvot:** Ihmisten tuottama materiaali on kulttuuriperintöä itsessään. Tekoälyn käyttö on tehostanut monia myös museotyön osa-alueita ja mahdollistanut täysin uusia ulottuvuuksia - mutta tekoälyn vallatessa yhä suurempaa alaa arkityössä, jotain ollaan myös menettämässä.

Näitä tekoälyn käytön pelisääntöjä pyritään päivittämään sen mukaan, kun lisää tietoa tekoälyn käytöstä ja uusia tekoälysovelluksia karttuu.

3. Yleisiä ohjenuoria

- **Harkitse** aina tekoälyn käyttöä. Perustele itsellesi, miksi tekoälyn käyttö tehtävässasi on parempi vaihtoehto kuin ”perinteiset” työskentelymetodit, huomioiden tekoälynkäytön raskaat ympäristövaikutukset jne.
- Tekoälyn käyttö työtehtävissä tulee aina olla niin yleisölle kuin kollegoille **läpinäkyvästi ilmaistu**.
- Mitä ikinä teetkään tekoälyllä, tarkista lopputulokset huolellisesti. **Älä luota tekoälyyn enempää kuin omaan osaamisesi**. Jos et omaa tarvittavaa tietotaitoa tekoälyn tuotosten tarkistamiseen, älä käytä tekoälyä ko. tehtävään ollenkaan.
- Sovi yhteisistä tekoälyn käytön pelisäännöistä aina myös **yhteistyötahojen ja alihankkijoiden** kanssa. Selvitä aina, millaisia tekoälysovelluksia pyörii käyttämiesi ohjelmien tai selainsovellusten taustalla; esimerkiksi, annatko käyttäessäsi sovellusta palveluntarjoajalle luvan ladata ja käyttää materiaalisi tekoälysovellusten kouluttamiseen?

3.1 Turvallisuus

- Älä koskaan syötä tekoälykoneille mitään **sensitiivisiä tai salassa pidettäviä tietoja**, esim. henkilötietoja tai herkkiä hallinnollisia dokumentteja.
- Jos tekoälysovellusten käyttö esimerkiksi hallinnollisten dokumenttien prosessointiin tulee kuitenkin relevantiksi, tämän tulisi tapahtua ainoastaan **suljetussa verkossa**, jossa sensitiivinen materiaali ei voi mitenkään päätyä käyttöön organisaation ulkopuolelle (esimerkiksi palveluntarjoajalle).

3.2 Kuvat

- Generatiivista kuvantuotantoa **ei käytetä ollenkaan**, *paitsi* jos se on erityisen perusteltua poikkeustilanteissa - esimerkiksi tekoälyä itseään koskevia pedagogisia sisältöjä varten. Suosimme omien tai muiden kokoelmien käyttöä, tai alkuperäisestä työstä maksamista, tuottamassamme sisällössä.

- *Kommentti:* Tähän linjaukseen päädyttiin, koska 1) generatiivinen kuvantuotto ei ole ympäristöystävällistä. Suosituilla tekoälypalveluilla (esim. ChatGPT, Midjourney, DALL-E 3, Adobe Firefly, Google Gemini...) kuvagenerointi käyttää tuhottomasti energiaa – yhden ainoan kuvan tuottaminen voi vastata jopa yhden matkapuhelimen akun latausta. 2) Saatavilla olevat kuvagenerointityökalut on poikkeuksetta koulutettu verkosta saatavilla olevilla materiaaleilla, jonka käytöstä ei ole kysytty lupia tai maksettu korvauksia sisällöntuottajille.
- Tekoälyllä tuotettuja kuvia julkaistessa pitää ilmaista selkeästi, että se on tekoälyllä generoitu. Mukaan liitetään tieto kuvan tuottaneesta tekoälysovelluksesta ja 'promptista', eli tekoälysovelluksesta annetusta käskystä, jonka pohjalta sovellus kuvan loi.
- Kuvien muokkaaminen: tekoälysovellukset voivat joskus olla kuvanmuokkausohjelmia huomattavasti kätevämpi ja nopeampi tapa muokata esimerkiksi julkaistavien kuvien valotusta tai skaalausta. Myös kuvien muokkaamisesta tekoälysovelluksilla tulee **aina ilmoittaa läpinäkyvästi**; erityisen tarkkoja tässä on oltava historiallisten ja muiden kokoelmakuvien kanssa. Muokkauksesta ilmoittaessa on hyvä täsmentää, mitä on muokattu, että luottamus yleisön kanssa säilyy. Esimerkiksi: ei pelkästään *kuvaa on muokattu tekoälyllä, vaan kuvan valotusta on korjattu ChatGPT-4o -tekoälysovellusta käyttäen seuraavalla promptilla.....*
 - *Kommentti:* Keskustelimme, että onko tekoälyllä kuvien pieni muokaus – esimerkiksi skaalaaminen – kovinkaan erilaista kuvanmuokkausohjelmien (Adobe PhotoShop jne.), jotka yleensä joka tapauksessa toimivat enemmän tai vähemmän "tekoälyavusteisilla" ominaisuuksilla, käyttöön verrattuna. Totesimme kuitenkin, että koska yleiset selaimessa toimivat tekoälykoneet eivät ole läpinäkyviä algoritmeistaan eivätkä sitoutuneet tiettyihin tuloksiin, on hyvin vaikeaa käyttäjänä tietää, mitä kaikkea sovellus kuvissa todellisesti muokkaa. Päädyimme, että historiallisia kokoelmakuvia tmv. muokatessa tulisi siis tekoälyn käytöstä aina ilmoittaa läpinäkyvästi autenttisuuden suojelemiseksi.

Keskustelimme myös, että tämän ei ehkä tarvitsisi olla niin tarkkaa rentojen somekuvien tms. kanssa – mutta jos joidenkin tekoälyllä muokattujen kuvien kohdalla asiasta ilmoitetaan ja toisten ei, syntyy väärä vaikutelma, että tekoälymuokkausta alleviivatusti *ei* ole käytetty niissä kuvissa, joissa siitä ei erikseen ilmoiteta.

3.3 Käännökset

- Kaikki yleisölle julkaistavat käännökset tilataan **ammattilaiskääntäjiltä**.
- Selkokielliset tekstit tilataan myös aina ammattilaismukauttajalta.
- Työversioita, sähköposteja, sisäisiä kommunikaatioita jne. voi tehdä tekoälyä hyödyntäen, jos lopputulokset tarkistaa aina sinä tai kollega, jolla on riittävä kielitaito.

3.4 Audio

- Näyttely- ja julkaisutarkoituksissa audiotiedostoihin pätevät samat säännöt kuin kuviin: pyrimme julkaisemaan vain aitoja ihmisten tekemiä ääniefektejä ja kerrontaa. Tekoälyn käyttö on hyväksyttävää vain erityisen perustelluissa tilanteissa – esimerkiksi, itse aihe koskee tekoälyä - ja tekoälyn käytöstä ilmoitetaan aina läpinäkyvästi.
- Jos käytät tekoälyä tekemään transkriptioita eli audion muutamista tekstiksi, tai videotekstityksiä, tarkista aina lopputulokset.
 - *Huom.* tekoälysovellukset eivät toistaiseksi kokemuksen mukaan kykene tekemään hyviä heikkokuuloistekstityksiä; ne on aina tilattava ammattilaiselta.
 - Muista tässäkin tapauksessa ilmaista selkeästi, että transkriptio tai litteraatti on tekoälyn tekemä, ja että siihen ei voi täysin luottaa.

3.5 Tekstintuotanto

- Tekoäly on hyvä rutiininomaisen tekstin tuottamisessa, keskinkertaisten ideoiden generoinnissa ja pallotellussa - mutta erinomaisen huono vaikuttavan ja asiantuntevan tekstin kirjoittamisessa, tai minkään originaaliin ja autenttisen keksimisessä. **Käytä tekoälyavusteista tekstingenerointia siis harkiten.**
- Jos tekoäly on tuottanut kaiken tai huomattavan osan tuottamastasi tekstistä (esim. näyttelytekstit, markkinointi ja viestintä, hakemukset jne.), se **pitää aina ilmaista läpinäkyvästi**, niin yleisölle kuin kollegoille.
- Muista, että ainakin ChatGPT:ssä tekstiä tuottaessaan algoritmi kääntää kaiken suomen ensin englanniksi, ja sitten takaisin suomeksi; ja ChatGPT:n saatavilla oleva suomenkielinen materiaali ei ole kovin laajaa tai rikasta. ChatGPT pystyy siis tarjoamaan vain ”keskivertoja latteuksia”.
- Harkitse siis hyvin tarkkaan, kuinka paljon itse haluat luottaa arkityössäsi tekoälyn tuottamaan tekstiin vrt. omaan luovaan hulluutesi.

3.6 Skriptit ja koodinpätkät

- Jos ajat tekoälyllä tehtyjä skriptejä ja koodeja, tarkista aina ensin huolellisesti lukemalla itse ja mieluiten testaa ainoastaan suljetussa verkossa (ei siis yhteyttä internettiin tai museon sisäisiin verkkoihin).
- Jos et ymmärrä sataprosenttisesti itse lukemalla, miten tekoälyn tarjoama koodi toimii, **älä myöskään käytä sitä.**

3.7 Asiasanoitus, kuvantunnistus ja muu kokoelmanhallinnan apu

- Kuten missä tahansa muussakin sovelluskohteessa, tekoälykoneet generoimat asiasanat tms. tulee aina tarkistaa myös itse.
- Taustalla sovelluksissa automaattisesti pyörivät tekoälyominaisuudet ovat yleensä energiasyöppöjä. Tämä tulee ottaa huomioon, jos joskus harkitsemme investoimista

sisäänrakennettuihin tekoälyautomaatioihin esimerkiksi kokoelmanhallintaohjelmien päivityksessä.

3.8 Tiedonkeräys ja tutkimus

- **Älä käytä tekoälysovelluksia tiedonkeräykseen;** ChatGPT tms. ei voi olla tiedon lähde. Tekoälykoneita voidaan käyttää enintään inspiraation lähteenä – esimerkiksi tarkistamaan, oletko osannut ajatella kaikkia ilmiselviä näkökulmia tutkimaasi kysymykseen.
- Tekoäly ei kykene substanssin ymmärtämiseen ja tulkintaan, minkä takia on erinomaisen huono idea pyytää tekoälyä esimerkiksi tiivistämään artikkeleiden sisältöä itse lukematta niitä.
- Tekoäly ei omaa lähdekritiikkiä.

3.9 Museon materiaalien käyttö tekoälysovellusten hyödyntämiseen ja tutkimukseen

- Museon avointa materiaalia (Finnassa julkaistua jne.) saa kuka tahansa soveltaa CC-BY-NC-SA 4.0 -lisenssin rajoissa. Lue tarkemmin lisenssistä [Creative commons -sivustolta](#).
- Jos harkitaan museon muun materiaalin luovuttamista tai myymistä ulkopuolisten tahojen tekoälysovelluksiin, sovellus ei saa olla ristiriidassa Postimuseon oman tekoälyetiikan kanssa.
- Mahdollisia korvauksia pyydetään Postimuseon kokoelmien palvelumaksujen mukaisesti.