

# KI im audiovisuellen Sektor: ein Kompass für die aktuelle Rechtslandschaft

*IRIS*

Eine Publikation  
der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle



**IRIS**

KI im audiovisuellen Sektor: ein Kompass für die aktuelle Rechtslandschaft  
Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2024  
ISSN 2079-1089

**Verlagsleitung** – Susanne Nikoltchev, Geschäftsführende Direktorin

**Redaktionelle Betreuung** – Maja Cappello, Leiterin der Abteilung für juristische Informationen

**Redaktionelles Team** – Justine Radel-Cormann, Sophie Valais

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

**Verfasser (in alphabetischer Reihenfolge)**

Malte Baumann, Judit Bayer, Mira Burri, Gianluca Campus, Mark Cole, Kelsey Farish, Philipp Hacker, Elodie Migliore, Jan Bernd Nordemann, Justine Radel-Corman, Sandra Schmitz-Berndt, Bart van der Sloot

**Korrektur**

Udo Lücke, Anthony Mills, Aurélie Courtinat

**Übersetzung**

Erwin Rohwer, Julie Mamou, Nathalie Sturlèse

**Verlagsassistentz** – Sabine Bouajaja

**Presse und PR** – Alison Hindhaugh, [alison.hindhaugh@coe.int](mailto:alison.hindhaugh@coe.int)

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

**Herausgeber**

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

76, allée de la Robertsau, 67000 Straßburg, Frankreich

Tel.: +33 (0)3 90 21 60 00

Fax: +33 (0)3 90 21 60 19

[iris.obs@coe.int](mailto:iris.obs@coe.int)

[www.obs.coe.int](http://www.obs.coe.int)

**Titellayout** – ALTRAN, Frankreich

Bitte zitieren Sie diese Publikation wie folgt:

Cappello M. (Hrsg). *KI im audiovisuellen Sektor: ein Kompass für die aktuelle Rechtslandschaft*, IRIS, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, Oktober 2024

© Europäische Audiovisuelle Informationsstelle (Europarat), Straßburg, 2024

Die in diesem Bericht enthaltenen Aussagen geben die Meinung der Verfasser wieder und stellen nicht unbedingt die Meinung der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle, ihrer Mitglieder oder des Europarats dar.

# KI im audiovisuellen Sektor: ein Kompass für die aktuelle Rechtslandschaft

**Malte Baumann, Judit Bayer, Mira Burri, Gianluca Campus, Mark Cole, Kelsey Farish, Philipp Hacker, Elodie Migliore, Jan Bernd Nordemann, Justine Radel-Corman, Sandra Schmitz-Berndt, Bart van der Sloot**

# Vorwort

Auf die Frage, ob KI-gestütztes Schaffen zu einem neuen Genre des Filmemachens werde, antworteten die Projektmacher Pierre Zandrowicz und Matt Tierney: „Wir haben dadurch einfach mehr Pinsel in unserem Eimer, und ich [Matt Tierney] meine, was wir im Wesentlichen machen, wir nehmen jedes einzelne Bild des Films und malen durch Text, durch Anfrageeingaben in es hinein.“<sup>1</sup>.

Diese Aussage veranschaulicht die Rolle von KI, insbesondere generativer KI, als ein Werkzeug, das verschiedenen Fachleuten hilft, ihr Werk zu verbessern. Generative KI kann multidisziplinäres Arbeiten ermöglichen. So könnten beispielsweise Autoren ein generatives KI-Tool nutzen, um Bildmaterial für die Bewerbung ihres Werks zu erstellen. Der Einzug generativer KI in den audiovisuellen Sektor bringt jedoch auch neue Probleme wie Umbrüche bei Arbeitsplätzen und urheberrechtliche Bedenken mit sich, mit denen sich Entscheidungsträger auseinandersetzen müssen.

Als Antwort darauf hat die Europäische Audiovisuelle Informationsstelle (EAI) ihre KI-Akte von 2020 wieder geöffnet, um die Schnittstellen von technologischer Innovation und rechtlichen Rahmenbedingungen zu untersuchen. Dieser Bericht beleuchtet einige der Schwierigkeiten von KI im AV-Sektor mit bestehenden Regelungen und hinterfragt, ob diese zukunftssicher und an die sich entwickelnde technologische Landschaft anpassbar sind. Der Bericht, der von der Abteilung für juristische Informationen der EAI konzipiert, gestaltet und koordiniert wurde, ist in vier Teile gegliedert.

Teil 1 führt die Leserinnen und Leser in das Thema KI im audiovisuellen Sektor ein und hebt dabei sowohl die Vorteile als auch die Schwierigkeiten hervor, die der (recht) fragmentierte bestehende Regulierungsrahmen zu bewältigen hat. **Kapitel 1**, verfasst von Justine Radel-Cormann (EAI), steckt den Rahmen für diese Diskussion ab.

Der zweite Teil vertieft rechtliche Fragen im Zusammenhang mit KI und Daten, mit denen die Maschine gefüttert wird. **Kapitel 2** von Philipp Hacker (Universität Yale) befasst sich mit den Folgen für Datenschutz und Privatsphäre sowie mit den Auswirkungen von Vorschriften wie der DSGVO und dem KI-Gesetz. Es beleuchtet zudem internationale Datenübermittlung und stellt Vergleiche mit dem US-Recht an. **Kapitel 3** von Gianluca Campus (PwC Digital Innovation) bietet eine Analyse der Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke für das KI-Training, der Schaffung abgeleiteter Werke und des rechtlichen Rahmens für die Nutzung urheberrechtlich geschützter Daten.

Der dritte Teil befasst sich mit fünf zentralen Fragen, die KI für den audiovisuellen Sektor aufwirft. **Kapitel 4** von Malte Baumann und Jan Nordemann (Kanzlei NORDEMANN, Berlin) erörtert Urheberschaft, Haftung und Transparenz im Zeitalter der generativen KI. **Kapitel 5** von Kelsey Farish (Reviewed & Cleared, London) thematisiert den Schutz von Bildern, Stimmen und Persönlichkeitsrechten von Schauspielern vor KI-Replikation. **Kapitel 6** von Elodie Migliore (Universität Straßburg) beleuchtet die Auswirkungen von KI auf das Arbeitsrecht und bezieht sich dabei auf die jüngsten Streiks und

---

<sup>1</sup> Alex Helisek von Breezeway Productions [im Gespräch mit](#) Pierre Zandrowicz und Matt Tierney auf dem Tribeca-Filmfestival 2023. [Ihr Anime „In Search of Time“ wurde auf dem Tribeca-Festival 2023 präsentiert.](#)

Gesetzesinitiativen in den USA. **Kapitel 7** von Judit Bayer (Universität Münster) untersucht die Rolle von KI bei Desinformation und regulatorische Maßnahmen zu deren Bekämpfung. **Kapitel 8** von Mira Burri (Universität Luzern) erforscht die Auswirkungen von KI auf Medienpluralismus und kulturelle Vielfalt (zum Beispiel Personalisierung und Verzerrung von Inhalten) sowie mögliche Regulierungsmaßnahmen zur Abschwächung dieser Effekte und zur Förderung eines vielfältigen Inhaltekonsums.

Teil 4 wirft einen Blick in die Zukunft vor dem Hintergrund der Frage, ob die aktuellen KI-Vorschriften den Herausforderungen der KI im AV-Sektor gewachsen sind. **Kapitel 9** von Mark Cole und Sandra Schmitz-Berndt (EMR) bietet eine zukunftsorientierte Perspektive, wie künftige Vorschriften besser auf die sich entwickelnden Schwierigkeiten und Chancen der KI eingehen können, um einen ausgewogenen Ansatz zu gewährleisten, der Innovation fördert und gleichzeitig die Rechte und Interessen aller Beteiligten in der audiovisuellen Industrie schützt. **Kapitel 10** von Bart van der Sloot (Universität Tilburg) beschließt die Publikation mit einer Diskussion über ethische Dilemmas wie Authentizität, das Potenzial von KI, die Realität zu verzerren, und die breiteren gesellschaftlichen Auswirkungen von KI-generierten Inhalten.

Die von Justine Radel-Cormann (EAI) verfassten einleitenden und abschließenden Bemerkungen sollen diese unterschiedlichen rechtlichen und politischen Themen in den Zusammenhang stellen.

Mein herzlicher Dank gilt den hervorragenden Autorinnen und Autoren, die zu diesem umfangreichen Bericht beigetragen haben. Unseren Leserinnen und Lesern möchte ich nur sagen: Viel Vergnügen beim Lesen!

Straßburg, Oktober 2024

Maja Cappello

IRIS-Koordinatorin

Leiterin der Abteilung für juristische Informationen

Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Zusammenfassung .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor .....</b>	<b>6</b>
1.1. Definition von „KI“ und „audiovisuell“ .....	7
1.2. Die transformativen Vorteile von KI in der audiovisuellen Industrie .....	11
1.3. Beispiele für den Einsatz von KI in der audiovisuellen Industrie .....	12
1.3.1. Fallstudie 1: Claude, ein Gesprächsassistent zur Unterstützung bei der Projektentwicklung .....	13
1.3.2. Fallstudie 2: DiversityCatch, Messung der Vielfalt in Inhalten .....	14
1.3.3. Fallstudie 3: Midjourney und DALL.E, KI-Tools zur Erstellung von Bildern und Videos .....	14
1.4. Herausforderungen durch KI in der audiovisuellen Industrie .....	15
1.4.1. Vor welchen Herausforderungen steht der audiovisuelle Sektor? .....	15
1.4.2. Der rechtliche Rahmen um KI: ein komplexes Gebilde .....	17
<b>2. KI und Datenschutz in audiovisuellen Medien .....</b>	<b>22</b>
2.1. Einleitung.....	22
2.2. Audiovisuelles Material als personenbezogene Daten .....	23
2.3. Ausgewählte Belange des Datenschutzes und des Schutzes der Privatsphäre .....	25
2.3.1. Rechtsgrundlage für das Training .....	25
2.3.2. Halluzinationen .....	27
2.3.3. LLM als personenbezogene Daten .....	28
2.3.4. Sensible Daten.....	29
2.3.5. Information und Nutzerkontrolle.....	30
2.3.6. Automatisierte Entscheidungsfindung.....	31
2.4. Das KI-Gesetz .....	31
2.5. Internationale Datenübermittlung .....	32
2.6. Vergleich mit US- und internationalem Recht.....	34
<b>3. KI und Urheberrechtsschutz beim Füttern der Maschine .....</b>	<b>36</b>
3.1. Einleitung.....	36
3.1.1. Überblick über KI-Systeme und wie sie urheberrechtlich geschützte Daten verarbeiten.....	36
3.1.2. Überlegungen zu abgeleiteten Werken.....	38
3.2. Text und Data Mining-Ausnahme für Trainingsdaten.....	39
3.2.1. Inwieweit ist die TDM-Ausnahme auf KI-Trainingsdaten anwendbar? .....	39

3.2.2. TDM und die Auswirkungen auf Vervielfältigungs- und Entnahmerechte .....	41
3.3. KI-relevante Rechtsvorschriften.....	42
3.3.1. Das KI-Gesetz der EU und das Urheberrecht: Transparenzregeln und -maßnahmen für TDM.....	42
3.3.2. KI und TDM-Ausnahme: nationale Gesetzesvorschläge in Italien und Polen .....	44
3.4. Auswirkungen der geltenden Rechtsprechung .....	45
3.4.1. Überblick über relevante Rechtssachen zu Trainingsdaten (USA und Europa) .....	45
3.5. Einige (vorläufige) Schlussfolgerungen zur geltenden Rechtsprechung .....	47

---

## **4. Urheberschaft, Haftung und Transparenz bei KI-generierten Inhalten ..... 49**

4.1. Urheberschaft.....	49
4.1.1. Der menschliche Schöpfer als Urheber .....	49
4.1.2. KI-assistierte Werkschöpfungen.....	51
4.1.3. Wer ist der Urheber?.....	53
4.1.4. Schutz durch Leistungsschutzrechte .....	53
4.2. Haftung für KI-Erzeugnisse .....	54
4.2.1. Wann kommt es zu einer Verletzung?.....	54
4.2.2. Auf den Output anwendbare urheberrechtliche Schranken.....	56
4.2.3. Verantwortlichkeit der Nutzer.....	57
4.2.4. Nutzungsbedingungen der KI-Anbieter.....	59
4.2.5. Senkung von Haftungspotentialen.....	60
4.2.6. Transparenz .....	61

---

## **5. Persönlichkeitsrechte und Transparenz..... 63**

5.1. Zum Hintergrund.....	63
5.2. Wirtschaftliche Treiber .....	65
5.2.1. Die Entwicklung digitaler Doppelgänger.....	65
5.2.2. Aus Sicht der ausübenden Künstler: Ermächtigung oder Ausbeutung? .....	66
5.2.3. Regelungslücke .....	67
5.3. Transparenz in europäischen Rechtsinstrumenten .....	69
5.3.1. Europäisches KI-Gesetz .....	69
5.3.2. Transparenz im Rahmenübereinkommen über künstliche Intelligenz .....	71
5.4. Verschiedene Blickwinkel: Die Vereinigten Staaten und das Vereinigte Königreich.....	73
5.5. Transparenz als Grundpfeiler zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte.....	75

---

## **6. Auswirkungen von KI auf den audiovisuellen Arbeitsmarkt in Europa..... 77**

6.1. Einleitung.....	77
----------------------	----

6.2.	Auswirkungen von KI auf das Arbeitsrecht im audiovisuellen Sektor in den USA .....	78
6.2.1.	Die Streiks von WGA und SAG-AFTRA.....	78
6.2.2.	Die WGA-Vereinbarung nach dem Streik .....	79
6.2.3.	Die SAG-AFTRA-Vereinbarung .....	80
6.3.	Auswirkungen von KI auf das Arbeitsrecht im audiovisuellen Sektor in der EU.....	83
6.3.1.	Politik der Europäischen Union.....	83
6.4.	Analyse der verschiedenen Initiativen ausgewählter Interessenträger.....	84
6.4.1.	Verwertungsgesellschaften (CMO).....	85
6.4.2.	Vereinigungen und Verbände.....	86
6.4.3.	Gewerkschaften.....	88
6.5.	Abschließende Bemerkungen: restliche Lücken und Ausblick.....	89

---

## **7. Desinformation und KI im AV-Sektor ..... 91**

7.1.	Definition von Desinformation .....	91
7.2.	KI-Anwendungen in der Desinformationsindustrie.....	92
7.2.1.	Generative KI.....	92
7.2.2.	Text und Bilder .....	92
7.2.3.	Deepfakes .....	93
7.2.4.	Audio .....	95
7.2.5.	Bots.....	95
7.2.6.	KI und Fehlinformationen .....	96
7.3.	Der Kampf gegen Desinformation .....	97
7.3.1.	Regulierung.....	97
7.3.2.	Faktenprüfung mit Hilfe von KI.....	100
7.4.	Fazit .....	102

---

## **8. Vielfalt und Pluralismus ..... 104**

8.1.	Zum Hintergrund: KI als disruptive Technologie.....	104
8.2.	Die Auswirkungen von KI auf Meinungsfreiheit, Medienpluralismus und kulturelle Vielfalt .....	106
8.2.1.	Einleitende Bemerkungen: Was ist anders? .....	106
8.2.2.	Folgen für die Verbreitung und den Konsum von Inhalten .....	107
8.2.3.	Folgen für die Erstellung von Inhalten.....	109
8.2.4.	Weitere zu berücksichtigende Aspekte.....	111
8.3.	Auseinandersetzung mit den tatsächlichen und potenziellen Auswirkungen von KI-Systemen auf Pluralismus und Vielfalt .....	113
8.4.	Abschließende Bemerkungen.....	115



---

## **9. Die Welt von morgen: Sind die Texte KI-fest und bereit für die AV-Herausforderungen? ..... 117**

9.1. Kurz zusammengefasst: bestehende und künftige Regulierungsansätze .....	117
9.1.1. Den Anfang machen Empfehlungen: frühe Ansätze von OECD und UNESCO.....	117
9.1.2. Auf dem Weg zu verbindlichem Recht: Entwicklungen im Europarat und in der EU .....	119
9.2. "Reality Bites"! Anwendbarkeit und Grenzen von Regulierungsansätzen für die Besonderheiten des AV-Sektors .....	124
9.2.1. Aspekte des Datenschutzes.....	124
9.2.2. 9.2.2 Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums .....	126
9.2.3. Aspekte des Persönlichkeitsrechts .....	128
9.2.4. Desinformation als wichtige Herausforderung.....	130
9.2.5. Die Reichweite des KI-Gesetzes: geografischer Geltungsbereich.....	131
9.3. Blick in die Zukunft: Zukunftsfestigkeit und globale Standards.....	132
9.3.1. Auf dem Weg zu globalen und flexiblen risikobasierten Standards in spezifischen Rechtsvorschriften.....	132
9.3.2. Berücksichtigung sektorspezifischer Aspekte für (AV-)Medien.....	134

---

## **10. Ethische Dilemmas und gesellschaftliche Herausforderungen durch generative KI ..... 137**

10.1. Einleitung.....	137
10.2. Ethische Grundlagen.....	138
10.3. Wie KI-generierte Inhalte diese Konzepte beeinflussen .....	139
10.4. Ethische Dilemmas im audiovisuellen Sektor .....	141
10.5. Gesellschaftliche Herausforderungen durch KI .....	143
10.6. Fazit .....	146

---

## **11. Abschließende Bemerkungen ..... 150**

## Abbildungen

Abbildung 1.	Von regulatorischer Semantik hin zu Schlüsselkonzepten und Anwendungen.....	7
Abbildung 2.	Beispiele für KI-Anwendungen entlang der audiovisuellen Wertschöpfungskette.....	13
Abbildung 3.	KI: Beispiel für eine Vielfalt an Rechtsvorschriften.....	19

## Tabellen

Tabelle 1.	Begriffsbestimmungen.....	8
------------	---------------------------	---



## Zusammenfassung

Der Bericht „KI im audiovisuellen Sektor: ein Kompass für die aktuelle Rechtslandschaft“, der von der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle anhand von Fachbeiträgen erstellt wurde, befasst sich mit der Schnittstelle von künstlicher Intelligenz (KI) und audiovisuellem (AV) Sektor und untersucht die Auswirkungen der rasanten Entwicklung von KI auf bestehende Rechtsrahmen und Regulierungsmaßnahmen. Diese umfassende Publikation gliedert sich in vier Teile, die den Blick jeweils auf kritische Aspekte von KI im Zusammenhang mit audiovisuellen Medien richten und Einblicke in die Herausforderungen und Chancen bieten, die sich durch diese transformative Technologie ergeben.

### **KI im audiovisuellen Sektor verstehen**

Der **erste Teil** (Kapitel 1) behandelt die verschiedenen Anwendungen von künstlicher Intelligenz, darunter generative KI (GenKI), innerhalb der audiovisuellen Industrie. Dabei werden die transformativen Vorteile, wie die Optimierung von Produktionsprozessen, die bessere Einbeziehung des Publikums durch personalisierte Empfehlungen von Inhalten und die Unterstützung beim kreativen Schaffen, hervorgehoben. Erwähnenswerte Beispiele für KI-Anwendungen umfassen Tools für das Schreiben von Drehbüchern und die Projektentwicklung sowie Initiativen wie DiversityCatch zur Messung von Vielfalt bei der Erstellung von Inhalten.

Die Integration von KI ist jedoch auch mit Herausforderungen verbunden. Im Hinblick auf das Potenzial von KI, Inhalte zu homogenisieren und die kreative Vielfalt zu verringern, ergeben sich ethische Bedenken. Von größter Bedeutung sind zudem Datenschutzfragen, zumal sich KI-Systeme häufig auf umfangreiches Datenmaterial stützen, das auch personenbezogene Daten enthalten kann.

Die wirksame Lösung dieser vielschichtigen Probleme wird durch die fragmentierte Regulierungslandschaft erschwert, da die derzeitigen Regelungen möglicherweise nicht das gesamte Spektrum der KI-Anwendungen im AV-Sektor erfassen.

### **Rechtliche Fragen rund um KI und die Verwendung von Daten beim Füttern der Maschine**

Der **zweite Teil** vertieft die rechtlichen Aspekte im Zusammenhang mit KI, insbesondere in Bezug auf den Datenschutz (Kapitel 2) und das Urheberrecht (Kapitel 3). Erörtert werden die Auswirkungen von Vorschriften wie der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und des kürzlich erlassenen KI-Gesetzes. Dabei wird



untersucht, wie diese Rahmenwerke mit der Fähigkeit von KI, umfangreiche Datensätze zu verarbeiten, umgehen.

Zu den wichtigsten Diskussionen zählen die Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material für das KI-Training, die rechtlichen Definitionen von personenbezogenen Daten und die Schwierigkeiten bei der Gewährleistung eines angemessenen Schutzes für Personen, deren Daten möglicherweise in KI-Systemen genutzt werden.

### **Zentrale Fragen für den audiovisuellen Sektor**

Der **dritte Teil** des Berichts beleuchtet fünf zentrale Fragen, die KI für die audiovisuelle Industrie aufwirft. Das KI-Gesetz geht durch Transparenz- und Offenlegungsverpflichtungen auf diese Fragen ein.

- **Urheberschaft und Haftung (Kapitel 4)** – Der evolutive Charakter KI-generierter Inhalte wirft Fragen hinsichtlich der Urheberschaft und der (möglichen) gesetzlichen Haftung von Nutzern und KI-Systemen auf. Da GenKI Werke schaffen oder deren Produktion unterstützen kann, wird es kompliziert, wenn es um die Entscheidung geht, wer das Urheberrecht besitzt (sei es der Schöpfer, der Nutzer von KI oder der Rechtsträger, der die KI entwickelt hat). Derzeit gibt es keine Rechtsnormen, die sich eigens mit KI-generierten Werken befassen, was zu Streitigkeiten über Eigentumsrechte und die Haftung bei Rechtsverletzungen führen kann.
- **Persönlichkeitsrechte (Kapitel 5)** – Untersucht wird der Schutz von Bildern, Stimmen und Abbildern von Schauspielern vor KI-Replikationen der Darbietungen. GenKI kann in einigen Fällen diese Attribute replizieren und im Hinblick auf eine derartige Nutzung Verhandlungen zwischen verschiedenen Parteien erfordern. Wenn die Zustimmung fehlt, sind Rechtsrahmen von größter Bedeutung, um eine unbefugte Nutzung von persönlichen Merkmalen zu verhindern, und dies umso mehr im Zusammenhang mit Deepfakes und KI-generierten Inhalten.
- **Auswirkungen auf das Arbeitsrecht (Kapitel 6)** – Mit der zunehmenden Bedeutung von KI bei der Erstellung und Produktion von Inhalten wächst die Sorge um die Arbeitsplatzsicherheit im AV-Sektor. Der Bericht nimmt Bezug auf die jüngsten Streiks in den USA als Reaktion auf Befürchtungen, dass durch die Automatisierung Arbeitsplätze verdrängt werden könnten. Das Europäische Parlament hat Maßnahmen vorgeschlagen, um angesichts dieser Herausforderungen eine gerechte Vergütung und faire Arbeitsbedingungen für Kreativschaffende zu gewährleisten.
- **Desinformation (Kapitel 7)** – Die Fähigkeit von KI, sehr überzeugende, aber falsche Inhalte zu generieren und Desinformation zu verbreiten, gefährdet die Integrität der Medien und das öffentliche Vertrauen. Die Verbreitung von KI-generierter Falschinformation kann die Glaubwürdigkeit von Informationsquellen



untergraben und Bemühungen um die Aufrechterhaltung journalistischer Standards und die Richtigkeit der Berichterstattung erschweren.

- Medienpluralismus und Vielfalt (Kapitel 8) – Das Kapitel erörtert die Frage, wie KI die Medienvielfalt, das Konsumverhalten und die Kulturlandschaft beeinflussen könnte, wobei die Bedeutung von Regulierungsmaßnahmen zur Förderung des Pluralismus betont wird.

Im Bericht werden verschiedene Rechtsrahmen diskutiert, die einigen der Herausforderungen für den AV-Sektor Rechnung tragen.

Das kürzlich verabschiedete KI-Gesetz stellt Anforderungen zur Transparenz und Rechenschaftspflicht an die GenKI-Anbieter und ordnet die Einhaltung der bestehenden Urheberrechtsgesetze an. Die Anbieter von KI-Modellen mit allgemeinem Verwendungszweck sollen nach einer Vorlage, die vom Büro für Künstliche Intelligenz, einem neuen Zentrum innerhalb der Europäischen Kommission, bereitgestellt wird, detaillierte Zusammenfassungen der für das Training der Modelle verwendeten Inhalte veröffentlichen. Diese Verpflichtungen sollten dazu beitragen, Bedenken hinsichtlich der Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material in KI-Trainingsdatensätzen auszuräumen.

Die DSGVO regelt, wie personenbezogene Daten erhoben, verarbeitet und gespeichert werden dürfen. Sie gibt Antworten auf die Frage, wie KI-Systeme Daten von Einzelpersonen erheben können, die für das Training von KI-Modellen verwendet werden. Die ausdrückliche Zustimmung der betroffenen Person ist entscheidend.

Das Rahmenübereinkommen des Europarates über künstliche Intelligenz legt Grundsätze für eine verantwortungsvolle Entwicklung und Nutzung von KI fest. Im Mittelpunkt des Übereinkommens stehen Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit. KI-Systeme sollten unter Achtung der Grundrechte entwickelt und eingesetzt werden.

## **Regulierungsrahmen & ethische Überlegungen**

Im **letzten Teil** wird die gegenwärtige fragmentierte Regulierungslandschaft untersucht, die im audiovisuellen Sektor Anwendung findet, wobei der Schwerpunkt auf dem KI-Gesetz und dem Rahmenübereinkommen des Europarates über künstliche Intelligenz liegt. Es wird analysiert, wie diese Rechtsinstrumente die zuvor im Bericht identifizierten Herausforderungen lösen, und über die Zukunftsfestigkeit dieser Texte nachgedacht (Kapitel 9).

Derzeit zielt das KI-Gesetz darauf ab, die Risiken für den Menschen bei der Nutzung von KI-Systemen zu verringern. Es ist jedoch ungewiss, inwieweit es auf diesem aufstrebenden Markt Rechtssicherheit bietet. Einige Anforderungen des KI-Gesetzes dürften allgemein formuliert sein, womit sie Raum für Interpretationen lassen und gegebenenfalls weiterer detaillierterer Ausführung bedürfen.



Neben rechtlichen Aspekten befasst sich der Bericht auch eingehend mit ethischen Dilemmas (Kapitel 10), wie den folgenden:

- KI-generierte Inhalte stellen ein mögliches Risiko für die Integrität von Informationen und Inhalten dar, wodurch das öffentliche Vertrauen schwinden könnte.
- Die Fähigkeit von KI, realistische, aber falsche Inhalte zu erzeugen, stellt die gesellschaftlichen Vorstellungen von Wahrheit infrage und gibt Anlass zu Bedenken hinsichtlich ihrer breiteren Auswirkungen.
- Da KI Reibungen in unserem Alltag verringert, besteht die Gefahr, dass menschliche Fähigkeiten und das kritische Denken abnehmen.

# TEIL I - Generative künstliche Intelligenz und ihr Potenzial zur Umgestaltung des audiovisuellen Sektors

Generative künstliche Intelligenz (GenKI) ist das Herzstück dieser neuen Welle unbändiger Regulierungsaktivität. Diskussionen in der EU über die Verabschiedung des KI-Gesetzes begannen bereits im April 2021, richtigen Schwung bekamen sie jedoch nach der Einführung offener GenKI-Software für die Allgemeinheit Ende 2022. GenKI kann auf der Grundlage von Anfragen (*prompts*), die Benutzer dem GenKI-Tool vorgeben, neue Inhalte wie Text, Bilder, Audios, Videos usw. generieren. Die Qualität der Anfrage beeinflusst die Qualität des ausgegebenen Ergebnisses (*output*).

Die mit GenKI entstandenen Möglichkeiten sind unbegrenzt und bieten nicht nur kreative Chancen, sondern auch Effizienzgewinne. Im audiovisuellen Sektor könnte sich KI in verschiedenen Stadien der Wertschöpfungskette als nützlich erweisen. Mit GenKI eröffnet sich eine Welt der Möglichkeiten mit sich überschneidenden Rollen, wodurch Kreativschaffende Aufgaben über ihren traditionellen Tätigkeitsbereich hinaus übernehmen können, was einen multidisziplinären Ansatz fördert. Kann ein Autor zum Beispiel eine Musikskeizze für sein Drehbuch erstellen? Überschneiden sich vielleicht die Aufgaben eines Drehbuchautors mit denen eines Editors? Verschmelzen diese Rollen möglicherweise irgendwann?

Oder ist diese Multidisziplinarität im Gegenteil vielleicht nur ein Mythos, der den Kreativschaffenden letztlich nicht weiterhilft?



# 1. Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor

*Justine Radel-Cormann, Legal Analyst, European Audiovisual Observatory*

Der audiovisuelle Sektor steht seit langem in vorderster Linie, wenn es um technologische und digitale Neuerungen geht; er entwickelt sich ständig weiter, um den sich wandelnden Bedürfnissen und Vorlieben des Publikums gerecht zu werden. Von den ersten Kameras, die Stummfilme in Schwarz-Weiß aufnahmen, bis hin zur modernen Ära des ultrahochauflösenden Streamings auf tragbaren Geräten hat die Industrie auf Innovation gesetzt, um die Erstellung von Inhalten wie auch deren Verbreitung zu verbessern.

Die jüngsten Entwicklungen in diesem Sektor sind die neuen Funktionen, die künstliche Intelligenz (KI) mit sich bringt: Tiefes Lernen macht seit einem Jahrzehnt immer neue Fortschritte und erreicht seinen vorläufigen Höhepunkt im aktuellen Aufstieg der generativen künstlichen Intelligenz (GenKI). Ihr Anwendungspotenzial für den audiovisuellen Sektor hat sowohl Begeisterung als auch Besorgnis ausgelöst.

Die folgende Abbildung 1 zeigt die Entwicklung von KI sowie ihre verschiedenen Technologien und Anwendungen.<sup>2</sup>

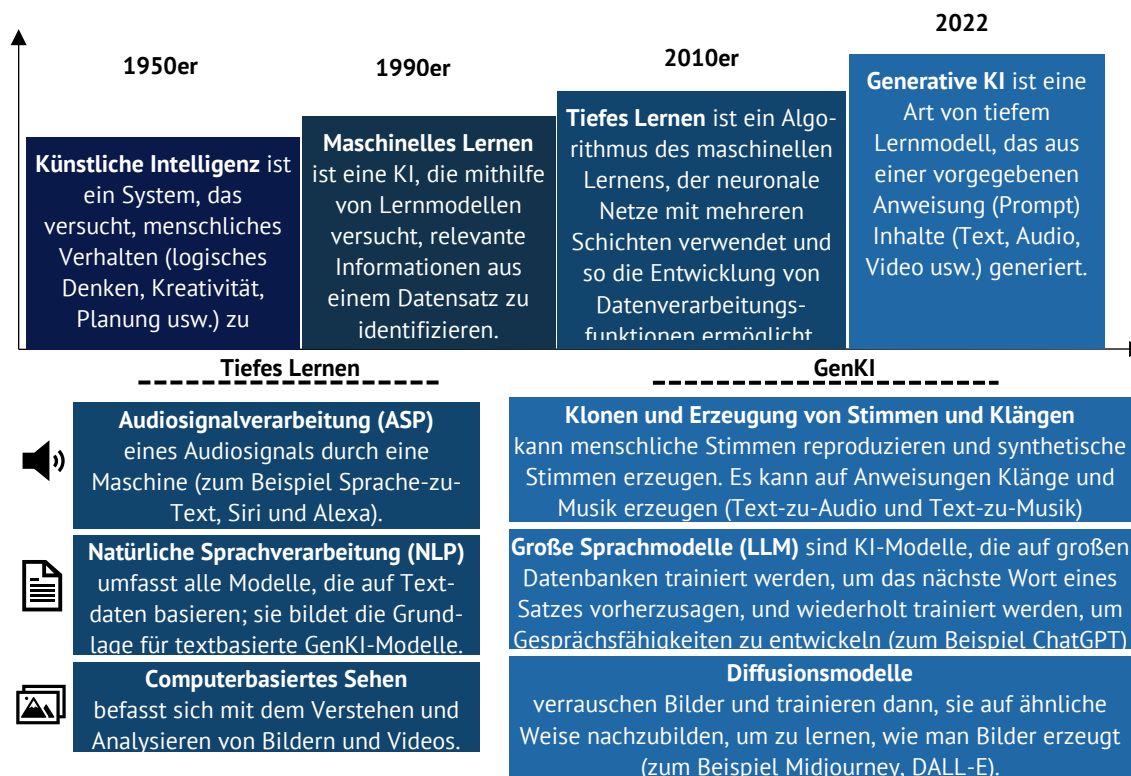
---

<sup>2</sup> Diese Grafik wurde auf der Grundlage des [IBM-Blogs „AI, machine learning and deep learning: what's the difference?“](#) und des [CNC-Berichts „Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo“](#), 8. April 2024, erstellt





Abbildung 1. Von regulatorischer Semantik hin zu Schlüsselkonzepten und Anwendungen



Quelle: Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

Mit ihren unmittelbaren Auswirkungen auf alle Bereiche von der Erstellung bis zur Verbreitung von Inhalten krempelt GenKI die audiovisuelle Industrie um und die aktuelle Regulierungslandschaft muss mit der rasanten Entwicklung des Wesens von KI Schritt halten. Abschnitt 1 skizziert die Begriffsbestimmungen für „audiovisuell“ und „KI“, wie sie weiter im Bericht verstanden werden. Abschnitt 2 untersucht, welche Vorteile KI der Industrie bringen könnte, wofür in Abschnitt 3 konkrete Beispiele angeführt werden. Abschnitt 4 beleuchtet schließlich die verschiedenen zukünftigen Herausforderungen und betrachtet den bestehenden Rechtsrahmen und seine Auswirkungen.

## 1.1. Definition von „KI“ und „audiovisuell“

Der Begriff „audiovisuell“ bezieht sich im Grunde auf alle Medien mit Ausnahme der gedruckten Presse, das heißt Kino, Fernsehen, Hörfunk, Video und die verschiedenen Abrufdienste (zum Beispiel Video-on-Demand oder Nachholfernsehen) sind allesamt Bereiche der audiovisuellen Industrie. Bei einer Betrachtung der Wertschöpfungskette sind darüber hinaus die verschiedenen Zweige der audiovisuellen Industrie wie



Filmproduktion, Verleiher, Kinobetreiber sowie öffentlich-rechtliche und private Fernsehveranstalter gemeint.<sup>3</sup>

Der Begriff „KI“ ist vielschichtiger; es gibt keinen breiten Konsens hinsichtlich einer Definition.<sup>4</sup> Es ist ein weites Phänomen, das verschiedene Seiten zu verstehen versuchen, und so gibt es unterschiedliche Definitionen auf internationaler (OECD, Europarat), EU-, nationaler (USA, China und Vereinigtes Königreich) und Industriebene (OpenAI, MetaAI, Gemini).

**Tabelle 1. Begriffsbestimmungen**

Text	Artikel	Textstelle
<b>Internationale Texte</b>		
<b>OECD-Ratsempfehlung<sup>5</sup></b>	Punkt 1	Ein KI-System ist ein maschinengestütztes System, das aufgrund expliziter oder impliziter Zielsetzungen aus den Eingaben, die es erhält, ableitet, wie es Ergebnisse wie Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen erzeugen kann, die physische oder virtuelle Umgebungen beeinflussen können. Verschiedene KI-Systeme unterscheiden sich nach Bereitstellung in ihrem Grad an Autonomie und Anpassungsfähigkeit.
<b>Rahmenübereinkommen des Europarats<sup>6</sup></b>	Artikel 2	Ein System künstlicher Intelligenz ist ein maschinengestütztes System, das aufgrund expliziter oder impliziter Zielsetzungen aus den Eingaben, die es erhält, ableitet, wie es Ergebnisse wie Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen erzeugen kann, die physische oder virtuelle Umgebungen beeinflussen können. Verschiedene Systeme künstlicher Intelligenz unterscheiden sich nach Bereitstellung in ihrem Grad an Autonomie und Anpassungsfähigkeit.
<b>Texte der Europäischen Union</b>		
<b>KI-Verordnung<sup>7</sup></b>	Art. 3 Abs. 1	KI-System [bedeutet] ein maschinengestütztes System, das für einen in unterschiedlichem Grade autonomen Betrieb ausgelegt ist und das nach seiner Betriebsaufnahme anpassungsfähig sein kann und das aus den erhaltenen Eingaben für explizite oder implizite Ziele ableitet, wie Ausgaben wie etwa Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen erstellt werden, die physische

<sup>3</sup> Siehe Erwägungsgrund 23 der Richtlinie 2010/13/EU vom 10. März 2010 zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste ([Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste](#)): „Für die Zwecke dieser Richtlinie sollte sich der Begriff ‚audiovisuell‘ auf bewegte Bilder mit oder ohne Ton beziehen, er sollte somit Stummfilme erfassen, nicht aber Tonübertragungen oder Hörfunkdienste.“

<sup>4</sup> [„One of the biggest problems in regulating AI is agreeing on a definition.” Carnegie Endowment for International Peace, 2022](#)

<sup>5</sup> [Empfehlung des OECD-Rats zu künstlicher Intelligenz](#), angenommen am 22. Mai 2019 und geändert am 3. Mai 2024

<sup>6</sup> [Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit](#), angenommen am 17. Mai 2024 vom Ministerkomitee des Europarates

<sup>7</sup> [Verordnung \(EU\) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz \(Verordnung über künstliche Intelligenz\)](#).



		oder virtuelle Umgebungen beeinflussen können.
<b>Vorschlag für eine Richtlinie über KI-Haftung<sup>8</sup></b>	Art. 2 Abs. 1	„KI-System“ [bedeutet] ein KI-System im Sinne des Gesetzes über künstliche Intelligenz.
<b>Nationale Texte</b>		
<b>USA</b> <b>Das Außenministerium zu KI<sup>9</sup></b>	/	Der Begriff künstliche Intelligenz bezeichnet ein maschinengestütztes System, das in der Lage ist, für eine gegebene Reihe von vom Menschen definierten Zielen Vorhersagen, Empfehlungen oder Entscheidungen zu treffen, die reale oder virtuelle Umgebungen beeinflussen.
<b>Vereinigtes Königreich</b> <b>Weißbuch zur KI-Regulierung<sup>10</sup></b>	Punkt 3.2.1	Aufgrund der rasanten Entwicklung von KI wird in diesem Papier auf eine feste Definition des Begriffs verzichtet. Stattdessen konzentriert es sich auf zwei bestimmende Merkmale, die die Aufmerksamkeit der Regulierungsbehörden erfordern: <ul style="list-style-type: none"><li>• Anpassungsfähigkeit: Die Fähigkeit von KI, auf Daten zu trainieren und Schlussfolgerungen zu ziehen, die zu Ergebnissen führen können, die schwer zu erklären oder vorherzusagen sind.</li><li>• Autonomie Einige KI-Systeme können Entscheidungen ohne die ausdrückliche Absicht oder ständige Kontrolle eines Menschen treffen.</li></ul>
<b>China</b> <b>KI-Gesetzesvorschlag der Volksrepublik China<sup>11</sup></b>	Art. 94 Buchst. i)	KI ist eine Technologie, bei der Computer menschliches intelligentes Verhalten simulieren, um für spezielle oder allgemeine Zwecke Vorhersagen zu treffen, Empfehlungen zu geben, Entscheidungen zu treffen, Inhalte zu generieren usw.
<b>Industrie</b>		
<b>OpenAI<sup>12</sup></b>	Statuten	In den Statuten von Open AI wird „künstliche allgemeine Intelligenz“ als hochgradig autonomes System, das den Menschen bei den meisten wirtschaftlich wertvollen Arbeiten übertreffen wird beschrieben. Open AI will deren Nutzen für die gesamte Menschheit gewährleisten.
<b>Meta AI<sup>13</sup></b>	Meta AI-Seite	Meta AI ist ein intelligenter Assistent, der in der Lage ist, komplex zu denken, Anweisungen zu befolgen, Ideen zu visualisieren und differenzierte Probleme zu lösen.
<b>Gemini Google<sup>14</sup></b>	Vorstellung	Gemini wurde von Grund auf multimodal konzipiert, das heißt es

<sup>8</sup> [Vorschlag für eine Richtlinie über KI-Haftung](#), vorgeschlagen von der Europäischen Kommission am 28. September 2022

<sup>9</sup> Zitat auf der Website des [US-Außenministeriums zur Frage, was KI ist](#), 2020

<sup>10</sup> [A pro-innovation approach to AI Regulation](#), dem Parlament vorgelegt vom Minister für Wissenschaft, Innovation und Technologie im Auftrag Seiner Majestät am 29. März 2023

<sup>11</sup> [Proposal for the AI Law of the People's Republic of China](#), vorläufiges Dokument, das unter Rechtswissenschaftlern im Umlauf war, auf der Website des Zentrums für Sicherheit und Zukunftstechnologie (Walsh School of Foreign Service der Georgetown University) veröffentlicht und ins Englische übersetzt wurde

<sup>12</sup> [OpenAI charter](#)

<sup>13</sup> [Meta AI service description](#)

<sup>14</sup> [Introducing Gemini](#), von Demis Hassabis, CEO und Mitbegründer von Google DeepMind, Dezember 2023



	von Gemini	kann verschiedene Arten von Informationen, darunter Text, Codes, Audio, Bilder und Videos, abstrahieren und übergangslos erfassen, verwerten und miteinander kombinieren.
--	------------	---

Quelle: Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

Anhand dieser neun Beispiele wird deutlich, dass es in den Definitionen der verschiedenen Rechtsträger gemeinsame Kriterien gibt (Terminologie, Umfang), die Schwerpunkte jedoch je nach Kontext und Zielsetzungen des Rechtsträgers, der eine Definition vorschlägt, unterschiedlich sein können:

### Gemeinsame Kriterien:

- Zielorientiert: KI-Systeme sind darauf ausgelegt, explizite oder implizite Ziele zu erreichen (zum Beispiel Vorhersagen machen, Inhalte generieren, Entscheidungen treffen)
- Training der Maschine: KI-Systeme erhalten Eingangsdaten und erzeugen Ergebnisse, die die physische oder virtuelle Umgebung beeinflussen können.
- Autonomie und Anpassungsfähigkeit: KI-Systeme variieren in ihrem Grad an Autonomie und Anpassungsfähigkeit nach ihrer Bereitstellung; eine solche Variation impliziert, dass die KI-Systeme sich weiterentwickeln oder aus ihren Interaktionen mit Daten und der Umwelt lernen können.

### Unterschiedliche Elemente:

- Begriffe: Die meisten sprechen von „KI-Systemen“ oder „künstlicher Intelligenz“, einige wenige von „maschinenbasierten Systemen“ oder „Technologien“.
- Einsatz und Einflüsse: Die Auswirkungen auf Entscheidungsfindung werden einmal erwähnt; einige Quellen sprechen lediglich von Vorhersagen, Empfehlungen und Erstellung von Inhalten.
- Bezug zum Menschen: OpenAI spricht von „allgemeiner KI“, die in der Lage ist, den Menschen zu übertreffen; die anderen Quellen geben Beispiele für Fähigkeiten (Vorhersagen, Empfehlungen und Erstellung von Inhalten).
- KI-Fähigkeiten: Die Definitionen reichen von Systemen, die menschliche Intelligenz simulieren, bis hin zu solchen, die differenzierte Probleme lösen.

Während die Definition und technischen Aspekte von KI für Nicht-Wissenschaftler komplex sein können, sind die Anwendungen von KI für Nicht-Experten gegebenenfalls intuitiv eher zu verstehen: Die Vorteile von KI werden deutlicher, wenn sie in den Kontext des audiovisuellen Sektors gestellt werden.



## 1.2. Die transformativen Vorteile von KI in der audiovisuellen Industrie

KI hat das Potenzial, die audiovisuelle Industrie entlang ihrer gesamten Wertschöpfungskette positiv zu beeinflussen (vom ersten Inhaltskonzept bis hin zu Produktion, Verbreitung und Schutz), indem sie den kreativen Prozess unterstützt, Aufgaben automatisiert, sprachliche Vielfalt fördert, die Verbreitung von Inhalten verbessert, Piraterie bekämpft und demokratische Werte stärkt.<sup>15</sup>



**Kreativität und Ideenfindung:** GenKI-Systeme können die Kreativität fördern, indem sie bei der Erstellung und Produktion von Inhalten unterstützen.

Schriftsteller können KI nutzen, um alternative Ideen zu entwickeln und so eine Schreibblockade zu überwinden. KI kann auch Designkonzepte und grafische Elemente für Filmkulissen und -plakate vorschlagen. Auch wenn diese KI-generierten Vorschläge möglicherweise nicht perfekt sind, können sie den kreativen Prozess vorantreiben. Zudem sind viele KI-Tools derzeit kostenlos oder kostengünstig, sodass sie für eine große Zahl von Nutzern mit Internet- und Computerzugang weitreichend verfügbar sind. Eine derartige Zugänglichkeit ermöglicht es Kreativschaffenden mit begrenzten Finanzmitteln, ihre Ideen Produzenten schmackhaft zu machen und gegebenenfalls potenzielle Entwicklungsprozesse in Gang zu setzen.



**Automatisierung administrativer Aufgaben:** KI kann zeitaufwändige Aufgaben mit geringem kreativem Mehrwert automatisieren, zum Beispiel die Analyse von Publikumsdaten, um Inhaltspräferenzen zu erfassen. Darüber hinaus kann KI Zeit bei administrativen Aufgaben wie der Erstellung und Verwaltung von Drehplänen und der Koordination der Crew-Logistik einsparen.



**Kuratierung und Personalisierung von Inhalten:** KI-gestützte Tools können Inhalte kuratieren, indem sie sie automatisch filtern, kategorisieren und nach den Interessen des Publikums ordnen. Dies verbessert die Zielgerichtetheit der Inhalte und kann überdies die Auffindbarkeit steigern, indem neue Inhalte verschiedenen Publikumsgruppen vorgeschlagen werden.





**Übersetzung und sprachliche Vielfalt:** KI-gestützte Übersetzungstools können die sprachliche Vielfalt erhöhen, indem sie audiovisuelle Inhalte in mehr Sprachen verfügbar machen und zu Barrierefreiheit beitragen. Der Einsatz von Avataren für die Übersetzung in Gebärdensprache kann die Barrierefreiheit für Zuschauer mit Hörbehinderungen verbessern. Diese KI-Tools können darüber hinaus durch schnelle Übersetzung die Verbreitung von Inhalten beschleunigen, wodurch sie ein breiteres Publikum erreichen können.


---

<sup>15</sup> Für weitere Informationen zu den verschiedenen Vorteilen siehe: i) das Ergebnis einer Erhebung bei den Mitgliedern des beratenden Ausschusses der EAI vom März 2024; ii) „[BBC's plans for GenAI and how we plan to use AI tools responsibly](#)“; BBC, 28. Februar 2024; iii) [CNC-Bericht „Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo](#)“, 8. April 2024; iv) [DACS-Erhebung bei Künstlern zu KI, „AI and artists' work](#)“, DACS, 18. Januar 2024; v) [„AI is transforming the entertainment business](#)“, The Economist, 4. Januar 2024.



 **Pirateriebekämpfung und Schutz von Inhalten:** KI-Tools können die Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke nachverfolgen und so eine angemessene Vergütung für die Urheber sicherstellen, aber auch unerlaubte Nutzung aufdecken und so Verstöße bekämpfen. KI-basierte Tools zur Pirateriebekämpfung können dabei helfen, Ausgangspunkte von Piraterie zu lokalisieren und dagegen vorzugehen.

 **Förderung von Medienpluralismus:** KI hat das Potenzial, demokratische Werte zu fördern, indem sie Nachrichtenredaktionen mit Publikumsgruppen zusammenbringt, die sich sonst vielleicht nicht auf traditionelle Medien einlassen. KI-Tools können Zugang zu verlässlichen, vielfältigen Informationen ermöglichen und Medienpluralismus fördern, indem sie Inhalte anbieten, die ein breiteres Publikum ansprechen.

 **Verbesserung des Zuschauererlebnisses und Bewahrung des kulturellen Erbes:** KI-Tools können die Restaurierung alter Filme erleichtern und ihre Bildqualität verbessern, indem sie einem Bild mehr Pixel oder Farben hinzufügen. Auch Tonrestaurierung ist möglich. Mit diesen Restaurierungsmaßnahmen lässt sich sogar die Bildqualität von Inhalten so aufbereiten, dass sie sich für höherwertige Fernsehübertragungen (zum Beispiel 4K) eignen.

### 1.3. Beispiele für den Einsatz von KI in der audiovisuellen Industrie

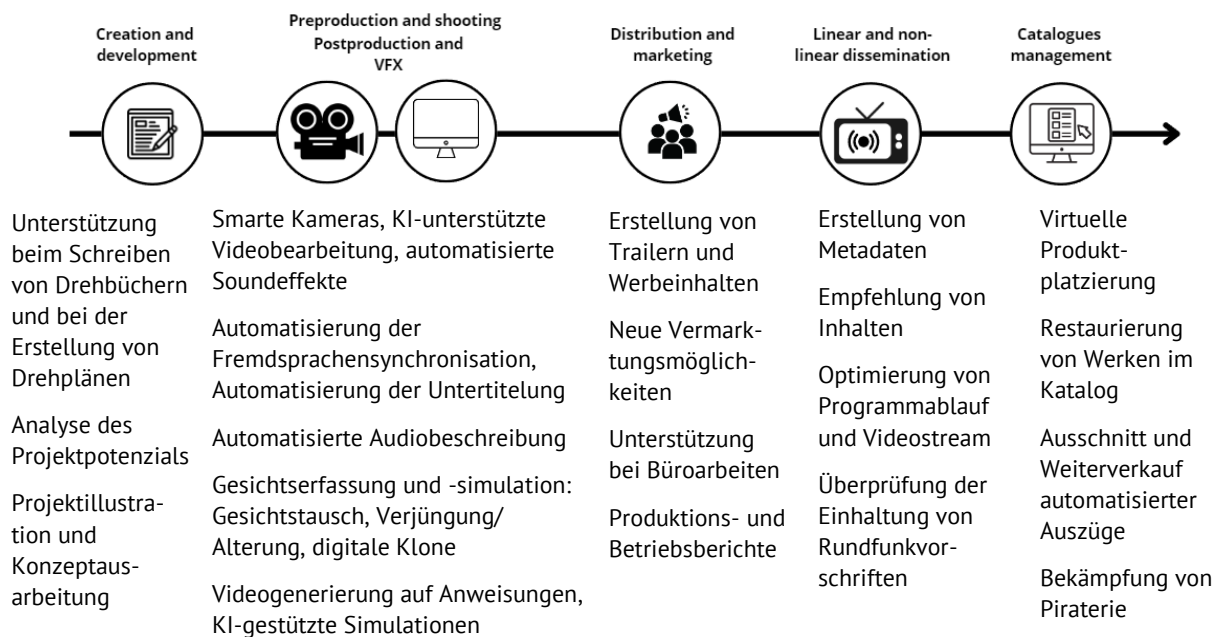
Eine Vielzahl von KI-Anwendungen ist in der audiovisuellen Industrie entlang der gesamten Wertschöpfungskette von Inhalten möglich: von der Erstellung und Entwicklung bis hin zur Veröffentlichung auf linearen/nichtlinearen Plattformen. Die nachstehende Grafik fasst die verschiedenen (keineswegs vollständigen) Einsatzmöglichkeiten von KI zusammen.<sup>16</sup> Danach folgen drei konkrete Beispiele für KI-Tools.

---

<sup>16</sup> CNC-Bericht „*Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo*“, 8. April 2024, und „*How genAI tools like Lore machine revisualize storyboarding*“, Variety, 15. März 2024,



**Abbildung 2. Beispiele für KI-Anwendungen entlang der audiovisuellen Wertschöpfungskette**



Quelle: Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

### 1.3.1. Fallstudie 1: Claude, ein Gesprächsassistent zur Unterstützung bei der Projektentwicklung

Claude, ein von Anthropic entwickelter KI-Gesprächsassistent, soll beim Brainstorming und bei der Ideenentwicklung helfen.<sup>17</sup> Die Nutzung des Tools ist mit gewissen Einschränkungen kostenlos, zusätzliche Funktionen sind mit einem Claude Pro-Abonnement verfügbar. Wird Claude mit Daten wie einem Drehbuch oder einer Handlung gefüttert, können Nutzer Erkenntnisse zu verschiedenen Aspekten der Inhaltsproduktion gewinnen. Dazu gehören nötige Umtextungen, Drehbudgets (einschließlich detaillierter Kostenaufgliederungen), Vorschläge zur Kosteneinsparung, Anzahl der benötigten Statisten und Identifizierung von Szenen, die eine besondere Vorbereitung oder Spezialeffekte erfordern. Er kann zudem Umsatzschätzungen nach Gebieten abgeben und beim Vertrieb helfen, indem er Listen der wichtigsten ausländischen Vertriebsunternehmen und deren Kontaktdaten bereitstellt.

Auch wenn Claudes Empfehlungen nicht zu 100 % korrekt sind, bieten sie doch wertvolle alternative Perspektiven. Ein Nachteil ist die mangelnde Datentransparenz, da Claudes Informationsquellen nicht offengelegt werden.

<sup>17</sup> <https://www.anthropic.com/claude>





### 1.3.2. Fallstudie 2: DiversityCatch, Messung der Vielfalt in Inhalten

DiversityCatch wurde von MediaCatch in Zusammenarbeit mit einer dänischen Universität entwickelt und ist eine KI-gesteuerte Softwarelösung zur Messung der Vielfalt in verschiedenen Arten von Inhalten, darunter Fernsehen, soziale Medien, Spielfilme und Hörfunk.<sup>18</sup> Das Tool extrahiert und analysiert Daten in Echtzeit und bietet Erkenntnisse zu Diversitätsindizes wie Geschlecht, ethnischer Zugehörigkeit und Alter.

Die erweiterten KI-Fähigkeiten von DiversityCatch ermöglichen eine schnelle Verarbeitung und Analyse großer Mengen von Inhalten und übertreffen damit herkömmliche menschliche Datenerfassungsmethoden. Damit können Produzenten Strategien für mehr Inklusivität bei der Erstellung von Inhalten entwickeln. Die Software wird derzeit von großen Unternehmen der Industrie eingesetzt, darunter Netflix, dänische Rundfunkveranstalter und die Europäische Rundfunkunion.

Angesichts der wachsenden Nachfrage nach vielfältigen Inhalten und der bestehenden Datenlücken bietet DiversityCatch eine wertvolle Lösung zur Förderung von Inklusivität in der Medienlandschaft.

### 1.3.3. Fallstudie 3: Midjourney und DALL.E, KI-Tools zur Erstellung von Bildern und Videos

Einige KI-Tools helfen bei der Erstellung von Bildern für Marketingzwecke, andere können sogar Videos mit Handlungsstrang erstellen. KI-Tools wie Midjourney<sup>19</sup> und DALL.E<sup>20</sup> können bei der Gestaltung von Filmplakaten oder bei der Umwandlung vorhandener Filmszenen in Animationen unterstützen. Midjourney verwirklichte den ersten KI-generierten Kurzfilm „*In search of time*“.<sup>21</sup>

Die Erzeugung hochwertiger Bilder erfordert jedoch die Beherrschung detaillierter Eingabeaufforderungstechniken.

Außerdem gibt es Bedenken hinsichtlich der Rechte im Zusammenhang mit der Nutzung KI-generierter Bilder, da der rechtliche Rahmen zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts noch ungewiss ist. Produzenten, die solche Bilder verwenden, riskieren aufgrund der Rechtsunsicherheit im Bereich KI-generierter Inhalte möglicherweise ein Rechtsverletzungsverfahren.

---

<sup>18</sup> <https://mediacatch.io/solution/diversitycatch>

<sup>19</sup> <https://www.midjourney.com/showcase>

<sup>20</sup> <https://openai.com/index/dall-e-3/>

<sup>21</sup> <https://tribecafilm.com/films/in-search-of-time-2023>





## 1.4. Herausforderungen durch KI in der audiovisuellen Industrie

Mit dem Aufstieg von GenKI sind Herausforderungen für die audiovisuelle Industrie in den Fokus gerückt (Unterabschnitt 1). Eine Reihe von Rechtsvorschriften reglementiert bereits den Einsatz von KI außerhalb und innerhalb der audiovisuellen Industrie und trägt möglicherweise zur Bewältigung einiger der Herausforderungen bei, insgesamt zeigt sich das regulatorische Umfeld jedoch fragmentiert (Unterabschnitt 2).

### 1.4.1. Vor welchen Herausforderungen steht der audiovisuelle Sektor?

Die Integration von KI in die audiovisuelle Industrie bringt eine Unzahl an Herausforderungen mit sich, die sorgfältig geprüft werden müssen.<sup>22</sup> Einige Verbände, die die audiovisuelle Industrie vertreten, haben sich besorgt zu KI-Entwicklungen geäußert.<sup>23</sup> Was aber sind die größten Herausforderungen, die KI für den Sektor mit sich bringt? Dazu gehören zum Beispiel:



**Umbruch bei Arbeitsplätzen:** KI droht, die traditionellen Berufsbilder in der AV-Branche zu zerstören, was zum Verlust von Arbeitsplätzen für Fachkräfte wie Synchronsprecher und Produktionsmitarbeiter führen kann. Dies bedroht nicht nur Existenzgrundlagen, sondern weckt auch die Sorge, dass Kreativität und Vielfalt in der Belegschaft verloren gehen.



**Bewahrung der menschlichen Note in der Kreativität:** Während KI die Effizienz von Produktions- und Bearbeitungsprozessen steigern kann, müssen die menschliche Note und Kreativität, die für künstlerische Prozesse unerlässlich sind, erhalten bleiben. Es stellt sich die Frage nach dem Gleichgewicht zwischen KI-Unterstützung und menschlicher Kreativität, insbesondere im Zusammenhang mit der Finanzierung und Unterstützung durch öffentliche Einrichtungen.

---

<sup>22</sup> Für weitere Informationen zu den verschiedenen Herausforderungen siehe: i) das Ergebnis einer Erhebung bei den Mitgliedern des beratenden Ausschusses der EAI vom März 2024; ii) [DACS-Erhebung bei Künstlern zu KI, „AI and artists’ work“](#), DACS, 18. Januar 2024; iii) [„AI is transforming the entertainment business“](#), The Economist, 4. Januar 2024; iv) Strategiepapier der Gesellschaft audiovisueller Autoren (SAA), [„AI must serve society and enhance human creativity“](#), 4. Oktober 2023; v) [„The impact of AI technologies on the writing profession“](#), The Authors Guild; und vi) [„The AI data scraping challenge: how can we proceed responsibly?“](#), OECD.AI, Lee Tiedrich, 5. März 2024

<sup>23</sup> Für weitere Informationen zu den verschiedenen Herausforderungen, die von Verbänden geäußert wurden, siehe auch i) SAA, [„EU AI Act: joint statement from European creators and rightsholders“](#), Stellungnahme veröffentlicht am 13. März 2024, ii) ACT, [„ACT Response to the EC Call for contribution on competition in virtual worlds and generative AI“](#), Stellungnahme veröffentlicht am 15. März 2024, iii) FERA, [„Authors’ performers’ and other creative workers’ organisations joint statement on generative AI and the EU AI Act“](#), Stellungnahme veröffentlicht am 25. April 2024 und iv) EBU, [„EBU welcomes the European Parliament’s vote on the AI Act“](#), Stellungnahme veröffentlicht am 13. März 2024.



**Wettbewerbsfragen:** Die meisten KI-Tools auf dem Markt werden in den USA entwickelt und haben dort ihren Sitz. Ihre Entwicklung fällt nicht in den Zuständigkeitsbereich der EU und der europäischen audiovisuellen Industrie fehlen möglicherweise die geografischen Handlungsmöglichkeiten, um ihre Rechte jenseits des Atlantiks durchzusetzen.



**Eingangsdaten und Urheberrecht:** Die Verwendung urheberrechtlich geschützter Daten zum Trainieren von KI-Modellen ohne ausdrückliche Zustimmung der Rechteinhaber wirft rechtliche und ethische Fragen auf. Darüber hinaus führt Datenscraping aus dem Internet für die Erstellung von Inhalten zu Bedenken hinsichtlich des Datenschutzrechts.



**Persönlichkeitsrechte:** Datenscraping wirft Bedenken hinsichtlich der Persönlichkeitsrechte auf, da Fotos, Stimmen oder Videos zur Erstellung KI-generierter Inhalte verwendet werden könnten.



**Auswirkungen auf Nachrichtenredaktionen:** Der Einsatz generativer KI-Tools in Nachrichtenredaktionen wirft Fragen zur journalistischen Integrität und zur Rolle der Nachrichtenredaktionen bei der Zusammenarbeit mit KI-Unternehmen auf. Die Sorge um den Erhalt eines auf den Menschen ausgerichteten Journalismus und des Medienpluralismus unterstreicht die Notwendigkeit einer sorgfältigen Prüfung.



**Desinformation:** Die Verbreitung KI-generierter Inhalte gibt Anlass zur Sorge über die Verbreitung von Desinformationen und Fehlinformationen, die die Glaubwürdigkeit medialer Quellen in Frage stellen und das Vertrauen der Öffentlichkeit untergraben.



**Umweltkosten:** Der zunehmende Einsatz von KI-Technologien hat Auswirkungen auf die Umwelt, unter anderem auf den Energieverbrauch und die Erzeugung von Elektronikschrott, die im Interesse einer nachhaltigen Entwicklung angegangen werden müssen.



**Ethische Dilemmata:** Alle obigen Punkte sind mit ethischen Herausforderungen verbunden. Man kann untersuchen, welche Auswirkungen KI-generierte Schauspieler auf die Industrie haben, darunter auch Fragen zu ihren Rechten, zur Wahrnehmung durch das Publikum und zur Zukunft des Kinos. Man kann sich überdies die Frage stellen, welche kulturellen Auswirkungen KI-generierte Inhalte im Vergleich zu menschlicher Kreativität haben, wie dies dem Konzept der kulturellen Vielfalt entspricht und ob die Demokratie im audiovisuellen Sektor beeinträchtigt wird. Diskussionen über die Rolle von KI im Journalismus und ihre potenziellen Auswirkungen auf die Nachrichtenmedien - ohne dabei zu vergessen, zwischen Automatisierung und menschlicher Note in der Berichterstattung abzuwägen -, sind ein weiterer Aspekt, den man untersuchen kann.

Um festzustellen, ob die im nächsten Abschnitt 1.4.2 vorgestellten Rechtsvorschriften diesen Problemen gerecht werden, werden in den folgenden Kapiteln (2 bis 10) die aufgeworfenen Herausforderungen erörtert und die Frage gestellt, ob die Vorschriften KI-zukunftssicher sind und sich an die sich entwickelnden technologischen Umfelder in der audiovisuellen Industrie anpassen können.



## 1.4.2. Der rechtliche Rahmen um KI: ein komplexes Gebilde

Die europäische Gesetzgebung im Bereich KI bildet einen komplexen und vernetzten Rahmen, in dem jedes Element die jeweils anderen beeinflusst und ergänzt. Sie spiegelt die Vielschichtigkeit der Auswirkungen und Herausforderungen von KI wider.

Die Richtlinie über die Haftung für fehlerhafte Produkte, die ursprünglich 1985 erlassen wurde,<sup>24</sup> wird derzeit überarbeitet, um den Fortschritten der künstlichen Intelligenz Rechnung zu tragen. Der Vorschlag der Europäischen Kommission, der am 28. September 2022 vorgestellt wurde, unterstreicht die Notwendigkeit dieser Aktualisierungen.<sup>25</sup> Parallel zu dieser Überarbeitung wurde die Richtlinie über KI-Haftung vorgeschlagen, um speziell Haftungsfragen im Zusammenhang mit KI-Systemen anzugehen.<sup>26</sup> Trotz der maßgeblichen Rolle, die der Richtlinie über KI-Haftung zukommt, ist der Gesetzgebungsprozess nur langsam vorangekommen; seit der Beauftragung des JURI-Ausschusses des Europäischen Parlaments im Oktober 2022 wurden kaum Fortschritte erzielt.

Das KI-Gesetz, das vom Rat der EU am 21. Mai 2024 förmlich angenommen wurde, sieht Transparenzpflichten für Anbieter von KI-Modellen mit allgemeinem Verwendungszweck (*general purpose artificial intelligence* - GPAI) vor.<sup>27</sup> Darüber hinaus müssen sie gemäß Art. 53 Abs. 1 KI-Gesetz die Einhaltung der Urheberrechtsvorschriften der Union sicherstellen. Das Gesetz nimmt Bezug auf die Richtlinie über das Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt (CDSM) und schreibt vor, dass KI-Anbieter die Rechte von Inhabern respektieren müssen, insbesondere in Szenarien, die Text- und Datenmining (TDM) beinhalten.<sup>28 29</sup>

Datenmining ist für die Entwicklung von KI von entscheidender Bedeutung, muss allerdings verschiedene Datenschutzbestimmungen einhalten. Die 2016 in Kraft getretene Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) bildet die EU-weite Grundlage für den

---

<sup>24</sup> [Richtlinie 85/374/EWG des Rates vom 25. Juli 1985 zur Angleichung der Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Haftung für fehlerhafte Produkte](#)

<sup>25</sup> Vorschlag der Europäischen Kommission [für eine Richtlinie über die Haftung für fehlerhafte Produkte](#) (28. September 2022)

<sup>26</sup> [Vorschlag für eine Richtlinie zur Anpassung der Vorschriften über außervertragliche zivilrechtliche Haftungsvorschriften an künstliche Intelligenz](#) (Richtlinie über KI-Haftung), 28. September 2022

<sup>27</sup> KI-Modell mit allgemeinem Verwendungszweck bezeichnet ein KI-Modell – einschließlich der Fälle, in denen ein solches KI-Modell mit einer großen Datenmenge unter umfassender Selbstüberwachung trainiert wird –, das eine erhebliche allgemeine Verwendbarkeit aufweist und in der Lage ist, unabhängig von der Art und Weise seines Inverkehrbringens ein breites Spektrum unterschiedlicher Aufgaben kompetent zu erfüllen, und das in eine Vielzahl nachgelagerter Systeme oder Anwendungen integriert werden kann, ausgenommen KI-Modelle, die vor ihrem Inverkehrbringen für Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten oder die Konzipierung von Prototypen eingesetzt werden, Art. 3 Abs. 63 KI-Gesetz (ebenda)

<sup>28</sup> [Richtlinie 2019/790 über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt](#), 17. April 2019. Gemäß Art. 2 Abs. 2 bezeichnet der Begriff TDM jede Technik für die automatisierte Analyse von Texten und Daten in digitaler Form, mit deren Hilfe Informationen unter anderem – aber nicht ausschließlich – über Muster, Trends und Korrelationen gewonnen werden können.

<sup>29</sup> Siehe Kapitel 3 und 4 dieser Publikation.



Datenschutz.<sup>30</sup> 2022 folgte der Daten-Governance-Rechtsakt, der die zentrale Rolle von Daten bei der rasanten Entwicklung von KI-Technologien unterstreicht (Erwägungsgrund 2).<sup>31</sup> In jüngster Zeit hat die Datenverordnung von 2023, obwohl sie nicht ausschließlich mit KI in Verbindung steht, Auswirkungen auf die Verwendung von Daten in KI-Systemen (zum Beispiel in KI-basierten IdD-Geräten).<sup>32</sup> Diese Rechtsvorschriften stellen gemeinsam sicher, dass bei der Verarbeitung und Nutzung von Daten für KI-Anwendungen die Datenschutzstandards eingehalten werden.<sup>33</sup>

Wenn Datenverarbeitung zu einem wesentlichen Element der Infrastruktur wird, kann das Wettbewerbsrecht (zum Beispiel Artikel 102 AEUV)<sup>34</sup> verhindern, dass marktbeherrschende Unternehmen ihre Macht missbrauchen, indem es sich die Kontrolle über dieses entscheidende Infrastrukturelement im EU-Binnenmarkt vorbehält. Das Wettbewerbsrecht umfasst nun das Gesetz über digitale Märkte (DMA),<sup>35</sup> das neben dem Gesetz über digitale Dienste (DSA) Teil des Gesetzespakets zu digitalen Diensten ist.<sup>36</sup> Das DMA regelt insbesondere, wie benannte „Torwächter“ Daten als eine wichtige Ressource für KI-Systeme verwalten (Artikel 5). Im Gegensatz dazu fordert das DSA von Anbietern sehr großer Online-Plattformen (VLOP) algorithmische Transparenz und Rechenschaftspflicht (siehe zum Beispiel Artikel 33).

Für den audiovisuellen Sektor an sich gibt es besondere Vorschriften. Die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste bietet einen Rechtsrahmen für audiovisuelle Inhalte, der Vielfalt und Fairness gewährleistet.<sup>37</sup> Das kürzlich in Kraft gesetzte Europäische Medienfreiheitsgesetz (EMFA) enthält Bestimmungen für VLOP und schreibt Funktionen vor, mit denen Empfänger erklären können, dass KI-generierte Inhalte einer menschlichen Überprüfung oder redaktionellen Kontrolle unterzogen wurden (Art. 18 Abs. 1 Buchst. e).<sup>38</sup> Diese Maßnahmen sollen die Integrität und Qualität audiovisueller Inhalte im KI-Zeitalter bewahren.

Neben den EU-Verordnungen spielen auch internationale Instrumente eine entscheidende Rolle. Das Übereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit stellt sicher, dass bei der Entwicklung und beim Einsatz von KI die grundlegenden Menschenrechte und demokratischen Werte geachtet werden.<sup>39</sup> Dieses Übereinkommen, das ab 5. September

---

<sup>30</sup> [Verordnung \(EU\) 2016/679 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten und zum freien Datenverkehr](#), 27. April 2016

<sup>31</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/868 über europäische Daten-Governance](#), 30. Mai 2022

<sup>32</sup> [Verordnung \(EU\) 2023/2854 über harmonisierte Vorschriften für einen fairen Datenzugang und eine faire Datennutzung](#), 13. Dezember 2023

<sup>33</sup> Siehe Kapitel 2 und 5 dieser Publikation

<sup>34</sup> [Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union \(AEUV, Artikel 102\)](#)

<sup>35</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/1925 über bestreitbare und faire Märkte im digitalen Sektor](#), 14. September 2022

<sup>36</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/2065 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste](#), 19. Oktober 2022

<sup>37</sup> [Richtlinie 2010/13/EU zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste](#); 10. März 2010, geändert 2018

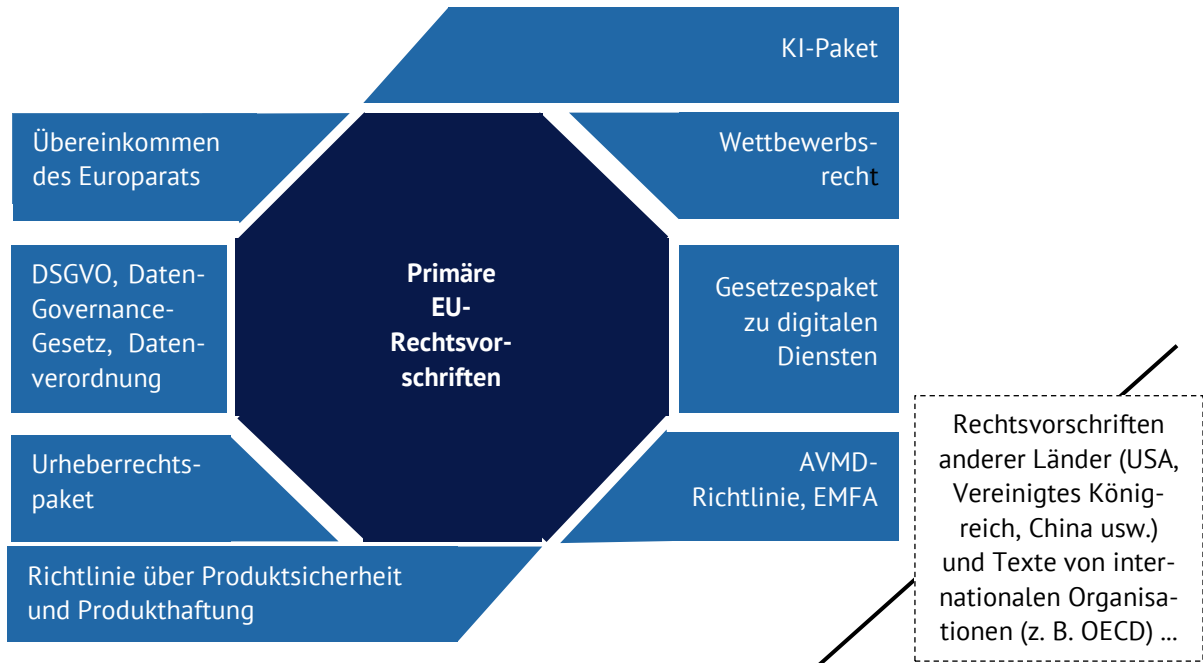
<sup>38</sup> [Verordnung zur Schaffung eines gemeinsamen Rahmens für Mediendienste im Binnenmarkt](#), 11. April 2024

<sup>39</sup> [Rahmenübereinkommen über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit](#), angenommen am 17. Mai 2024 vom Ministerkomitee



2024 zur Unterzeichnung aufliegt, unterstreicht die globale Dimension der KI-Governance und die Notwendigkeit internationaler Zusammenarbeit.<sup>40</sup>

**Abbildung 3. KI: Beispiel für eine Vielfalt an Rechtsvorschriften**



Quelle: Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

Die Heterogenität der legislativen Instrumente, die sowohl Richtlinien als auch Verordnungen umfassen, bedeutet, dass die Mitgliedstaaten der Europäischen Union die Ziele von Richtlinien mit unterschiedlichen Methoden erreichen können. So enthielt beispielsweise der polnische Vorschlag zur Umsetzung der jüngsten Urheberrechtsrichtlinie im Februar 2024 einen Ausschluss der Schaffung generativer KI-Modelle vom Anwendungsbereich der TDM-Ausnahme.<sup>41</sup>

Im Übrigen liegt der wahre Prüfstein für Rechtsvorschriften in ihrer Umsetzung und ihrer Anpassungsfähigkeit an laufende Entwicklungen, wie jüngste Ereignisse zeigen, die in den nächsten Kapiteln näher erörtert werden.

Es besteht kein Zweifel daran, dass es in Zukunft mehr Fälle mit Vorteilen und Herausforderungen für die Industrie geben wird, die weltweit eindeutige Rechtsrahmen erfordern.

<sup>40</sup> Siehe Kapitel 9 in dieser Publikation

<sup>41</sup> „*TDM: Poland challenges the rule of EU copyright law*“, Kluwer Copyright Blog, 20. Februar 2024



## Teil II - GenKI und Datentransparenz

„Anfragegestaltung ist eine Fertigkeit mit erstaunlich hoher Hebelwirkung“, erklärte OpenAI-Chef Sam Altman 2023.<sup>42</sup>

Die Formulierung der Anfrage (*prompt*) hat direkten Einfluss auf die Qualität des ausgegebenen Ergebnisses. Während Anfragegestaltung (*prompt engineering*) zunehmend als neuer Spitzenjob betrachtet wird, glauben einige das Gegenteil, da KI immer besser darin wird, natürliche Sprache ohne akribisch gestaltete Anfragen zu verstehen.<sup>43</sup> Dabei sollte man jedoch nicht vergessen, dass Anfragen ein System ansteuern, das auf eine große Datenmenge trainiert wurde.

Eine Herausforderung für offene GenKI ist der Mangel an Datentransparenz. Nutzer wissen häufig nicht, welche Datenquellen für das Training der Maschinen verwendet werden.

Es gibt nur wenige Informationen darüber, wie Daten für den Einsatz von GenKI beschafft werden und ob diese gegebenenfalls geschützt sind. So könnte beispielsweise das Scraping von Sprachdaten Datenschutzbestimmungen wie die DSGVO auf den Plan rufen.

Beim Training von GenKI zur Unterstützung von Kreativität in der audiovisuellen Industrie, in der es viele urheberrechtlich geschützte Werke geben kann, sind Urheberrechtsfragen von entscheidender Bedeutung. Daten sind das neue Gold für KI-Training, sie könnten aber auch eine Einnahmequelle für Rechteinhaber sein. Ohne ausreichende Transparenz und Offenlegung der Datenquellen sind Rechteinhaber möglicherweise nicht in der Lage, die Nutzung ihrer Werke nachzuvollziehen, ihre Einwilligung zu erteilen oder Tantiemen zu erhalten.

---

<sup>42</sup> <https://x.com/sama/status/1627796054040285184>

<sup>43</sup> [AI Prompt Engineering isn't the Future, Oguz A. Acar, Harvard Business Review, 6. Juni 2023](#)



## 2. KI und Datenschutz in audiovisuellen Medien

*Prof. Dr. Philipp Hacker, LL.M. (Yale)*

### 2.1. Einleitung

KI transformiert die Erstellung, den Vertrieb und die Personalisierung von Inhalten und hat damit erhebliche Auswirkungen auf den audiovisuellen Sektor. Vor allem generative KI (GenKI) nutzt vorhandenes Bild-, Video- und Audiomaterial, das zumeist aus dem Internet ausgelesen wurde, um audiovisuelle Inhalte zu erstellen. Dieser technologische Fortschritt bringt jedoch erhebliche Herausforderungen für den Datenschutz mit sich, die angegangen werden müssen, um die bestehenden Vorschriften einzuhalten und die Privatsphäre des Einzelnen zu schützen.

Daten sind zweifelsohne die Eckpfeiler der KI-Entwicklung, insbesondere im audiovisuellen Sektor. KI-Technologien sind in hohem Maße auf große Datenmengen angewiesen, um Modelle zu trainieren, die Empfehlungssysteme antreiben, die Moderation von Inhalten automatisieren und das Publikumsverhalten analysieren. In das KI-Training im audiovisuellen Sektor fließen verschiedene Arten von Daten ein, die über urheberrechtlich geschützte Inhalte hinaus auch Roh- und verarbeitete Daten, Metadaten, nutzergenerierte Inhalte und gemeinfreie Materialien umfassen. Diese Datenvielfalt ermöglicht es KI-Systemen, zu lernen und sich an unterschiedliche Kontexte anzupassen. Sie trägt jedoch auch zur Verbreitung von Unwahrheiten, Verzerrungen und Informationen, für die Datenschutzregelungen gelten, bei.

Als Reaktion darauf hat sich im audiovisuellen Sektor ein umfangreiches Regelwerk herausgebildet, um den Herausforderungen im Bereich des Datenschutzes und damit verbundenen Aspekten zu begegnen. Zu den wichtigsten Vorschriften gehören die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die kürzlich erlassene Verordnung über künstliche Intelligenz (KI-Gesetz) sowie andere Nicht-EU-Regelungen, zum Beispiel in den USA, im Vereinigten Königreich und auf internationaler Ebene.

Die maschinelle Lernpipeline im audiovisuellen Sektor umfasst mehrere Stufen mit jeweils unterschiedlichen Herausforderungen für den Datenschutz:

- Daten: Große Datensätze sind für das Training von KI-Modellen unverzichtbar, werfen aber auch erhebliche Fragen zum Datenschutz auf. Die Erhebung, Speicherung und Verwendung umfangreicher personenbezogener Daten müssen





sorgfältig gehandhabt werden, um Datenschutzverletzungen zu vermeiden - was vielleicht nicht in jedem Fall möglich ist.

- Training: Die Rechtsgrundlage für KI-Training muss klar definiert sein, die spezifischen Bestimmungen zum Schutz sensibler Daten sind einzuhalten.
- Modell: Sobald sie trainiert sind, müssen KI-Modelle Probleme wie Modellinversion und Datenlecks angehen, durch die persönliche Daten preisgegeben werden können. Von zentraler Bedeutung ist zudem das Recht auf Löschung nach der DSGVO, das es Einzelpersonen ermöglicht, die Entfernung ihrer Daten aus KI-Systemen zu verlangen - oder in extremen Fällen sogar die Löschung des gesamten Modells.
- Einsatz: Beim Einsatz von KI-Systemen sind rechtliche Anforderungen an die Datenverarbeitung einzuhalten, die Richtigkeit von Outputs zu gewährleisten und die Verbreitung von Fehlinformationen oder „Halluzinationen“ zu verhindern.<sup>44</sup> Zudem müssen beim Einsatz von KI für automatisierte Entscheidungsfindungen Transparenzbestimmungen und spezifische Verbote berücksichtigt werden. Des Weiteren bleibt der Schutz Minderjähriger und anderer vulnerabler Gruppen ein zentrales Anliegen.

Diese Elemente unterstreichen zusammengenommen die schwierige Beziehung zwischen KI-Entwicklung und Datenschutz im audiovisuellen Sektor, in dem inhärenten Spannungsverhältnis zwischen einem sich beschleunigenden technologischen Umfeld, insbesondere seit dem Aufkommen von GenKI, und den rechtlichen Verpflichtungen, die sich auf Zweckbindung, Datenminimierung und Speicherdauerbegrenzung konzentrieren.

## 2.2. Audiovisuelles Material als personenbezogene Daten

Audiovisuelle Daten wie Bilder, Videos und Sprachaufzeichnungen gelten nach der DSGVO als personenbezogene Daten, wenn sie sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen (Artikel 4 DSGVO). Unter ähnlichen Bedingungen werden sie in anderen Datenschutzregelwerken wie in den USA als „persönlich identifizierbare Informationen“ (*personally identifiable information* - PII) bezeichnet.<sup>45</sup>

Fotos und Videoaufnahmen fallen somit in die Kategorie der personenbezogenen Daten, wenn sie eine Person identifizieren können. Die italienische Datenschutzbehörde hat in Bezug auf Fotos in ihrer einstweiligen Verfügung gegen Clearview AI entsprechend entschieden.<sup>46</sup> Wenn beispielsweise ein Bild oder ein Video das Gesicht einer Person oder

---

<sup>44</sup> Dies bezieht sich auf Informationen, die unsinnig sind oder nicht mit dem gegebenen Quellinhalt übereinstimmen, siehe 2.3.

<sup>45</sup> Siehe zum Beispiel Erika McCallister, Tim Grance und Karen Scarfone, „[Guide to Protecting the Confidentiality of Personally Identifiable Information \(PII\). Recommendations of the National Institute of Standards and Technology](#)“, National Institute of Standards and Technology Special Publication 800-122, 2010, sec. 2-1; Usercentrics, „[Personally Identifiable Information \(PII\) vs. Personal Data - What's the difference?](#)“, Usercentrics CMP, München, 3. März 2021.

<sup>46</sup> [Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI](#), 10. Februar 2022, Rechtssache 9751362, Punkt 3.4.



andere identifizierbare Merkmale zeigt, handelt es sich nach Aussagen des Büros des britischen Datenschutzbeauftragten grundsätzlich um personenbezogene Daten.<sup>47</sup> Wie in Erwägungsgrund 51 erwähnt, können diese Bilder oder Videos, wenn sie einer speziellen technischen Verarbeitung wie zum Beispiel zur Gesichtserkennung unterzogen werden, sogar in die Kategorie der biometrischen Daten fallen, die durch Art. 9 DSGVO besonders geschützt sind. Die irische Datenschutzkommission hat darauf hingewiesen, dass die Regelung für familiäre Tätigkeiten, die bestimmte private Verarbeitungshandlungen vom Anwendungsbereich der DSGVO ausnimmt (Art. 2 Abs. 2 lit. c)), nicht mehr gilt, sobald Bilder im Internet geteilt wurden.<sup>48</sup>

Sprachaufzeichnungen gelten im Allgemeinen als personenbezogene Daten, da eine Person anhand ihrer einzigartigen stimmlichen Merkmale identifiziert werden kann;<sup>49</sup> sie können sogar sensible Daten darstellen, da aus ihnen Attribute wie Alter oder Geschlecht abgeleitet werden können.<sup>50</sup>

Fortgeschrittene Methoden zur stimmbasierten Sprecheranonymisierung zielen darauf ab, die Identität des Sprechers auszublenden.<sup>51</sup> Vorrangige Strategie ist es, Sprachtransformationstechniken einzusetzen, die die Quell- oder Filtereigenschaften der Sprache verändern.<sup>52</sup> Neuere Forschungen haben ergeben, dass die Klangfarbe eines Sprechers mit Hilfe von x-Vektordarstellungen so unterdrückt werden kann, dass eine Identifizierung des Sprechers verhindert werden kann.<sup>53</sup> Es sollte jedoch bedacht werden, dass viele Techniken zur Re-Identifizierung existieren<sup>54</sup> oder im Laufe der Zeit entstehen können, die nicht personenbezogene Daten in personenbezogene Daten umwandeln (Erwägungsgrund 26 DSGVO).<sup>55</sup> Insgesamt lässt sich audiovisuelles Material daher weit

---

<sup>47</sup> Büro des britischen Datenschutzbeauftragten, „[Taking photographs: data protection advice for schools](#)“, Cheshire.

<sup>48</sup> Irische Datenschutzkommission, „[What is the position regarding individuals taking photographs/videos in a public place?](#)“, Dublin.

<sup>49</sup> Vgl. Nora Ni Loideain und Rachel Adams, „[From Alexa to Siri and the GDPR: the gendering of virtual personal assistants and the role of data protection impact assessments](#)“, Computer Law & Security Review 105366, 2020, 10.

<sup>50</sup> Andreas Nautsch und andere, „[The GDPR andt Speech Data: Reflections of the Legal and Technology Communities: First Steps towards a Common Understanding](#)“, Interspeech: Crossroads of Speech and Language, 2019, S. 3.

<sup>51</sup> Ingo Siegert und andere, „[Personal data protection and academia: GDPR issues and multi-modal data-collections „in the wild“](#)“, Online Journal of Applied Knowledge Management, 2020, S. 20.

<sup>52</sup> Miran Pobar und Ivo Ipšić, „[Online speaker de-identification using voice transformation](#)“, 37th International convention on information and communication technology, electronics and microelectronics, 2014, S. 1264.

<sup>53</sup> Fuming Fang und andere, „[Speaker Anonymization Using X-vector and Neural Waveform Models](#)“, 10th ISCA Workshop on Speech Synthesis (SSW 10), 2019.

<sup>54</sup> Luc Rocher, Julien M Hendrickx und Yves-Alexandre De Montjoye, „[Estimating the success of re-identifications in incomplete datasets using generative models](#)“, Nature Communications 10, 2019, S. 1-9; siehe auch Paul Ohm, „[Broken promises of privacy: Responding to the surprising failure of anonymization](#)“, UCLA Law Review, 2009, S. 1701-1777; Manon Oostveen, „[Identifiability and the applicability of data protection to big data](#)“, International Data Privacy Law, 2016, S. 299-309.

<sup>55</sup> Michèle Finck und Frank Pallas, „[They who must not be identified-distinguishing personal from non-personal data under the GDPR](#)“, International Data Privacy Law, 2020, S. 11-36; Philipp Hacker und Jürgen Neyer, „[Substantively smart cities-Participation, fundamental rights and temporality](#)“, Internet Policy Review, 2023, S. 1-30.



überwiegend als personenbezogene Daten/persönlich identifizierbare Informationen einstufen, womit es in den Anwendungsbereich der Datenschutzgesetze der jeweiligen Länder fällt.

## 2.3. Ausgewählte Belange des Datenschutzes und des Schutzes der Privatsphäre

Unterschiedliche Datenschutzregelungen bringen unterschiedliche Herausforderungen mit sich. Einige Probleme dürften jedoch in vielen Datenschutzgesetzen unterschiedlicher Länder des Europarats eine ähnliche Rolle spielen, wie jüngste Veröffentlichungen von Datenschutzbehörden zeigen.<sup>56</sup> Dazu gehören: eine Rechtsgrundlage für die Einbindung von AV-Material in einen Trainingsdatenbestand einschließlich Scraping; das Problem von Halluzinationen und sachlich falschen personenbezogenen Daten; große Sprachmodelle (*large language models* - LLMs) als personenbezogene Daten; der Umgang mit sensiblen Daten; Informationsbereitstellung und Nutzerkontrolle sowie automatisierte Entscheidungsfindung.<sup>57</sup>

### 2.3.1. Rechtsgrundlage für das Training

Um ein KI-Modell zu trainieren, werden in der Regel große Mengen an audiovisuellem Material verarbeitet. Soweit diese Bilder, Videos oder Töne personenbezogene Daten darstellen (siehe oben), greift das Datenschutzrecht: Für jede Maßnahme, die die Verarbeitung personenbezogener Daten wie Scraping, Speichern, Übertragen oder Kopieren beinhaltet, ist eine Rechtsgrundlage gemäß Artikel 6 DSGVO erforderlich. Diese Verordnung gilt auch für Unternehmen außerhalb der EU, die innerhalb der EU Dienstleistungen erbringen, darunter viele große KI-Unternehmen. Die Nutzung personenbezogener Daten für KI-Training einschließlich Feinabstimmung ist nach der Datenschutz-Grundverordnung rechtswidrig, soweit keine spezifische Rechtsgrundlage vorliegt.

Die Einholung einer gültigen Einwilligung von den zahlreichen Personen, deren Daten in große Datensätzen einfließen, ist aufgrund der hohen Transaktionskosten in der

---

<sup>56</sup> Siehe zum Beispiel die Leitlinien des Europäischen Datenschutzausschusses, „[Report of the work undertaken by the ChatGPT Taskforce](#)“, 23. Mai 2024; Deutsche Datenschutzbehörden, „[Orientierungshilfe der Konferenz der unabhängigen Datenschutzaufsichtsbehörden des Bundes und der Länder](#)“, Künstliche Intelligenz und Datenschutz, Version 1.0, 6. Mai 2024; Bayerisches Landesamt für Datenschutzaufsicht, „[Datenschutzkonforme Checkliste für KI](#)“, 24. Januar 2024; Französische Datenschutzbehörde, „[Self-assessment guide for artificial intelligence \(AI\) systems](#)“; Büro des britischen Datenschutzbeauftragten, „[Guidance on AI and Data Protection](#)“, 15. März 2023; Italienische Datenschutzbehörde, „[Anweisungen gegen Web Scraping](#)“, 20. Mai 2024.

<sup>57</sup> Siehe auch Claudio Novelli und andere, „[Generative AI in EU Law: Liability, Privacy, Intellectual Property, and Cybersecurity](#)“, arXiv preprint arXiv:240107348, 2024, S. 1-36.



Regel nicht machbar.<sup>58</sup> Daher stützt sich KI-Training häufig auf die Abwägungsprüfung nach Art. 6 Abs. 1 lit. f), die eine Datenverarbeitung rechtfertigt, wenn die berechtigten Interessen des Entwicklers die Rechte und Freiheiten der betroffenen Personen überwiegen.<sup>59</sup> Das Ergebnis der Abwägungsprüfung muss individuell bewertet werden, es können jedoch einige allgemeine Richtwerte gegeben werden.

Wenn ein KI-Modell gesellschaftlich nützliche Anwendungen hat oder wenn die betroffenen Personen die Datennutzung vernünftigerweise absehen konnten (Erwägungsgrund 47), könnte die Abwägung zugunsten der Entwickler ausfallen. Das letztgenannte Kriterium ist jedoch nur selten erfüllt. Darüber hinaus können datenschutzfördernde Maßnahmen wie Pseudonymisierung, Transparenz oder Verschlüsselung die Rechtmäßigkeit des KI-Trainings ebenfalls unterstützen. Andererseits können die Art und der Umfang der Verarbeitung, die Art der Daten (insbesondere sensible Daten) und das Maß an Transparenz und Kontrolle, das den betroffenen Personen geboten wird, gegen eine Rechtmäßigkeit sprechen.<sup>60</sup>

Im Zusammenhang mit eng zugeschnittenen KI-Modellen, die überwachtes Lernen verwenden, ließe sich anführen, dass das KI-Training betroffenen Personen keinen nennenswerten Schaden zufügt, insbesondere wenn das Modell nicht weit verbreitet ist und Datenschutzverletzungen dank effektiver IT-Sicherheit unwahrscheinlich sind.<sup>61</sup> Derartiges für GenKI zu rechtfertigen, ist hingegen schwieriger. Diese Modelle werden häufig verwendet. Jüngste Studien zeigen, dass sie dafür anfällig sind, personenbezogene Daten aufgrund von Datenlecks und Modellinversion preiszugeben (siehe unten, 3).<sup>62</sup> Wenn es um Feinabstimmung geht, ist diese Herausforderung noch einmal größer.<sup>63</sup>

Ein kürzlich veröffentlichter restriktiver Leitfaden der niederländischen Datenschutzbehörde spiegelt diese Bedenken wider und unterstreicht, dass das massenhafte Auslesen (*scraping*) personenbezogener Daten im Internet fast immer illegal

---

<sup>58</sup> Miranda Mourby, Katharina Ó Cathaoir und Catherine Bjerre Collin, „[Transparency of machine-learning in healthcare: The GDPR & European health law](#)“, Computer Law & Security Review, 2021, 105611.

<sup>59</sup> Frederik J Zuiderveen Borgesius und andere, [Tracking Walls, Take-It-Or-Leave-It Choices, the GDPR, and the ePrivacy Regulation](#) by Frederik Zuiderveen Borgesius, Sanne Kruijkemeier, Sophie Boerman, Natali Helberger; SSRN, European Data Protection Law Review, 2017, S. 353-368.

<sup>60</sup> Philipp Hacker, Andreas Engel und Marco Mauer, [Regulating ChatGPT and other Large Generative AI Models](#), ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAcCT '23) 1112, Technical Report, 2023, S. 1-22.

<sup>61</sup> Tal Z Zarsky, [Incompatible: The GDPR in the age of big data](#), 47 Seton Hall L Rev 995, 2016, S. 995-1018; Philipp Hacker, [A legal framework for AI training data-from first principles to the Artificial Intelligence Act](#), 13 Law, Innovation and Technology, 2021, S. 257-301.

<sup>62</sup> Siehe zum Beispiel Stella Biderman und andere, [Emergent and predictable memorization in large language models](#), 36 Advances in Neural Information Processing Systems, 2024, S. 1-9; Nicholas Carlini und andere, [Quantifying Memorization Across Neural Language Models](#), The Eleventh International Conference on Learning Representations, 2023, S. 1-19; Nicholas Carlini u.a., [Extracting training data from large language models](#), 30th USENIX Security Symposium (USENIX Security 21) 2633, 2021, S. 1-13; Eric Lehman u.a., [Does BERT pretrained on clinical notes reveal sensitive data?](#), arXiv preprint arXiv:210407762, 2021, S. 1-10; Nicholas Carlini u.a., [Extracting training data from diffusion models](#), (2023) arXiv preprint arXiv:230113188, 2023, S. 1-16.

<sup>63</sup> Jaydeep Borkar, [What can we learn from data leakage and unlearning for law?](#), arXiv preprint arXiv:230710476, 2023, S. 1-3.



ist, soweit es nicht speziell auf enge Zwecke zugeschnitten ist.<sup>64</sup> Darüber hinaus hat die italienische Datenschutzbehörde entschieden, dass Web-Scraping durch Clearview AI für allgemeine Gesichtserkennungszwecke keine Rechtsgrundlage hat und nicht durch eine Abwägungsprüfung gerechtfertigt werden kann.<sup>65</sup> Insgesamt ist die massenhafte Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten für große Sprachmodelle, insbesondere aus dem Internet, nur schwer und in einigen Fällen gar nicht mit Datenschutzgesetzen wie der Datenschutz-Grundverordnung, die spezifische Rechtsgrundlagen für die Verarbeitungstätigkeiten verlangen, zu vereinbaren.

## 2.3.2. Halluzinationen

Abgesehen davon, dass eine Rechtsgrundlage erforderlich ist, schreiben Datenschutzgesetze im Allgemeinen eine Reihe von Grundsätzen vor, die bei der Verarbeitung personenbezogener Daten zu beachten sind. Wie bereits wiederholt angemerkt,<sup>66</sup> lassen sich Big-Data-Analysen und KI nicht ohne weiteres mit Grundsätzen wie Zweckbindung, Speicherdauerbegrenzung oder Datenminimierung vereinbaren. Ein Grundsatz, der jedoch mit dem Aufkommen von GenKI besondere Dringlichkeit erlangt hat, ist der Grundsatz der Datenrichtigkeit; er findet sich zum Beispiel in der DSGVO, aber auch in der britischen Datenschutz-Leitlinie.<sup>67</sup> Im AV-Kontext können KI-generierte Filmzusammenfassungen unrichtige Angaben zu Schauspielern und Regisseuren liefern oder Deepfakes suggerieren bestimmte Handlungen oder Worte von betroffenen Personen, die diese nie ausgeführt beziehungsweise gesprochen haben. Da GenKI auf probabilistische Methoden zurückgreift, neigt sie insgesamt zu Halluzinationen - Inhalte, die sachlich falsch, unsinnig oder dem Quellinhalt nicht getreu sind.<sup>68</sup> Es werden zwar neue Instrumente zur Erkennung von Halluzinationen entwickelt,<sup>69</sup> aber auch sie arbeiten mit Wahrscheinlichkeiten und können in kritischen Szenarien wahrscheinlich nicht alle Halluzinationen erkennen und entfernen.<sup>70</sup>

Daher ist der Grundsatz der Richtigkeit zwar von entscheidender Bedeutung, doch muss er gegen andere Rechte abgewogen werden. In der Praxis werden wahrscheinlich nur erhebliche Falschinformationen eine Korrektur gebieten.<sup>71</sup> Für die LLM-Entwickler und

---

<sup>64</sup> Autoriteit Persoonsgegevens, „[AP: scraping bijna altijd illegal](#)“, 1. Mai 2024, S. 3-26.

<sup>65</sup> Garante per la protezione dei dati personali, Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI, Rechtssache 9751362, „Punkt 3.6.2, 10. Februar 2022, S. 1-30.

<sup>66</sup> Siehe zum Beispiel Zarsky, „Incompatible: The GDPR in the age of big data“; Novelli und andere, „Generative AI in EU Law: Liability, Privacy, Intellectual Property, and Cybersecurity“, 14.

<sup>67</sup> ICO, [Guidance on AI and Data Protection](#), 2023, S. 38.

<sup>68</sup> Siehe allein Ziwei Ji und andere, „[Survey of hallucination in natural language generation](#)“, ACM Computing Surveys, 2023, S. 1-3.

<sup>69</sup> Sebastian Farquhar und andere, „[Detecting hallucinations in large language models using semantic entropy](#)“, Nature, 2024, S. 625-630.

<sup>70</sup> Vgl. ebd., 629.

<sup>71</sup> Vgl. erneut ICO, [Guidance on AI and Data Protection](#), 2023, S. 39.



-Betreiber wird es jedoch eine Herausforderung sein, selbst diese begrenzte Anzahl von Halluzinationen zu verhindern.<sup>72</sup>

### 2.3.3. LLM als personenbezogene Daten

Moderne Datenschutzgesetze wie die DSGVO beinhalten das Recht auf Löschung personenbezogener Daten. Dies wird bei KI aufgrund von Problemen wie Modellinversion und Datenlecks schwierig. Modellinversion kann Trainingsdaten einschließlich zensierten audiovisuellen Materials rekonstruieren, und Memorisierung kann dazu führen, dass die KI selbst auf einfache Aufforderungen (*prompts*) hin personenbezogene Daten ausgibt, die in Trainingsdaten enthalten sind. Dies legt nahe, dass große Sprachmodelle (*large language models* - LLMs) selbst als personenbezogene Daten betrachtet werden könnten. Damit würde das bloße Aktualisieren oder Herunterladen von LLM eine Rechtsgrundlage erfordern, und Einzelpersonen könnten möglicherweise gemäß Artikel 17 DSGVO die Löschung von Modellen verlangen. Wenn LLM tatsächlich als personenbezogene Daten eingestuft werden, könnte dies eine Flut von Datenschutzverletzungen durch Rechtsträger, die solche Modelle entwickeln oder verwenden, bedeuten.

Jüngste Thesen des Hamburgischen Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit vom 15. Juli 2024 sollen Nutzer beruhigen, dass LLM in der Regel nicht als personenbezogene Daten gelten.<sup>73</sup> Diese Entscheidung ist jedoch nicht das Ende der Debatte.<sup>74</sup> Vielmehr können LLMs mit komprimierten und verschlüsselten Daten verglichen werden. Sie können daher immer noch personenbezogene Daten sein, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Dies hängt von der technischen Möglichkeit ab, das Modell mit bestimmten Personen zu verknüpfen; von der Wahrscheinlichkeit, dass der für die Verarbeitung Verantwortliche diese Re-Identifikationsmethode verwendet; und von der laufenden rechtlichen Debatte über die Auswirkungen der (Un-)Rechtmäßigkeit der Methode auf diese Klassifizierung.<sup>75</sup>

---

<sup>72</sup> Vgl. auch [EDSA-Bericht](#), Abs. 29-31.

<sup>73</sup> <https://datenschutz-hamburg.de/news/hamburger-thesen-zum-personenbezug-in-large-language-models>.

<sup>74</sup> LLM als personenbezogene Daten, für diese Auffassung siehe zum Beispiel Michael Veale, Reuben Binns und Lilian Edwards, „[Algorithms that remember: model inversion attacks and data protection law](#)“, *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 2018, 20180083; Paulina Jo Pesch und Rainer Böhme, „[Verarbeitung personenbezogener Daten und Datenrichtigkeit bei großen Sprachmodellen](#)“, *Multimedia und Recht*, 2023, S. 920; dagegen siehe zum Beispiel Flemming Moos, „[Personenbezug von Large Language Models](#)“, *Computer und Recht*, 2024, Abs. 27 f.; vgl. auch [EDSA-Bericht](#), Abs. 25.

<sup>75</sup> Siehe [Patrick Breyer](#), Urteil vom 19. Oktober 2016, C-582/14.





## 2.3.4. Sensible Daten

Eine weitere dringende datenschutzrechtliche Herausforderung betrifft audiovisuelles Material, das sensible Informationen wie Alter, "rassische oder ethnische Herkunft", politische Meinungen, religiöse oder lebensanschauliche Überzeugungen und Gewerkschaftszugehörigkeit preisgeben kann; dies kann beispielsweise bei Fotos (Alter, Herkunft, religiöser Hintergrund) und sogar bei Sprachaufnahmen (Alter) der Fall sein.<sup>76</sup> Ein wichtiger Fall, der diese Problematik verdeutlicht, ist die Rechtssache *Meta/Bundeskartellamt*, in der das Gericht entschied, dass sich Daten nicht direkt auf sensible Merkmale beziehen müssen, um nach Artikel 9 DSGVO geschützt zu sein. Es reicht aus, „dass die Datenverarbeitung die Offenlegung von Informationen ermöglicht, die unter eine dieser Kategorien fallen.“<sup>77</sup> Bei moderner Datenanalyse ist dies häufig der Fall. So kann der KI-Teil eines Empfehlungssystems für Inhalte in diesem Rahmen absichtlich oder versehentlich sensible Daten verarbeiten, zum Beispiel Informationen über das Alter, die ethnische Herkunft, die Religion oder die politischen Ansichten von Empfehlungsempfängern. Darüber hinaus fallen biometrische Daten wie Bilder oder Videos, die zu Identifizierungszwecken bei der Gesichtserkennung verwendet werden, ebenfalls unter Artikel 9 DSGVO.<sup>78</sup>

In Art. 9 Abs. 2 DSGVO werden Ausnahmen für die Verarbeitung sensibler Daten genannt, die jedoch begrenzt sind. Eine dieser Ausnahmen nach Art. 9 Abs. 2 lit. e) gilt für Daten, „die die betroffene Person offensichtlich öffentlich gemacht hat“. Eine freiwillige Veröffentlichung durch die betroffene Person legitimiert jedoch keine Verwendung der Daten für Zwecke, die über den ursprünglichen Zweck der Veröffentlichung hinausgehen.<sup>79</sup> Die italienische Datenschutzbehörde hat in ihrem Urteil gegen Clearview AI entschieden, dass es keine Ausnahme für das wahllose Auslesen (*scraping*) von Bildern aus dem Internet zum Zwecke der Gesichtserkennung gibt, selbst wenn diese von den betroffenen Personen freiwillig veröffentlicht wurden.<sup>80</sup>

Folglich gibt es, abgesehen von der ausdrücklichen Einwilligung, die schwer einzuholen ist, keine eindeutige Ausnahme für die Verwendung sensibler Daten in allgemeinen generativen Modellen und audiovisuellem Material. In bestimmten Kontexten wie gesundheitsbezogenen Szenarien können einzelne Ausnahmen in

---

<sup>76</sup> Siehe [Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI](#), einstweilige Verfügung vom 10. Februar 2022, Rechtssache 9751362, Punkt 3.4.

<sup>77</sup> [Meta Platforms und andere](#), Urteil vom 4. Juli 2023, C-252/21, Rn. 73.

<sup>78</sup> Erwägungsgrund 51 DSGVO und [Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI](#), einstweilige Verfügung vom 10. Februar 2022, Rechtssache 9751362, Punkt 3.4.

<sup>79</sup> Artikel-29-Datenschutzgruppe, [Stellungnahme 06/2014 zum Begriff des berechtigten Interesses des für die Verarbeitung Verantwortlichen gemäß Artikel 7 der Richtlinie 95/46/EG](#), 9. April 2014, 39; [Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI](#), einstweilige Verfügung vom 10. Februar 2022, Rechtssache 9751362, Punkt 3.4, „Ebenso ist festzustellen, dass die Veröffentlichung personenbezogener Daten im Internet durch die Person, auf die sie sich beziehen, zum Beispiel im Rahmen eines sozialen Netzwerks, für sich genommen keine ausreichende Voraussetzung für die Legitimierung ihrer freien Weiterverwendung durch Dritte darstellt.“ [automatische Übersetzung].

<sup>80</sup> [Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI](#), einstweilige Verfügung vom 10. Februar 2022, Rechtssache 9751362, Punkt 3.6.3.



nationalen Gesetzen mit erheblichen Schutzklauseln verankert sein. Diese Ausnahmen sind jedoch eng definiert und gelten nicht allgemein für generative KI-Modelle und die Verarbeitung von audiovisuellem Material.

### 2.3.5. Information und Nutzerkontrolle

Die nächste große Herausforderung, die Einhaltung der DSGVO in LLMs (oder anderen GenKI-Modellen) sicherzustellen, besteht in erster Linie in den Anforderungen hinsichtlich Benachrichtigung und Information der betroffenen Personen zu finden, zum Beispiel gemäß Artikel 12-15 der DSGVO. Sie stellen besondere Schwierigkeiten dar, da die von GenKI-Modellen verarbeiteten Daten sehr umfangreich und vielfältig sind.<sup>81</sup>

Artikel 14 DSGVO ist besonders relevant, wenn es um Daten geht, die zu Trainingszwecken aus dem Internet gewonnen wurden. Die darin enthaltene Anforderung, jede einzelne Person zu informieren, deren Daten im Trainingssatz enthalten sind, kann jedoch aufgrund des damit verbundenen erheblichen Aufwands schwer umsetzbar sein. Hier kommt Art. 14 Abs. 5 lit. b) DSGVO ins Spiel, der Ausnahmen vorsieht, wenn der Aufwand unverhältnismäßig ist. Zentrale Faktoren bei der Einschätzung des Aufwands sind, wie in Erwägungsgrund 62 DSGVO ausgeführt, unter anderem die Anzahl der betroffenen Personen, das Alter der Daten und implementierte Sicherheitsvorkehrungen. Die Artikel-29-Datenschutzgruppe hat auch darauf hingewiesen, dass es unrealistisch ist, Einzelpersonen zu informieren, wenn Daten aus zahlreichen Quellen aggregiert werden und keine Kontaktangaben verfügbar sind.<sup>82</sup>

Für personenbezogene Daten, die von Nutzern über Chat-Schnittstellen (*prompts*) übermittelt werden, gelten diese Ausnahmen hingegen nicht. Artikel 13 DSGVO schreibt ausdrücklich vor, dass die betroffenen Personen über mehrere Schlüsselaspekte informiert werden müssen, einschließlich der Zwecke der Verarbeitung, der Rechtsgrundlage für die Verarbeitung und der berechtigten Interessen, die der für die Verarbeitung Verantwortliche verfolgt. Dies gilt auch für audiovisuelles Material, das betroffene Personen gegebenenfalls hochladen.

Die Abwägung zwischen den praktischen Herausforderungen der Einhaltung von Vorschriften und den Rechten der betroffenen Personen ist eine komplexe Angelegenheit. Art. 14 Abs. 5 DSGVO sieht zwar potenziell eine Ausnahme für Fälle vor, in denen der Aufwand unverhältnismäßig hoch wäre, dennoch bleibt dies umstritten, insbesondere wenn es um Daten-*Scraping* und -verarbeitung zu kommerziellen Zwecken geht. Der für die Verarbeitung Verantwortliche im Sinne von Art. 4 Abs. 7 DSGVO muss seine Erwägungen im Rahmen dieser Bestimmung sorgfältig dokumentieren, um die Einhaltung des in Art. 5 Abs. 2 DSGVO verankerten Grundsatzes der Rechenschaftspflicht

---

<sup>81</sup> Hacker P., Engel A. und Mauer M., „Regulating ChatGPT and other Large Generative AI Models“, ACM Conference on Fairness, Accountability and Transparency (FAcCT '23), 5. Februar 2023, 2-3.

<sup>82</sup> Artikel-29-Datenschutzgruppe, „[Leitlinien für Transparenz gemäß der Verordnung 2016/679](#)“, WP260 rev.01, Brüssel, 2018, Abs. 63.





sicherzustellen. Darüber hinaus würde die öffentliche Zugänglichkeit von Dokumenten über die Methoden zur Erhebung von Trainingsdaten eine Verpflichtung auf die Grundsätze des Datenschutzes unterstreichen und die Transparenz erhöhen.

### 2.3.6. Automatisierte Entscheidungsfindung

Bezeichnenderweise könnte die Verwendung von KI-Modellen wie LLM auch als automatisierte Entscheidungsfindung eingestuft werden, die im Fokus der DSGVO steht. Artikel 22 verbietet generell Entscheidungen, die ausschließlich auf automatisierter Verarbeitung, einschließlich *Profiling*, beruhen und die rechtlichen oder anderweitigen erheblichen Auswirkungen auf den Einzelnen haben, soweit keine spezifischen Ausnahmen gelten. Dies spielt vor allem in Kontexten wie Personaleinstellung oder Kreditwürdigkeitsprüfung eine Rolle, in denen automatisierte Bewertungen Ergebnisse erheblich beeinflussen können; signifikante Auswirkungen können jedoch auch im Kontext von Inhaltsempfehlungssystemen, Deepfakes oder automatischen Filmzusammenfassungen auftreten. Der EuGH hat in seiner jüngsten SCHUFA-Rechtsprechung die Hürde für die Feststellung automatisierter Entscheidungsfindung gesenkt:<sup>83</sup> Es reicht aus, wenn ein von einer Partei (zum Beispiel einem KI-Anbieter) generierter Wahrscheinlichkeitswert die Entscheidung eines Dritten (zum Beispiel eines Arbeitgebers, einer Bank oder eines Geschäfts) über die Aufnahme, Durchführung oder Beendigung eines Vertragsverhältnisses mit der betroffenen Person erheblich beeinflusst.

Ausnahmen von diesem Verbot sind begrenzt und umfassen Szenarien, in denen eine ausdrückliche Einwilligung eingeholt wurde, die Verarbeitung für einen Vertrag erforderlich ist oder besondere gesetzliche Bestimmungen vorliegen. Die Einholung einer gültigen Einwilligung kann jedoch aufgrund ungleicher Machtverhältnisse schwierig sein, und Leistungserfüllung als einziges Argument dürfte wahrscheinlich nicht ausreichen (Erwägungsgrund 43 DSGVO). Stattdessen müssen Unternehmen konkrete Vorteile der Datenverarbeitung für die betroffenen Personen nachweisen.

Diese Fälle und Erkenntnisse aus der Regulierung zeigen erneut den wachsenden Bedarf an Transparenz und Rechtskonformität bei der Nutzung automatisierter Systeme und KI, um sicherzustellen, dass die Rechte des Einzelnen in zunehmend digitalen und automatisierten Umgebungen geschützt werden.

## 2.4. Das KI-Gesetz

Das kürzlich in Kraft getretene KI-Gesetz<sup>84</sup> der EU beinhaltet wichtige Verpflichtungen für sowohl KI-Anbieter als auch -Betreiber bei der Verarbeitung von audiovisuellem Material,

---

<sup>83</sup> EuGH, [SCHUFA Holding \(Scoring\)](#), Urteil vom 7. Dezember 2023, C-634/21, Rn. 73.

<sup>84</sup> Siehe zum Beispiel Michael Veale und Frederik Zuiderveen Borgesius, [„Demystifying the Draft EU Artificial Intelligence Act-Analysing the good, the bad, and the unclear elements of the proposed approach“](#), Computer



sei es für Trainings- oder für Inferenzzwecke. Es schafft einen umfassenden Rahmen für das Management von Risiken, die mit der Verarbeitung von audiovisuellem Material durch KI-Systeme verbunden sind. Anbieter müssen robuste Maßnahmen zum Risikomanagement, zur Datenverwaltung und zur Transparenz einführen, während Betreiber für die Überwachung, Dokumentation und Folgenabschätzung verantwortlich sind. Die Forderung nach Transparenz wird durch eindeutige Offenlegungs- und Kennzeichnungsvorschriften weiter verschärft. Dies unterstreicht den Transparenzauftrag der Datenschutz-Grundverordnung.<sup>85</sup>

Es gibt jedoch auch Spannungen zwischen dem Datenschutzrecht und dem KI-Gesetz.<sup>86</sup> Das KI-Gesetz führt neue Rollen und Begriffe wie „Anbieter“ (Entwickler) und „Betreiber“ (professionelle Nutzer) von KI-Systemen ein, die nicht komplett mit den Kategorien „für die Verarbeitung Verantwortlicher“ und „Auftragsverarbeiter“ der DSGVO übereinstimmen. Diese Divergenz könnte zu Schwierigkeiten bei der Bestimmung der Verantwortlichkeiten für die Einhaltung der Vorschriften führen, insbesondere in Fällen, in denen ein und derselbe Rechtsträger als bloßer Betreiber gemäß dem KI-Gesetz, gleichzeitig aber gemäß der DSGVO auch als für die Verarbeitung Verantwortlicher betrachtet werden kann - was häufig der Fall sein wird.<sup>87</sup> Darüber hinaus bestehen praktische Herausforderungen bei der Durchsetzung und der Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Regulierungsbehörden. Zum Beispiel haben die beiden Rechtsverordnungen unterschiedliche Aufsichtsrahmen, was zu sich überschneidenden oder widersprüchlichen Regulierungsmaßnahmen führen könnte.<sup>88</sup>

## 2.5. Internationale Datenübermittlung

Weitere Datenschutzpflichten kommen ins Spiel, wenn audiovisuelle oder andere Daten in Länder außerhalb der EU übermittelt werden, um beispielsweise cloudbasierte Verarbeitungsanalysen zu ermöglichen. So können beispielsweise Rundfunkanstalten, die KI für die Versionierung in mehreren Sprachen nutzen, Videos aus der EU an ein Cloud-System in den USA übertragen, und Smart-Home-Geräte können Sprachaufzeichnungen zur Verarbeitung natürlicher Sprache an Server außerhalb der EU senden. Artikel 44 ff.

---

Law Review International, otto schmidt, Köln, 2022, S. 97; Martin Ebers u. a., [„The European commission's proposal for an artificial intelligence act-a critical assessment by members of the robotics and AI law society \(RAILS\)“](#), J, MDPI, Basel, 2021, S. 589.

<sup>85</sup> Siehe zum Beispiel Philipp Hacker und Jan-Hendrik Passoth, [„Varieties of AI Explanations under the Law. From the GDPR to the AIA, and Beyond“](#), xxAI - Beyond Explainable AI, Springer, Cham, 2022, S. 343.

<sup>86</sup> Siehe z. B. James Clark, Muhammed Demircan & Kalyna Kettas, [„Europe: The EU AI Act's relationship with data protection law: key takeaways“](#), Privacy Matters, DLA Piper, 25. April 2024; Sergio Barezzani, [„Artificial Intelligence Act \(AI Act\) and the GDPR“](#), Encyclopedia of Cryptography, Security and Privacy, Springer, Cham, 2024, S. 1-6; Christiane Lawson-Hetchely, [„The Potential Impact of the Future AI Act on the GDPR“](#), Universität Oslo, Oslo, 2022.

<sup>87</sup> Sebastião Barros Vale, [„GDPR and the AI Act interplay: Lessons from FPF's ADM Case-Law Report“](#), Future of Privacy Forum, 3. November 2022.

<sup>88</sup> Paweł Hajduk, [„AI Act und GDPR: On the Path Towards Overlap of the Enforcement Structures“](#), RAILS Blog, RAILS, Berlin, 1. Oktober 2023.



DSGVO regeln die Vorschriften und Sicherheitsvorkehrungen, die für internationale Datenübermittlungen aus der EU in Drittländer wie die USA erforderlich sind. Mit diesen Artikeln soll sichergestellt werden, dass personenbezogene Daten, die außerhalb der EU übermittelt werden, so geschützt werden, wie es dem innerhalb der EU garantierten Schutzniveau entspricht. Besonders wichtig hierbei ist, dass die Europäische Kommission Angemessenheitsbeschlüsse feststellen kann, welche Datenübermittlungen in Länder ermöglichen, die ein angemessenes Datenschutzniveau bieten. Dies vereinfacht die Einhaltung der Vorschriften für international tätige Organisationen.

Der Datenschutzrahmen EU-USA (*Data Privacy Framework* - DPF) ist die Grundlage des jüngsten Angemessenheitsbeschlusses, der den durch die Schrems-II-Entscheidung für ungültig erklärten Datenschutzschild ersetzen soll.<sup>89</sup> In diesem Beschluss wurde festgestellt, dass die massenhafte Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten zum Zwecke der nationalen Sicherheit durch US-Behörden nicht mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit und einem angemessenen Schutz der Privatsphäre vereinbar ist, und dass EU-Bürger nicht über einen wirksamen Rechtsbehelf verfügen, um gegen mögliche Verstöße vorzugehen. Vor diesem Hintergrund sieht der Datenschutzrahmen erweiterte Schutzklauseln vor, unter anderem schärfere Aufsichts- und Durchsetzungsmechanismen und neue Rechtsschutzmöglichkeiten für EU-Bürger.<sup>90</sup>

Der Datenschutzrahmen betont ausdrücklich die Grundsätze der Notwendigkeit und der Verhältnismäßigkeit und will somit sicherstellen, dass der Zugriff auf Daten durch US-Behörden strikt auf das beschränkt ist, was für die nationale Sicherheit notwendig und verhältnismäßig ist.<sup>91</sup> Darüber hinaus wird das Gericht zur Datenschutzüberprüfung (*Data Protection Review Court* - DPRC) eingerichtet, ein unabhängiges und unparteiisches Gremium, das EU-Bürgern die Möglichkeit bietet, Rechtsmittel gegen die Erhebung und Verwendung ihrer Daten durch US-Geheimdienste einzulegen.<sup>92</sup> Dies ist wichtig, wenn beispielsweise Investigativjournalisten aus der EU ein in den USA ansässiges KI-Unternehmen damit beauftragen, die Echtheit eines Videos eines für sie relevanten Ereignisses zu überprüfen. Sie können im Anschluss gegen einen Zugriff der US-Geheimdienste auf das Video vorgehen. Das DPRC ist sogar befugt, die Löschung von Daten anzuordnen, wenn er feststellt, dass die Daten unter Verstoß gegen die festgelegten Schutzklauseln erhoben wurden.<sup>93</sup> Wenn beispielsweise ein in den USA ansässiger Postproduktionsdienstleister (zum Beispiel KI-gestützte Filmuntertitelung, Sprachübersetzung) die Grundsätze des DPF nicht einhält, kann das betroffene EU-Unternehmen die Durchsetzung ihrer Datenschutzrechte über das DPRC betreiben.

Der Datenschutzrahmen hat erhebliche Auswirkungen auf die Einhaltung der DSGVO, da er die vom EuGH in der Entscheidung Schrems II geäußerten Bedenken

---

<sup>89</sup> [Schrems II](#), Urteil vom 16. Juli 2020, EuGH, Rechtssache C-311/18.

<sup>90</sup> Siehe zum Beispiel David Michael Watry, „[The transatlantic data privacy framework: Schrems II, GDPR and American national security](#)“, Universität Malta 2023; Linda Kidwell, „[GDPR Compliance in EU-US Data Transfers](#)“, Universität Lund 2023.

<sup>91</sup> Alex Wodi, „[The EU General Data Protection Regulation \(GDPR\): Five Years After and the Future of Data Privacy Protection in Review](#)“, Arbeitspapier, 2023, 9.

<sup>92</sup> Ebenda

<sup>93</sup> Europäische Kommission, „[Fragen und Antworten: Datenschutzrahmen EU-USA](#)“, 10. Juli 2023.



ausräumen soll. Allerdings könnte auch er letztendlich unwirksam werden, da das Mandat für Massenverarbeitung von Daten weit gefasst ist: Sie kann genehmigt werden, wenn „Massenerhebung als notwendig erachtet wird, um eine anerkannte nachrichtendienstliche Priorität voranzubringen.“<sup>94</sup> Das US-amerikanische Verständnis von Notwendigkeit kann in diesem Zusammenhang weiter gefasst sein als die strengen Anforderungen an Notwendigkeit und Verhältnismäßigkeit in der Lehrmeinung des EuGH.<sup>95</sup> Dies beschwört das Schreckgespenst einer möglichen Schrems-III-Entscheidung und weitere Unsicherheiten in Bezug auf internationale Datenübermittlungen zwischen der EU und den USA.

## 2.6. Vergleich mit US- und internationalem Recht

Die DSGVO, das HIPAA und verschiedene bundesstaatliche Gesetze in den USA zielen alle auf den Schutz personenbezogener Daten ab, funktionieren jedoch unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen und Geltungsbereichen. Die DSGVO bietet umfassenden Datenschutz in der gesamten EU und gewährleistet effektive Garantien für alle personenbezogenen Daten; dazu gehören besonders strenge Vorschriften für sensible Daten einschließlich medizinischer Informationen. So muss beispielsweise jede Verwendung audiovisuellen Materials bei medizinischem KI-Training im Rahmen der DSGVO strengen Transparenz- und in der Regel auch Einwilligungsanforderungen genügen. Dies ist vergleichbar mit HIPAA in den USA, das den Schutz medizinischer Daten vorschreibt. Bei der Verwendung medizinischer Bilder für KI-Training verlangt das HIPAA die Entpersonalisierung von Daten oder eine ausdrückliche Einwilligung des Patienten, um den Datenschutz und die Sicherheit zu gewährleisten.<sup>96</sup>

Rechtsvorschriften von US-Bundesstaaten wie das Verbraucherdatenschutzgesetz von Kalifornien (*California Consumer Privacy Act - CCPA*) und das Datenschutzgesetz von Colorado (*Colorado Privacy Act - CPA*) entsprechen vielen Grundsätze der DSGVO, da sie strenge Datenschutzmaßnahmen einschließlich des Rechts auf Zugang, Löschung und Widerspruch gegen die Datenverarbeitung vorsehen.<sup>97</sup> Diese Gesetze bieten zusätzliche Schutzebenen, die dem umfassenden Ansatz der DSGVO ähneln. Folglich müssen Unternehmen, die audiovisuelle Daten für KI-Training oder andere Zwecke verarbeiten, strenge Datenschutzmaßnahmen ergreifen und im Idealfall die ausdrückliche Einwilligung der Betroffenen einholen.

Initiativen auf bundesstaatlicher Ebene, gepaart mit sektoralen Ansätzen in den USA (zum Beispiel durch den Biden-Erlass zu KI), immer kompliziertere Regeln für

---

<sup>94</sup> [50 U.S.C. § 3001, Ex. Ord. No. 14086](#), Oct. 7, 2022, 87 F.R. 62283, Sec. 2 (c)(ii)(A).

<sup>95</sup> Bjørn Aslak Juliussen und andere, „[The third country problem under the GDPR: enhancing protection of data transfers with technology](#)“, *International Data Privacy Law* 2023, S. 225, 229.

<sup>96</sup> Steve Alder, „[Editorial: HIPAA, Healthcare Data, and Artificial Intelligence](#)“, *The HIPAA Journal*, 16. Dezember 2022; Becky Whittaker, „[Healthcare AI and HIPAA privacy concerns: Everything you need to know](#)“, *The Intake*, 15. Dezember 2022.

<sup>97</sup> Bloomberg Law, „[Which States have consumer data privacy laws?](#)“ 18. März 2024.



Datenübermittlung und umfassende Rechtsvorschriften in der EU und in China drohen jedoch, einen Flickenteppich aus Privatsphäre-, Datenschutz- und KI-Regulierungen zu schaffen, der für das Training und den Einsatz von KI gilt - insbesondere, aber nicht ausschließlich für den audiovisuellen Sektor.

Daher sind internationale Bemühungen von größter Bedeutung, um einen Weg durch das wachsende Labyrinth der Regulierungen zu finden. Initiativen wie der Globale Digitalpakt der Vereinten Nationen und der Hiroshima-Prozess der G7 spiegeln einen wachsenden Konsens zur Notwendigkeit verantwortungsvoller und weltweiter KI- und Datenschutzstandards wider. Diese Rahmenwerke zielen darauf ab, KI-Vorschriften grenzüberschreitend zu harmonisieren und Kernprinzipien wie Transparenz, Rechenschaftspflicht und Menschenrechtsschutz zu fördern, die denen der Datenschutz-Grundverordnung ähneln. Solche globalen Bemühungen sind von entscheidender Bedeutung für die Schaffung eines kohärenten Konzepts für KI-Governance, das sicherstellt, dass audiovisuelle Daten und andere personenbezogene Informationen geschützt werden - unabhängig davon, wo sie verarbeitet werden.- Andererseits muss auch sichergestellt werden, dass eine wirksame Einhaltung der Vorschriften für Unternehmen möglich bleibt, die audiovisuelle und andere Daten zum gesellschaftlichen Nutzen verwenden.

Letztlich müssen diese internationalen Bemühungen mit den entstehenden internationalen Normen verknüpft werden, die von Normungsorganisationen wie ISO oder CEN/CENELEC entwickelt werden, um vage Grundsätze in der Praxis und in konkreten Systemen für maschinelles Lernen umsetzbar zu machen. Dies zeigt gleichzeitig die dringende Notwendigkeit, über die Industrie hinaus eine breite Palette von Interessenträgern in alle Normungsbemühungen einzubeziehen und durch Stipendien und andere Mittel wirksame Wege zu schaffen, um eine Beteiligung der Zivilgesellschaft und der Wissenschaft an diesen Bemühungen zu ermöglichen.



## 3. KI und Urheberrechtsschutz beim Füttern der Maschine

Gianluca Campus<sup>98</sup>, PwC Digital Innovation

### 3.1. Einleitung

#### 3.1.1. Überblick über KI-Systeme und wie sie urheberrechtlich geschützte Daten verarbeiten

Seit KI in der Lage ist, menschliche Fähigkeiten nachzubilden (und sogar zu übertreffen), kann sich jeder klar vorstellen, welche umwälzende Technologie sie darstellt; mit Einführung der generativen KI (GenKI) ergeben sich jedoch neue entscheidende rechtliche Herausforderungen im Hinblick auf geistiges Eigentum.

Dieser Abschnitt des Berichts befasst sich mit dem potenziellen Risiko der Verletzung von Urheberrechten, wenn Werke als Trainingsdaten für GenKI-Systeme genutzt werden, und analysiert, wie Gesetzgeber und Gerichte mit solchen rechtlichen Herausforderungen umgehen.

Zunächst ist es hilfreich zu verstehen, wie Trainingsdaten in einem GenKI-System behandelt werden. Um im Detail nachzuvollziehen, wie KI-generierte Outputs aus den im Trainingsdatensatz enthaltenen Werken hergeleitet werden, wurde eine Art „generative KI-Lieferkette“ ins Spiel gebracht,<sup>99</sup> eine Reihe vernetzter Schritte, die aus den

---

<sup>98</sup> Direktor für Rechtsangelegenheiten bei PwC Digital Innovation Italien, PhD, Dozent der Universität Mailand.

<sup>99</sup> Siehe Katherine Lee, A. Feder Cooper und James Grimmelmann, *Talkin' 'Bout AI Generation: Copyright and the Generative-AI Supply Chain*, 27. Juli 2023, i. E., im *Journal of the Copyright Society* 2024. Zu den wesentlichen Unterschieden im kreativen Prozess von KI-Systemen im Vergleich zur menschlichen Kreativität und zu den Auswirkungen, die diese Unterschiede auf die Darstellung urheberrechtlicher Aspekte haben, siehe auch Giancarlo Frosio, *Should we ban Generative AI, incentive it or make it a medium for inclusive creativity?*, 31. Juli 2023, in Enrico Bonadio und Caterina Sganga (Hrsg.), *A Research Agenda for EU Copyright Law* (Edward Elgar, i. E.), wo es heißt: „Ein Faktor, der bei der Betrachtung rechtlicher Anreize für KI-generierte Kreativität sorgfältig berücksichtigt werden muss, ist der einzigartige Charakter der maschinengenerierten Kreativität, der sich erheblich von menschlichen kreativen Prozessen unterscheidet. In diesem Zusammenhang ist es essenziell, sich die besonderen Merkmale maschinengenerierter Kreativität zu vergegenwärtigen, die sich durch kumulative und



Trainingsdaten Inhalte generieren (zum Beispiel ein neues und hoffentlich nie zuvor gesehenes Bild eines Gegenstands, der vielleicht nie existiert hat).

Nach Darstellung der Autoren beginnt die Lieferkette mit kreativen Werken: all den Büchern, den Kunstwerken, der Software und anderen Produkten menschlicher Kreativität, von denen GenKI lernen und die sie nachbilden will. Anschließend müssen die Werke und sonstigen Informationen in Daten umgewandelt werden: digital kodierte Dateien in standardisierten, bekannten Formaten. Einzeldaten sind für sich genommen für das KI-Training nutzlos. Sie müssen vielmehr in Trainingsdatensätze zusammengefasst werden: umfangreiche und sorgfältig strukturierte Sammlungen von zusammenhängenden Daten. Das Verfahren erfordert sowohl weitgehende Automatisierung als auch durchdachte menschliche Entscheidungsfindung.

Um ein GenKI-Modell zu erstellen, wählt sein Erschaffer eine technische Architektur, stellt Trainingsdatensätze zusammen und führt dann einen Trainingsalgorithmus aus, um Merkmale der Trainingsdaten im Modell zu kodieren. Modelltraining ist sowohl eine Wissenschaft als auch eine Kunst und mit enormem Aufwand an Zeit, Geld und Rechenleistung verbunden. Das Modell, das aus diesem anfänglichen Trainingsprozess hervorgeht, wird als „Basismodell“ oder „vortrainiertes Modell“ bezeichnet, da es häufig nur ein Ausgangspunkt ist. Ein Modell kann dazu feinjustiert werden, um seine Leistung zu verbessern oder es an einen speziellen Problembereich anzupassen. Auch dieser Prozess erfordert umfangreiche Entscheidungen - und er sollte nicht von derselben Instanz durchgeführt werden, die das Ersttraining vorgenommen hat.

Ein eingesetztes System kann zur Erzeugung von Outputs verwendet werden: neue kreative Werke, die auf statistischen Mustern im Trainingsdatensatz basieren, diese aber auf neue Weise kombinieren. Ein Output - oder ein neu generierter Inhalt - basiert auf einer Aufforderung (*prompt*) des Benutzers, einer Eingabe, die die besonderen Merkmale beschreibt, die der Output haben soll. Dies ist in der Regel der einzige Teil der Lieferkette, den Nutzer sehen.

Bei einer solchen Rekonstruktion ist das Modell lediglich eine andere und komplexe Anordnung von Trainingsbeispielen. Das Modell lässt sich aber auch als ein von seinen Trainingsdaten abgeleitetes Werk betrachten, ein Werk, das auf einem oder mehreren bereits bestehenden Werken basiert und die Urheberschaft an einem bestehenden Werk mit neuer Urheberschaft kombiniert. Trainingsdatensätze enthalten vollständige wortgetreue Kopien von Millionen digitalisierter urheberrechtlich geschützter Werke. Ein Modell als eine Sammlung von Parametern unterscheidet sich in seiner Art von den urheberrechtlich schützbaeren Werken, auf denen es trainiert wurde.

---

*kombinatorische Prozesse auszeichnet [...] Im Gegensatz zu Maschinen rufen sich Menschen nicht die eigentlichen Objekte selbst, sondern konzeptionelle Vorstellungen von diesen Objekten in Erinnerung.“*





### 3.1.2. Überlegungen zu abgeleiteten Werken

Es ist nicht einfach und unmittelbar zu erkennen, ob eine „Ableitungsbeziehung“ zwischen dem Trainingsdatensatz und dem KI-generierten Output besteht. Entscheidend ist das Verständnis, ob der von KI-Systemen nach der Datenverarbeitung generierte Output als abgeleitetes Werk betrachtet werden kann und ob folglich die Rechteinhaber der Trainingsdaten das KI-generierte abgeleitete Werk genehmigen müssen. In Bezug auf das US-amerikanische Rechtssystem weist Professor Daniel Gervais<sup>100</sup> darauf hin, dass das Urheberrechtsgesetz ein Exklusivrecht „auf die Erstellung abgeleiteter Werke auf der Grundlage des urheberrechtlich geschützten Werks“ vorsieht und „abgeleitetes Werk“ zum Teil als beliebiges Werk, das „auf einem oder mehreren vorbestehenden Werken basiert“, definiert. Übertragen auf die KI-Umgebung ist zu beachten, dass KI-Systeme literarische und künstlerische Inhalte (Output) produzieren können, die fast zwangsläufig auf einem Datensatz aus vorbestehenden Werken „basieren“.

Darüber hinaus müssen abgeleitete Werke die erforderliche Originalität aufweisen, um Anspruch auf urheberrechtlichen Schutz zu haben. „Originalität“ ist nicht gesetzlich festgelegt, wurde jedoch vom Obersten Gerichtshof der USA dahingehend definiert, dass das abgeleitete Werk von seinem Urheber eigenständig geschaffen worden sein und eine zumindest minimal kreative Ausdrucksform aufweisen muss (das heißt, das Werk ist das Ergebnis kreativer Entscheidungen des Urhebers).<sup>101</sup>

Darüber hinaus erfordert der Begriff der Originalität in Anwendung auf den Schutz abgeleiteter Werke, dass die Person, die behauptet, ein abgeleitetes Werk verfasst zu haben, ein oder mehrere bereits bestehende Werke in irgendeiner Weise hinzugefügt oder umgestaltet haben muss. Die Rechtsnatur des abgeleiteten Werks kann sich aus einer Genehmigung des Urheberrechtinhabers, aus einer Ausnahmeregelung wie der lautereren Nutzung („fair use“) oder daraus ergeben, dass das zugrundeliegende Werk nicht mehr geschützt ist.

Es muss also überprüft werden, ob die kreativen Entscheidungen des Programmautors (oder gegebenenfalls des Nutzers) im Output des KI-Systems enthalten sind. Falls nicht, ist der Schutz dieses Outputs als Werk des Programmierers (oder Nutzers) sowohl mit den grundlegenden Lehrsätzen des Urheberrechts als auch mit dessen politischem Zweck unvereinbar und würde den Programmierer (oder Nutzer) übermäßig stark begünstigen.

Im Hinblick auf das EU-Rechtssystem gelten die Grundsätze der Berner Übereinkunft. Danach sind „Übersetzungen, Bearbeitungen, musikalische Arrangements und andere Umarbeitungen eines Werks der Literatur oder Kunst unbeschadet des Urheberrechts am Originalwerk als Originalwerke geschützt“.<sup>102</sup> Darüber hinaus hat auch

---

<sup>100</sup> Siehe Daniel J. Gervais, *AI derivatives: the application to the derivative work right to literary and artistic productions of AI machines*, Seton Hall Law Review, Band 53, 2022 und Vanderbilt Law Research Paper Nr. 22-12.

<sup>101</sup> Siehe *Feist Publ'ns, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.*, 499 U.S. 340, 346 (1991); *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, 111 U.S. 53 (1884).

<sup>102</sup> Siehe Art. 2 Abs. 3 der Berner Übereinkunft.





der EuGH auf ein Erfordernis der „Originalität“ für abgeleitete Werke verwiesen und klargestellt, dass die EU-Originalitätsprüfung mehr als nur Geschick, Arbeit oder Mühe verlangt, und insbesondere festgelegt, dass technische Erwägungen, Regeln und Zwänge keine Originalität verleihen.<sup>103</sup>

In Ermangelung klarer Hinweise in den Rechtsvorschriften oder der geltenden Rechtsprechung bedarf es höchstwahrscheinlich einer Einzelfallanalyse zum Training des KI-Systems, um zu beurteilen, ob die Outputs Ausarbeitungen sind, die den Ausdrucksformen der für das Training verwendeten ursprünglichen Werke nahekommen, und/oder ob die vom KI-System zur Generierung neuer Werke verwendeten Muster Outputs hervorbringen, die kaum von den ursprünglichen Werken zu unterscheiden sind.

## 3.2. Text und Data Mining-Ausnahme für Trainingsdaten

### 3.2.1. Inwieweit ist die TDM-Ausnahme auf KI-Trainingsdaten anwendbar?

KI im Allgemeinen und vor allem generative KI-Systeme benötigen große Datensätze für Maschinentraining und tiefes Lernen (*deep learning*)<sup>104</sup>; dazu gehören je nach geplantem Output urheberrechtlich geschützte Werke wie Musik, Bilder oder Text. Dieser Bedarf wird in der Regel durch Text und Data Mining (TDM) befriedigt, das als automatisierter Prozess der Extraktion von Informationen und Erkenntnissen aus großen Text- und Datenmengen definiert ist.<sup>105</sup> Es gibt zwei Arten von Daten, die mit Hilfe von TDM verarbeitet werden können: Während Data Mining strukturierte Daten aus Systemen wie Datenbanken, Tabellenkalkulationen usw. verarbeitet, befasst sich Text Mining mit unstrukturierten Daten aus Dokumenten, E-Mails, sozialen Medien und dem Internet, bei denen die Muster eher aus Texten in natürlicher Sprache als aus strukturierten Faktendatenbanken extrahiert werden.<sup>106</sup> Text Mining profitiert von den Fortschritten in der Verarbeitung natürlicher Sprache, insbesondere bei der Umwandlung von unstrukturiertem Text in analysierbare strukturierte Daten.

---

<sup>103</sup> Siehe E. Rosati, *When is a derivative work original and thus protectable by copyright? Classicist's critical edition makes its way to Luxembourg in fresh Romanian CJEU referral*. Siehe auch Urteil des EuGH (Fünfte Kammer) vom 11. Juni 2020 in der Rechtssache [C-833/18](#).

<sup>104</sup> Zur Unterscheidung zwischen künstlicher Intelligenz, tiefem Lernen und maschinellem Lernen siehe das Video [„AI vs Machine learning vs. deep learning: know the differences“](#), simplilearn, <https://www.simplilearn.com/tutorials/artificial-intelligence-tutorial/ai-vs-machine-learning-vs-deep-learning>.

<sup>105</sup> Ein schematischer Überblick über die Prozesse, die beim Text Mining wissenschaftlicher Inhalte zum Einsatz kommen, findet sich unter <https://libereurope.eu/topic/text-data-mining/>; siehe S. Ercolani, *Text and data mining: the copyright connection*, in Campus G, Franzosi M. Pollicino O. „Digital Single Market and Artificial Intelligence“, Aracne Ed., 2024, 799 ff.

<sup>106</sup> Hearst, M.A. *Text Data Mining*, Mitkov, R. (Hrsg.), *The Oxford Handbook of Computational Linguistics*, Oxford University Press: Oxford, UK, 2005; S. 616-662.



Die TDM-Aktivitäten werden kritisch, wenn sie den Zugang zu Daten aus urheberrechtlich geschützten Inhalten und deren Extraktion einschließen, wodurch diese Aktivitäten möglicherweise die in nationalen Gesetzen und internationalen Verträgen anerkannten Exklusivrechte von Urhebern und verwandten Schutzrechtsinhabern verletzen können, insbesondere das Recht auf Vielfältigkeit und Bearbeitung. Die TDM-Aktivitäten sind auch deshalb relevant, weil sie den Kern der Abwägung zwischen den Rechten der Rechteinhaber und den Rechten der Innovatoren berühren, die große Datenmengen für die Entwicklung von innovationsfördernden Technologien benötigen.

Die Grundregel, nach der diese Abwägung gemäß den Grundsätzen des internationalen Rechtsrahmens erfolgen soll, ist der so genannte Dreistufentest.<sup>107</sup> Er beschreibt die Kriterien, die von den Staaten bei der Einführung von Ausnahmen und Beschränkungen der Exklusivrechte zu berücksichtigen sind. Der Dreistufentest findet sich nicht nur in der Berner Übereinkunft (Art. 9 Abs. 2), sondern auch im Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums - TRIPS (Artikel 13)<sup>108</sup>, im WIPO-Urheberrechtsvertrag (WCT, Artikel 10)<sup>109</sup> sowie im WIPO-Vertrag über Darbietungen und Tonträger (WPPT, Artikel 16)<sup>110</sup>. In der EU ist der Dreistufentest in Art. 5 Abs. 5 der Urheberrechtsrichtlinie 2001<sup>111</sup> sowie in anderen Richtlinien verankert.

In anderen Rechtsordnungen wie zum Beispiel in den Vereinigten Staaten wird ein anderer Ansatz verfolgt, mit potenziell weiter gefassten Ausnahmen - die im Lichte des Dreistufentests anzuwenden sind - nach dem Grundsatz der lauterer Nutzung,<sup>112</sup> der es

---

<sup>107</sup> Der Dreistufentest findet sich insbesondere in Art. 9 Abs. 2 der Berner Übereinkunft und Artikel 13 des TRIPS-Übereinkommens. Darin heißt es, dass jede Einschränkung oder Ausnahme des Urheberrechts drei Kriterien erfüllen muss:

- a. Sonderfälle: Die Einschränkung oder Ausnahme muss für bestimmte Sonderfälle gelten, die der normalen Auswertung des Werks nicht entgegenstehen.
- b. Keine Beeinträchtigung: Ausnahmen dürfen die normale Auswertung des Werks nicht beeinträchtigen; und
- c. Keine unzumutbare Verletzung: Die Einschränkung oder Ausnahme darf die berechtigten Interessen des Rechteinhabers nicht unzumutbar verletzen.

Das italienische Urheberrechtsgesetz 633 vom 22. April 1941 übernimmt wörtlich die drei Kriterien in Art. 69-bis Abs. 5, Art. 70-sexies, 71-bis Abs. 3-octies, 71-sexies Abs. 4 und 71-nonies.

<sup>108</sup> Das [TRIPS-Übereinkommen](#) ist ein Protokoll zum GATT der Welthandelsorganisation (WTO). WTO-Mitglieder müssen die materiellrechtlichen Bestimmungen der Berner Übereinkunft einhalten, mit Ausnahme der Bestimmungen über die Urheberpersönlichkeitsrechte. Die von der Union geschlossenen internationalen Übereinkommen sind seit ihrem Inkrafttreten integraler Bestandteil der Rechtsordnung der Europäischen Union (Urteile vom 30. April 1974, *Haegeman* (181/73, EU:C:1974:41, Rn. 2/6), vom 30. September 1987, *Demirel* (12/86, EU:C:1987:400, Rn. 7), und vom 8. März 2011, *Lesoochranárske zoskupenie* (C-240/09, EU:C:2011:125, Rn. 30). Sie sind somit gemäß Art. 216 Abs. 2 AEUV für die Institutionen der Union und ihre Mitgliedstaaten bindend.

<sup>109</sup> [https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295166#P83\\_10885](https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295166#P83_10885).

<sup>110</sup> <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295578>.

<sup>111</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A32001L0029>.

<sup>112</sup> Nach Angaben der US-Urheberrechtsbehörde (*US Copyright Office*) ist „lautere Nutzung eine Rechtslehre, die die freie Meinungsäußerung fördert, indem sie die unlizenzierte Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke unter bestimmten Umständen erlaubt. Artikel 107 des Urheberrechtsgesetzes gibt den gesetzlichen Rahmen vor, um zu bestimmen, ob etwas eine lautere Nutzung ist.“ Artikel 107 fordert die Berücksichtigung der folgenden vier Faktoren bei der Beurteilung lauterer Nutzung: 1. Zweck und Art der Nutzung, auch, ob es sich um eine kommerzielle Nutzung oder um eine Nutzung für nicht gewinnorientierte Bildungszwecke handelt; 2. Wesen des urheberrechtlich geschützten Werks; 3. Umfang und Wesentlichkeit des verwendeten



ermöglicht, von Fall zu Fall zu beurteilen, ob bestimmte Nutzungen urheberrechtlich geschützter Werke für umgestaltende und nicht kommerzielle Zwecke zulässig sind.

### 3.2.2. TDM und die Auswirkungen auf Vervielfältigungs- und Entnahmerechte

Richtlinie (EU) 2019/790 über das Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt (Urheberrechtsrichtlinie 2019)<sup>113</sup> widmet Artikel 3 und 4 dem Text und Data Mining (TDM), das heißt dem Einsatz automatisierter Analysetechniken, um große Text- und Datenmengen zu Forschungs-, Innovations- und anderen Zwecken zu analysieren, mit dem Ziel, neue Erkenntnisse, Wissen und potenziell neue Outputs zu generieren, gegebenenfalls gestützt auf der Analyse urheberrechtlich geschützter Inhalte. Der Aufstieg von GenKI begann ab November 2022 (mit dem Start von ChatGPT). Es ist daher wichtig hervorzuheben, dass zum Zeitpunkt, als der EU-Gesetzgeber die TDM-Ausnahme einführte, die Möglichkeit - ausgehend von den Trainingsdaten, die potenziell auf der Grundlage der Text und Data Mining-Ausnahme gesammelt werden - neue Inhalte durch KI zu generieren, nicht im Fokus der technischen Landschaft stand.

In Artikel 3 ist eine umfassendere TDM-Ausnahmeregelung für Forschungs- und Kultureinrichtungen vorgesehen, während in Artikel 4 striktere Bedingungen für die allgemeine TDM-Ausnahmeregelung festgelegt sind, die auch für potenziell kommerzielle Zwecke gelten.<sup>114</sup> Es gibt jedoch einige gemeinsame Aspekte wie die ausgenommenen Exklusivrechte für Vervielfältigung und Entnahme. Zum Vervielfältigungsrecht: Hier werden urheberrechtlich geschützte Inhalte möglicherweise zunächst auf die Speichermedien des TDM-Betreibenden kopiert und durch die anschließende automatische Auswahl mittels der Analysesoftware in einen neuen Datensatz kopiert (und/oder angepasst); diese Vervielfältigung kann rein vorübergehend sein und lediglich Fragmente von Werken umfassen.<sup>115</sup> Auch für Fragmente wäre ohne urheberrechtliche Ausnahme eine TDM-Genehmigung der Rechteinhaber erforderlich.

Der Begriff „Entnahme“ in den TDM-Bestimmungen scheint ein klarer Hinweis auf die TDM-Ausnahme vom Schutzrecht *sui generis* zu sein, das dem Verfertiger die „Entnahme oder Weiterverwendung eines wesentlichen Teils“ der Datenbank vorbehält. Es

---

Teils im Verhältnis zum urheberrechtlich geschützten Werk als Ganzes; 4. Auswirkung der Nutzung auf den potenziellen Markt des urheberrechtlich geschützten Werks oder dessen Wert.

<sup>113</sup> Margoni T., Kretschmer M., 2018/04/25, [The Text and Data Mining exception in the Proposal for a Directive on Copyright in the Digital Single Market: Why it is not what EU copyright law needs.](#)

<sup>114</sup> Geiger C., Frosio G., Bulayenko O., [The exception for Text and Data Mining \(TDM\) in the Proposed Directive on Copyright in the Digital Single Market Legal Aspects](#), in Centre for International Intellectual Property Studies (CEIPI) Research Paper Nr. 2018-02.

<sup>115</sup> Laut EuGH, 4. Oktober 2011, [Verbundene Rechtssachen C-403/08 und C-429/08 \(Premier League\)](#), Rn. 159, fallen Teilvervielfältigungen unter das Vervielfältigungsrecht des Art. 2 der Urheberrechtsrichtlinie 2001, wenn die Fragmente „Elemente enthalten, die die eigene geistige Schöpfung der betreffenden Urheber zum Ausdruck bringen, wobei das zusammengesetzte Ganze der gleichzeitig wiedergegebenen Fragmente zu prüfen ist, um zu klären, ob es solche Elemente enthält.“



gibt keinen ausdrücklichen Hinweis auf die Anwendbarkeit der TDM-Ausnahme auf das Recht auf Bearbeitungen oder Umarbeitungen, die im Sinne von Artikel 12 der Berner Übereinkunft als eingeschränkte Handlungen betrachtet werden können<sup>116</sup> und mit Sicherheit den Kernaspekt bei der Betrachtung der TDM-Ausnahme als Begründung für die Rechtfertigung des Trainings von KI-Systemen auf urheberrechtlich geschützten Inhalten darstellen würden.

Um Innovation durch die TDM-Ausnahme auch für kommerzielle Zwecke zu fördern, wird in Artikel 4 eine allgemeine Ausnahme für Einzelpersonen oder Organisationen eingeführt, die TDM-Aktivitäten betreiben. Zwischen Urheberrecht auf der einen und Innovation und Forschung auf der anderen Seite ist es schwieriger, ein ausgewogenes Verhältnis zu erreichen als im Fall von Artikel 3, der die Möglichkeit eröffnet, die Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte für TDM zu lizenzieren. Artikel 4 sieht einen solchen Ausgleich im Recht auf „Opt-out“ vor, dem Vorrecht, das Rechteinhaber durch einen „in angemessener Weise“ formulierten Vorbehalt ausüben können. Wenn die urheberrechtlich geschützten Inhalte online zur Verfügung gestellt werden, muss der Vorbehalt durch maschinenlesbare Mittel erfolgen.

Gegenwärtig sind einige wenige Lizenzen zwischen Rechteinhabern und Plattformen (zwischen OpenAI und Associated Press) bekannt,<sup>117</sup> während die New York Times die Verwendung ihrer Inhalte zum Trainieren von KI-Modellen untersagt<sup>118</sup> und französische Medien wie Radio France und France 24 Tools gegen Scraping einsetzen.<sup>119</sup>

### 3.3. KI-relevante Rechtsvorschriften

#### 3.3.1. Das KI-Gesetz der EU und das Urheberrecht: Transparenzregeln und -maßnahmen für TDM

Die Verordnung zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz („KI-Gesetz“) ist Teil eines viel umfassenderen und ehrgeizigeren Projekts, das die Von-der-Leyen-Kommission bereits 2019 in Angriff genommen hat und zu dem unter anderem das Weißbuch zur Künstlichen Intelligenz - ein europäisches Konzept für Exzellenz und

---

<sup>116</sup> Artikel 12 - Recht auf Bearbeitungen, Arrangements und sonstige Umarbeitungen - Die Urheber von Werken der Literatur und Kunst genießen das ausschließliche Recht, Bearbeitungen, Arrangements und sonstige Umarbeitungen ihrer Werke zu erlauben.

<sup>117</sup> <https://apnews.com/article/openai-chatgpt-associated-press-ap-f86f84c5bcc2f3b98074b38521f5f75a>.

<sup>118</sup> <https://www.theverge.com/2023/8/14/23831109/the-new-york-times-ai-web-scraping-rules-terms-of-service>.

<sup>119</sup> <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/ia-les-medias-francais-sorganisent-face-a-la-collecte-de-donnees-par-les-robots-1973079>



Vertrauen<sup>120</sup> sowie der Vorschlag für eine Richtlinie zur Anpassung der Vorschriften über außervertragliche zivilrechtliche Haftungsvorschriften an künstliche Intelligenz<sup>121</sup> gehören. Gleichzeitig hat auch das Europäische Parlament beträchtliche Anstrengungen im Bereich KI unternommen, insbesondere im Hinblick auf Fragen wie Ethik, Verantwortung und Urheberrecht,<sup>122</sup> womit es die Absicht der EU bestätigt, bei der Identifizierung und Regulierung der Verwaltungsfragen und rechtlichen Parameter künstlicher Intelligenz für die Zukunft die Führung zu übernehmen.

Die Entscheidung für eine Verordnung - und deren daraus folgende direkte Anwendbarkeit in den EU-Mitgliedstaaten gemäß Art. 288 AEUV - anstelle einer Richtlinie ist ein klarer Hinweis auf die Ausrichtung der EU. Mit dem KI-Gesetz wird die EU in der Tat in der Lage sein, eine einheitliche Ordnung einzuführen, die theoretisch ohne die Notwendigkeit einer lokalen Umsetzung oder Implementierung direkt in den jeweiligen Rechtsrahmen eines jeden Mitgliedstaates eingefügt wird.

Am 12. Juli 2024 wurde die Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz<sup>123</sup> (KI-Gesetz) im Amtsblatt der Europäischen Union veröffentlicht. Das KI-Gesetz trat zwanzig Tage nach seiner Veröffentlichung in Kraft.

Artikel 53 zu „Pflichten für Anbieter von KI-Modellen mit allgemeinem Verwendungszweck“ (GPAI) enthält zwei eindeutige Anforderungen in Bezug auf das Urheberrecht: (i) Abs. 1 lit. c) verpflichtet die Anbieter von GPAI-Modellen dazu, „eine Strategie zur Einhaltung des Urheberrechts der Union, insbesondere zur Ermittlung und Einhaltung eines gemäß Art. 4 Abs. 3 der Richtlinie (EU) 2019/790 geltend gemachten Rechtsvorbehalts, auch durch modernste Technologien, auf den Weg zu bringen“, und (ii) Art. 1 lit. d) dazu, „eine hinreichend detaillierte Zusammenfassung der für das Training des KI-Modells mit allgemeinem Verwendungszweck verwendeten Inhalte nach einer vom Büro für Künstliche Intelligenz bereitgestellten Vorlage zu erstellen und zu veröffentlichen“.<sup>124</sup>

Der Inhalt der „hinreichend detaillierten Zusammenfassung“ wird durch eine vom Büro für Künstliche Intelligenz der EU zu entwickelnde Vorlage festgelegt. In Erwägungsgrund 107 wird darauf hingewiesen, dass die Zusammenfassung eher allgemein umfassend als technisch detailliert sein sollte, zum Beispiel „indem die wichtigsten Datenerhebungen oder Datensätze aufgeführt werden, die beim Training des Modells verwendet wurden“. Bis die Vorlage verfügbar ist, müssen Betreiber bewährte Verfahren für die Industrie entwickeln.<sup>125</sup>

---

<sup>120</sup> Europäische Kommission, [White paper on artificial intelligence - a European approach to excellence and trust](#), COM(2020) 65 final, 2020.

<sup>121</sup> Europäische Kommission, [Vorschlag für eine Richtlinie zur Anpassung der Vorschriften über außervertragliche zivilrechtliche Haftungsvorschriften an künstliche Intelligenz](#) (Richtlinie über KI-Haftung), COM(2022) 496 final, 2022.

<sup>122</sup> Europäisches Parlament, [Entschließung vom 20. Oktober 2020 zu einem Rahmen für die ethischen Aspekte von künstlicher Intelligenz, Robotik und damit zusammenhängenden Technologien](#), 2020/2012(INL).

<sup>123</sup> Verfügbar unter [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=OJ:L\\_202401689](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=OJ:L_202401689).

<sup>124</sup> Keller P., [A first look at the copyright relevant parts in the final AI Act compromise](#).

<sup>125</sup> Siehe Frank C. und Schmid G., [KI, das KI-Gesetz & Urheberrecht](#).



Damit andererseits der Rechtevorbelt im Rahmen der TDM-Ausnahme - insbesondere in einer Online-Umgebung - wirksam ist, könnte die Entwicklung angemessener „Spitzentechnologien“ angezeigt sein, die wahrscheinlich Teil des Normungsantrags sind, den die Europäische Kommission bereits bei den europäischen Normungsorganisationen (ESO) eingereicht hat.<sup>126</sup>

### 3.3.2. KI und TDM-Ausnahme: nationale Gesetzesvorschläge in Italien und Polen

Am 23. April 2024 veröffentlichte die **italienische Regierung** den Text eines Gesetzentwurfs<sup>127</sup> zur Einführung von Vorschriften über die Nutzung von Systemen künstlicher Intelligenz in das italienische Rechtssystem („KI-Gesetzesvorschlag“).<sup>128</sup> Der Text wurde vom Ministerrat gebilligt und anschließend dem italienischen Parlament am 20. Mai 2024 zur Aussprache vorgelegt.<sup>129</sup> In Bezug auf Trainingsdaten führt Artikel 24 des KI-Gesetzesvorschlags auch einen neuen Artikel *70 septies* in das italienische Urheberrechtsgesetz ein („Die Vervielfältigung und Entnahme von Werken oder anderen Materialien durch Modelle und Systeme künstlicher Intelligenz einschließlich generativer Modelle und Systeme sind gemäß den Artikeln *70 ter* und *70 quarter* zulässig.“). Mit dem vorgeschlagenen Artikel soll offenbar der Grundsatz gestärkt werden, wonach sich die Inhaber von Urheberrechten - außer im Falle wissenschaftlicher Forschungszwecke - gegen die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining zu kommerziellen Zwecken entscheiden können. Diese Bestimmung steht im Einklang mit dem Grundsatz, der bereits in Art. 53 Abs. 1 lit. c) des KI-Gesetzes der EU zum Ausdruck kommt.

**Polen** befindet sich noch im Prozess der Umsetzung der Bestimmungen der Richtlinie über das Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt 2019 in nationales Recht. In diesem speziellen Fall behauptet die polnische Regierung, dass die Verzögerung es ihr ermöglicht habe, die Auswirkungen von GenKI auf das Urheberrecht ordnungsgemäß zu prüfen und zu dem Schluss zu kommen, dass das Training generativer KI-Systeme auf urheberrechtlich geschützten Werken tatsächlich nicht in den Anwendungsbereich der in der Richtlinie enthaltenen Ausnahmen für Text und Data Mining falle, da diese Art der zulässigen Nutzung nicht für künstliche Intelligenz konzipiert worden sei.<sup>130</sup>

---

<sup>126</sup> Siehe <https://artificialintelligenceact.eu/standard-setting/> und <https://www.etsi.org/newsroom/blogs/entry/standardization-request-in-support-of-safe-trustworthy-artificial-intelligence>.

<sup>127</sup> Siehe Campus G., [Artificial Intelligence and copyright: the Italian AI Law Proposal](#).

<sup>128</sup> Siehe <https://www.governo.it/it/articolo/comunicato-stampa-del-consiglio-dei-ministri-n-78/25501>.

<sup>129</sup> Siehe <https://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/DF/437373.pdf>.

<sup>130</sup> Siehe Keller P., [TDM: Poland challenges the rule of EU copyright law](#).





## 3.4. Auswirkungen der geltenden Rechtsprechung

### 3.4.1. Überblick über relevante Rechtssachen zu Trainingsdaten (USA und Europa)

**Die Sammelklage nach dem US-Urheberrecht gegen OpenAI:** Diese Sammelklage wurde am 28. Juni 2023<sup>131</sup> beim US-Bezirksgericht für den nördlichen Bezirk von Kalifornien, San Francisco, von zwei Autoren (Paul Tremblay und Mona Awad) in ihrem eigenen Namen und im Namen anderer in der Klageschrift genannten Parteien gegen OpenAI Inc. und andere eingereicht. Die Kläger forderten ein Schwurgerichtsverfahren, um Unterlassungsansprüche und Schadensersatz als Ergebnis und Folge des mutmaßlich rechtswidrigen Verhaltens der Beklagten geltend zu machen. Nach Ansicht des Beschwerdeführers *„hängt der Output eines großen Sprachmodells daher vollständig und ausschließlich von dem Material in seinem Trainingsdatensatz ab“* (siehe § I.3). Ein Großteil des Materials in den Trainingsdatensätzen von OpenAI stammt aus urheberrechtlich geschützten Werken - darunter auch Bücher, die von den Klägern geschrieben wurden -, die von OpenAI ohne Einwilligung, ohne Quellenangabe und ohne Vergütung kopiert wurden. OpenAI hat nie offengelegt, welche Bücher Teil seiner Books1- und Books2-Datensätze sind, bei denen es sich um den „Trainingsdatensatz [handelt], der aus zwei internetbasierten Buchkorpora stammt“ (siehe § V.30). OpenAI begründete den Mangel an Informationen über die Herkunft der Datensätze sowohl mit der „Wettbewerbslandschaft als auch mit Sicherheitsimplikationen umfangreicher Modelle“ (siehe § V.35).

**Die US-Sammelklage gegen Google Bard wegen Web-Scraping:** Eine weitere Sammelklage<sup>132</sup> wurde gegen Google beim US-Bezirksgericht für den nördlichen Bezirk von Kalifornien (sowohl zu Urheberrechts- als auch Datenschutzaspekten) wegen vermeintlichen Web-Scrapings beim Training seiner KI-Tools Bard, Imagen, MusicLM, Duet AI und Gemini eingereicht.<sup>133</sup> Für die Entwicklung seiner Produkte wurde das KI-Modell von Google mit schätzungsweise 1,56 Billionen Wörtern aus „öffentlichen Dialogdaten und Webtexten“ aus Infiniset, einer Zusammenstellung von Internetinhalten, die sorgfältig ausgewählt wurden, um die Gesprächsfähigkeiten des Modells zu verbessern, vortrainiert (§ I.76).<sup>134</sup> Darüber hinaus stammen die Daten, die zum Training von LaMDA<sup>135</sup>, dem Sprachmodell hinter Google Bard, verwendet wurden, auch aus dem C4-Datensatz. Der C4-Datensatz, der von Google 2020 erstellt wurde, ist dem Common-Crawl-Datensatz entnommen, einem Open-Source-Datensatz, der jedoch für Forschung

---

<sup>131</sup> Siehe Tremblay P. und Awad M. gegen OpenAI INC. et al, Nr. 3:23-cv-03223.

<sup>132</sup> Siehe J.L. gegen Alphabet Inc, US- Bezirksgericht für den nördlichen Bezirk von Kalifornien, Nr. 3:23-cv-03440.

<sup>133</sup> <https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/mymodloqvr/GOOGLE%20AI%20LAWSUIT%20complaint.pdf>.

<sup>134</sup> Siehe <https://medium.com/@taureanjo/what-sites-were-used-for-training-google-bard-ai-1216600f452d> und <https://www.searchenginejournal.com/google-bard-training-data/478941/#close>.

<sup>135</sup> Siehe <https://arxiv.org/pdf/2201.08239.pdf>.



und Lehre bestimmt ist und den Klägern zufolge nie in ein kommerziell genutztes KI-Produkt umgewandelt werden sollte.<sup>136</sup>

**Die US-Sammelklage gegen Meta LLaMA:** Zwei Sammelklagen gegen Meta werden von einigen Urheberrechtshabern (hauptsächlich Buchautoren) betrieben, die eine mutmaßliche Verletzung des geistigen Eigentums in ihren Büchern und schriftlichen Werken geltend machen, soweit es sich um Trainingsmaterialien für LLaMA (*Large Language Model Meta AI*) handelt. Diese Rechtssachen sind im Hinblick auf die Darstellung der von Meta eingesetzten Technologie und der Trainingsmethodik (zumindest aus Sicht des Klägers) interessant, aber auch, weil das Gericht die Möglichkeit hatte, die Belastbarkeit der Ansprüche vorab zu bewerten.<sup>137</sup> Die erste Sammelklage *Kadrey gegen Meta* wurde am 7. Juli 2023<sup>138</sup> beim US-Berichtungsgericht für den nördlichen Bezirk von Kalifornien, San Francisco, eingereicht, die zweite Sammelklage *Chabon gegen Meta* bei demselben Gericht am 12. September 2023.<sup>139</sup> Beide Beschwerden stützen sich im Wesentlichen auf die gleichen Argumente und faktischen Anschuldigungen. Meta erklärt, dass 85 Gigabyte der Trainingsdaten aus einer Kategorie namens „Bücher“ stammen. Den Klägern zufolge gehört zu dieser Kategorie auch *Bibliotik*, eine „Schattenbibliothek“, die wegen der großen Menge an urheberrechtlich geschütztem Material (einschließlich der schriftlichen Werke der Kläger) seit langem von Interesse für die KI-Trainingscommunity ist.

**Das Landgericht Hamburg in der Rechtssache LAION:** In der EU ist derzeit ein Gerichtsverfahren vor dem Landgericht Hamburg anhängig. Ein Stockfotograf klagt gegen den gemeinnützigen Verein LAION, der den LAION-5B-Datensatz für das Training großer Bild-Text-Modelle anbietet. In der Klage geht es um unrechtmäßige Kopien, und es soll erreicht werden, dass die Bilder aus dem Trainingsatz entfernt werden. LAION beruft sich dagegen insbesondere auf die allgemeine TDM-Ausnahme nach Art. 4 der Urheberrechtsrichtlinie 2019, aber (aufgrund seines gemeinnützigen Charakters) auch auf die TDM-Ausnahme für wissenschaftliche Forschungszwecke nach Art. 3, die kein „Opt-out“ vorsieht.<sup>140</sup> Einige vorläufige Ergebnisse aus der Anhörungsphase weisen nach Berichten<sup>141</sup> darauf hin, dass das Gericht die streitigen Bilder als „rechtmäßig zugänglich“ auf der Stockfoto-Website betrachtet und dass nach § 44b des deutschen Urheberrechtsgesetzes Kopien nach der TDM-Ausnahme nur „zum Zweck der Sammlung von Informationen, insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen“ gemacht werden können (und das Gericht tendiert dazu, eine Nutzung zur Sammlung von Korrelationen anzuerkennen). Ein weiterer wichtiger Diskussionspunkt betrifft die richtige Art des Opt-out, da § 44b des deutschen Urheberrechtsgesetzes vorschreibt, dass dies -

---

<sup>136</sup> Siehe <https://commoncrawl.org/> und <https://www.forbes.com/sites/kalevleetar/2017/09/28/common-crawl-and-unlocking-web-archives-for-research/?sh=1e3d3c233b83>.

<sup>137</sup> Verfügbar unter

<https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.415175/gov.uscourts.cand.415175.62.0.pdf>.

<sup>138</sup> Verfügbar unter <https://www.courtlistener.com/docket/67569326/kadrey-v-meta-platforms-inc/>.

<sup>139</sup> Verfügbar unter <https://www.courtlistener.com/docket/67785353/chabon-v-meta-platforms-inc/>.

<sup>140</sup> Siehe <https://cepac.org/news/an-up-date-on-the-robert-kneschke-v-laion-e-v> und

<https://www.heise.de/hintergrund/Stock-photographer-sues-AI-association-LAION-The-crux-with-AI-training-data-8988690.html>.

<sup>141</sup> Siehe Brüß M. [hier](#) und Graef O.R. [hier](#).





wenn es sich um eine Online-Umgebung handelt - in einem maschinenlesbaren Format erfolgen muss (das bedeutet, dass ein Opt-out im Klartext online nicht ausreicht, es ist ein Opt-out per robots.txt-Datei erforderlich).

### 3.5. Einige (vorläufige) Schlussfolgerungen zur geltenden Rechtsprechung

Die oben erwähnten Fälle befinden sich überwiegend in einem frühen Stadium. Aus einer Reihe von Gründen erscheinen sie dennoch relevant. Erstens, weil in ihren faktischen Darstellungen offensichtlich wird, was das entscheidende Problem mit den Trainingsdaten für die namhaftesten großen Sprachmodelle (LLM) ist. Daher sind einige der ersten Vorschriften des KI-Gesetzes, die sich mit den Trainingsdaten befassen, spezielle Transparenzvorschriften, die den Trainingsprozess näher beleuchten sollen.

Der zweite relevante Punkt betrifft die Argumente, mit denen die GenKI-Anbieter auf die Anschuldigungen der Kläger reagieren. Sie berufen sich auf die Tatsache, dass die Kläger nicht in der Lage waren, nachzuweisen, wie die Trainingsdaten durch die Funktionsweise der LLM in Outputs umgewandelt werden und ob diese als abgeleitete Werke betrachtet werden können (in den Anschuldigungen wird vor allem die Ähnlichkeit zwischen den für das Training verwendeten Werken und den Outputs angeführt).

In einigen Fällen wurde auch eine Einrede der lauterer Nutzung vorgebracht. Lautere Nutzung ist eine Ausnahme vom Urheberrecht, die eine begrenzte Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials ohne Erlaubnis für Zwecke wie Kommentare, Kritik, Nachrichten und wissenschaftliche Berichte erlaubt.<sup>142</sup> Dagegen wird jedoch argumentiert, dass die Sammlung und Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials durch die Beklagten ohne die Möglichkeit eines Opt-out für die Urheberrechtsinhaber über die rechtliche Auslegung des Begriffs der lauterer Nutzung hinausgehe, da das Kopieren eines gesamten Werks gegen die Annahme einer lauterer Nutzung spreche.<sup>143</sup>

Es wird interessant sein zu beobachten, ob die Rechtsprechung der USA und der EU zu kohärenten oder divergierenden Lösungen in der Frage der Trainingsdaten kommen wird, wenn man bedenkt, dass sowohl die Ansätze der USA als auch der EU in Bezug auf Ausnahmen vom Urheberrecht im Einklang mit dem Dreistufentest der Berner Übereinkunft auszulegen sind.

---

<sup>142</sup> Siehe *McGucken vs Pub Ocean Limited*, 42 F.4th 1149 (9th Cir. 2022).

<sup>143</sup> Siehe *VHT vs Zillow Group*, 918 F.3d 723, 743 (9th Cir. 2019); *Worldwide Church of God vs Phila. Church of God, Inc.*, 227 F.3d 110, 1118 (9th Cir. 2000).

## TEIL III - Rechtlicher Status von Anfragen bei GenKI

Bei der Diskussion über KI-gestützte oder KI-generierte Inhalte liegt der Schwerpunkt häufig auf potenziellen Urheberrechtsverletzungen, insbesondere in der audiovisuellen Industrie, wo Rechteinhaber die Sorge umtreibt, dass ihre Werke als Trainingsdaten verwendet werden.

Aber was ist mit der Anfrage selbst? Kann eine Anfrage gesetzlich geschützt werden?<sup>144</sup> Kann sie möglicherweise als Geschäftsgeheimnis gelten, wenn sich ihre Verwendung für ein Unternehmen als sehr vorteilhaft erweist? Wenn die Anfrage die GenKI anweist und das ausgegebene Ergebnis beeinflusst, sollte sie dann rechtsrelevant sein?

Anfragen werden von Einzelpersonen gestellt, was es Rechteinhabern schwer macht festzustellen, ob sie vielleicht zu Urheberrechtsverletzungen führen. Sollten Anfrageaktivitäten beaufsichtigt werden? Eine solche Beaufsichtigung könnte möglicherweise mit der Freiheit der Nutzer kollidieren, sich durch Anfragen auszudrücken. Ist es aber bei Interessenabwägung gerechtfertigt, die persönliche Freiheit einzuschränken, um etwas Größeres zu schützen? Kann Urheberrechtsschutz Auswirkungen auf die freie Meinungsäußerung haben?

Diese Fragen sind zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts noch theoretischer Natur, und es bleibt abzuwarten, wie Rahmenwerke zum Schutz der Menschenrechte mit diesen Herausforderungen umgehen werden.

---

<sup>144</sup> [Rethinking Copyright Law: The Case for Protecting AI-Generated Content and Rewarding Those Who Truly Know What They Want](#), Ziyong „Sean“ Li, Benesch, 14. Mai 2024



## 4. Urheberschaft, Haftung und Transparenz bei KI-generierten Inhalten

Malte Baumann and Jan Bernd Nordemann<sup>145</sup>, Rechtsanwälte, Kanzlei NORDEMANN, Berlin; Jan Bernd Nordemann ist außerdem Honorarprofessor an der Humboldt-Universität zu Berlin

### 4.1. Urheberschaft

#### 4.1.1. Der menschliche Schöpfer als Urheber

Im Unionsrecht kann nur eine menschliche Schöpfung urheberrechtlichen Schutz genießen. Voraussetzung für die Einstufung als Werk ist, dass der Gegenstand die Persönlichkeit seines Urhebers widerspiegelt, indem er dessen freie kreative Entscheidungen zum Ausdruck bringt.<sup>146</sup> Im Fokus steht somit der menschliche Schöpfer und seine formgebende Tätigkeit. Persönliche Entscheidungen und Spielräume erlauben dem Urheber, seinem Werk eine „persönliche Note“ zu geben.<sup>147</sup> Eine rein ästhetische Wirkung, die nicht auf persönliche, kreative Entscheidung zurückzuführen ist, genügt nicht, um Werkschutz zu begründen.<sup>148</sup> Auch wenn die Ausgestaltung des Erzeugnisses durch technische Erwägungen, Regeln oder Zwänge bestimmt ist, kommt ein urheberrechtlicher Schutz nicht in Betracht.<sup>149</sup>

Dieser anthropozentrische Ansatz des Unionsrechts folgt nicht nur aus dem Kriterium der Originalität, sondern auch aus der Schutzfrist, welche an die Lebensdauer

---

<sup>145</sup> Prof. Dr. Jan Bernd Nordemann (Partner) and Dr. Malte Baumann (Associate), Rechtsanwälte.

<sup>146</sup> [Cofemel](#), Urteil vom 12. September 2019, C-683/17; [Eva-Marie Painer](#), Urteil vom 1. Dezember 2011, C-145/10.

<sup>147</sup> [Eva-Marie Painer](#), Urteil vom 1. Dezember 2011, C-145/10.

<sup>148</sup> [Cofemel](#), Urteil vom 12. September 2019, C-683/17.

<sup>149</sup> [Football Dataco](#), Urteil vom 1. März 2012, C-604/10.



des Urhebers anknüpft.<sup>150</sup> In der Berner Konvention unterstreichen die Urheberpersönlichkeitsrechte den menschenbezogenen Ansatz.<sup>151</sup>

Diesen Grundsatz haben Gerichte der Mitgliedstaaten (wie in Tschechien) bereits angewendet und festgestellt: Nur der Mensch kann Urheber sein, nicht die KI.<sup>152</sup> Es wurden auch erste Gesetzesvorhaben zum Umgang mit KI angestoßen (wie in Frankreich), die klarstellen, dass eine KI selbst nicht der Urheber eines Werks sein kann.<sup>153</sup> In wieder anderen Staaten (wie in Spanien) lassen die Urheberrechtsgesetze bereits keinen Zweifel aufkommen, in dem ausdrücklich geregelt wird, dass nur natürliche Personen Urheber sein können.<sup>154</sup>

Auch im US Copyright Law hat sich bereits vor dem KI-Zeitalter der Grundsatz etabliert, dass nur Menschen Urheber sein können.<sup>155</sup> Entsprechend hat der District Court Columbia 2023 entschieden, dass Erzeugnisse, deren Gestaltung allein auf ein künstliches maschinelles System zurückzuführen sind, keinen urheberrechtlichen Schutz genießen.<sup>156</sup> Diese Linie führt das US Copyright Office fort und verweigert reinen KI-Erzeugnissen den urheberrechtlichen Schutz.<sup>157</sup> Nur Erzeugnisse, die Ausdruck menschlicher Kreativität sind, können urheberrechtlich geschützt sein.<sup>158</sup> Die Guild-Agreements der Writers Guild of America (WGA) folgen ebenfalls diesem Ansatz.<sup>159</sup>

Auch in China gilt der Grundsatz: KI-Modelle selbst können keine Urheber sein.<sup>160</sup> Es bedarf immer eines intellektuellen Akts einer Person.

Einige Jurisdiktionen (wie im Vereinigten Königreich und Irland) gehen einen Sonderweg, indem sie den Schutz computergenerierter Erzeugnisse ausdrücklich

---

<sup>150</sup> Art. 1 [Richtlinie 2006/116/EG](#).

<sup>151</sup> Art. 6<sup>bis</sup> [Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst vom 9. September 1886](#), WIPO Lex No. TRT/BERNE/009; dazu Hugenholtz P.B. und Quintais J.P., „[Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?](#)“, *IIC - The International Review of Intellectual Property and Competition Law* 52, 2021, S. 1190-1216.

<sup>152</sup> Cerri A., „[Czech court finds that AI tool DALL-E cannot be the author of a copyright work](#)“, *The IPKat*, 15. April 2024.

<sup>153</sup> Dreyfus, „[Deciphering French Copyright Law in the Age of AI: A Critical Analysis of Recent Developments](#)“, *Dreyfus*, 19. Januar 2024.

<sup>154</sup> Art. 5, [Real Decreto Legislativo 1/1996](#), de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (spanisches Urheberrechtsgesetz vom 12. April 1996).

<sup>155</sup> United States Court of Appeals for the Ninth Circuit, [Urteil vom 23. April 2018](#), No. 16-15469 [888 F.3d 418].

<sup>156</sup> United States District Court for the District of Columbia, [Urteil vom 18. August 2023](#), Civil Action No. 22-1564 (BAH) [2023 WL 5333236 (D.D.C. Aug. 18, 2023)].

<sup>157</sup> US Copyright Office, „[Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence](#)“, 16. März 2023.

<sup>158</sup> Ebd.

<sup>159</sup> Art. 72 lit. B, [Memorandum of Agreement for the 2023 WGA Theatrical and Television Basic Agreement](#) vom 25. September 2023.

<sup>160</sup> Beijing Internet Court, [Urteil vom 27. November 2023](#), (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279.



anerkennen.<sup>161</sup> Auch hier wird die Urheberschaft aber dem Menschen zugeschrieben, der die Voraussetzung für die Kreation des Erzeugnisses geschaffen hat.<sup>162</sup> In der Ukraine wurde kürzlich ein sui generis Recht an computergenerierten Erzeugnissen eingeführt, das ausdrücklich dem Rechteinhaber an dem Computerprogramm zusteht.<sup>163</sup>

## 4.1.2. KI-assistierte Werkschöpfungen

Im Unionsrecht genießt ein ausschließlich durch Computer generiertes Erzeugnis keinen Schutz als urheberrechtliches Werk. In der Praxis wird es aber häufig eine Form der menschlichen Einflussnahme geben.<sup>164</sup> Dieser menschliche Beitrag kann theoretisch genügen, um einen urheberrechtlichen Schutz zu begründen. Denn der Einsatz technischer Hilfsmittel ist dafür unschädlich.<sup>165</sup>

Entscheidend ist, wie dieser menschliche Einfluss ausgestaltet sein muss, um das KI-Erzeugnis dem Menschen als seine Werkschöpfung zuzuschreiben. Dabei sind drei Phasen denkbar, in denen der Mensch einen bestimmten Einfluss auf die Generierung des KI-Erzeugnisses ausüben kann:

- Bei der Erstellung und Konfiguration des KI-Modells und KI-Systems (Auswahl der Trainingsdaten; Programmierung des KI-Systems und Bestimmung seines Einsatzzwecks; gezieltes Trainieren des Modells);
- Bei den Vorgaben an die KI durch Prompts;
- und anschließend in der Überarbeitung des KI-Entwurfs.

Dies entspricht den vom EuGH in Rahmen von Portraitfotografie entwickelten Schaffensphasen, die kreative Spielräume eröffnen: Vorbereitungshandlungen, Ausführungshandlung und nachträgliche Überarbeitung des Objekts.<sup>166</sup>

Nach dem EuGH genügt bereits ein sehr überschaubares Ausmaß menschlicher Kreativität, um einen Werkschutz zu begründen. Entscheidend ist zunächst, dass es überhaupt einen Spielraum für individuelle Entscheidungen gibt.<sup>167</sup> Dieses Spielräume müssen aber weder besonders groß sein, noch müssen sie in bahnbrechender Weise

---

<sup>161</sup> UK: Section 178, Copyright, [Designs and Patents Act 1988](#); Irland: Section 21 (f), [Copyright and Related Rights Act](#), 2000.

<sup>162</sup> UK: Section 9 (3), [Copyright, Designs and Patents Act 1988](#); Irland: Section 21 (f), [Copyright and Related Rights Act](#), 2000.

<sup>163</sup> [Закон України](#) № 2811-IX від 01.12.2022 Про авторське право і суміжні права (Gesetz Nr. 2811-IX zu Urheberrechten und verwandten Rechten vom 1. Dezember 2022), ergänzte Version Nr. 2974-IX vom 20. März 2023.

<sup>164</sup> Militysna K., „[Human Creative Contribution to AI-Based Output - One Just Can\(t\) Get Enough](#)“, *GRUR Int.*, 2023, S.939-949.

<sup>165</sup> [Eva-Marie Painer](#), Urteil vom 1. Dezember 2011, C-145/10.

<sup>166</sup> [Eva-Marie Painer](#), Urteil vom 1. Dezember 2011, C-145/10; Hartmann C. et al., [Trends and developments in artificial intelligence](#), Publications Office of the European Union, September 2020, S. 73.

<sup>167</sup> [Football Dataco](#), Urteil vom 1. März 2012, C-604/10.



genutzt werden: Bereits ein Auszug von elf Wörtern aus der Tagespresse kann ein geschütztes Werk sein;<sup>168</sup> genauso wie eine recht einfache Portraitfotografie.<sup>169</sup> Reine Sachinformationen zusammenzutragen genügt hingegen nicht.<sup>170</sup> Die meisten Prompts werden diesen Anforderungen genügen.

Maßgeblich ist aber nicht nur, dass Entscheidungsspielräume kreativ genutzt werden, sondern auch, dass sich diese eigenpersönlichen Entscheidungen in dem letztendlichen KI-Erzeugnis wiederfinden. Die konkrete Ausgestaltung muss die freie kreative Entscheidung des Menschen widerspiegeln.<sup>171</sup> Das Dazwischentreten der KI darf also die menschlichen Vorgaben nicht komplett in den Hintergrund treten lassen. Dies deckt sich mit dem allgemeinen Grundsatz, dass die bloße Idee keinen urheberrechtlichen Schutz genießt, sondern immer nur die konkrete Ausgestaltung.<sup>172</sup>

Der EuGH selbst hat noch keinen KI-spezifischen Fall zur Werkschöpfung entschieden. Es existieren aber vereinzelt nationale Urteile und Behördenentscheidungen. Diese zeigen, dass man die Frage, welche Anforderungen konkret an den menschlichen Schaffensbeitrag zu stellen sind, unterschiedlich streng bewerten kann. Letztendlich wird es trotz der Bemühungen der Rechtswissenschaft, allgemeine Prüfungsschemata zu entwickeln,<sup>173</sup> auf eine Fall-zu-Fall-Prüfung unter Berücksichtigung der nationalen Maßstäbe hinauslaufen. Dabei werden das verwendete KI-Tool und der Grad der Automatisierung genauso eine Rolle spielen wie der Umfang und die Qualität des konkreten menschlichen Beitrags.

Hierbei wenden französische Gerichte bisher einen eher großzügigen Maßstab an. Während Instanzgerichte schon früh festgestellt haben, dass auch computer-assistierte Schöpfungen geschützt sein können, fordert das Cour d'appel de Bordeaux sogar nur eine minimale menschliche Originalität.<sup>174</sup>

In China wurde ein Fall entschieden, in dem ein Nutzer umfangreiche und gezielte Vorgaben in über 100 Prompts gemacht hat.<sup>175</sup> Das genügte dem Gericht, um einen urheberrechtlichen Schutz zu bejahen. Je klarer die Vorgaben in den Prompts seien, desto eher werde sich in dem Output der persönliche menschliche Ausdruck wiederfinden.

---

<sup>168</sup> [Infopaq](#), Urteil vom 16. Juli 2009, C-5/08.

<sup>169</sup> [Eva-Marie Painer](#), Urteil vom 1. Dezember 2011, C-145/10.

<sup>170</sup> [Funke Medien](#), Urteil vom 29. Juli 2019, C-469/17.

<sup>171</sup> [Cofemel](#), Urteil vom 12. September 2019, C-683/17; Militysna K., „[Human Creative Contribution to AI-Based Output - One Just Can\('t\) Get Enough](#)“, *GRUR Int.*, 2023, S.939-949.

<sup>172</sup> Art. 9(2), [Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights \(TRIPS\)](#) vom 15. April 1994; Art. 2, [WIPO Copyright Treaty \(WCT\)](#) vom 20. Dezember 1996; Art. 1(2), [Richtlinie 2009/24/EG](#).

<sup>173</sup> Militysna K., „[Human Creative Contribution to AI-Based Output - One Just Can\('t\) Get Enough](#)“, *GRUR Int.*, 2023, S.939-949; Hugenholtz P.B. und Quintais J.P., „[Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?](#)“, *IIC - The International Review of Intellectual Property and Competition Law* 52, 2021, S. 1190-1216.

<sup>174</sup> Hartmann C. et al., [Trends and developments in artificial intelligence](#), Publications Office of the European Union, September 2020, S. 82.

<sup>175</sup> Beijing Internet Court, [Urteil vom 27. November 2023](#), (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279.



Das US Copyright Office ist hingegen strenger und sieht in den Prompts reine Handlungsanweisungen an die KI. Die KI übernehme die konkrete Gestaltung, was grundsätzlich nicht für einen urheberrechtlichen Schutz genüge.<sup>176</sup> Hier weist das US Copyright Office aber auch drauf hin, dass die künstlerische Collage von KI-generierten Inhalten bzw. die menschliche Überarbeitung der KI-Inhalte einen Schutz begründen kann.

### 4.1.3. Wer ist der Urheber?

In den meisten Fällen wird, wenn überhaupt, der Nutzer Urheber des KI-Erzeugnisses sein. Das gilt zunächst, wenn der Nutzer das KI-Erzeugnis so bearbeitet, dass es seine Persönlichkeit widerspiegelt. Die bisherigen Ausführungen zeigen, dass es außerdem denkbar ist, dass ein Prompter so spezifische Vorgaben macht, dass die konkrete Ausgestaltung des Erzeugnisses seine kreativen Entscheidungen ausreichend widerspiegelt.

Zwar können auch im Rahmen der Entwicklung der KI-Systeme kreative Entscheidungen der Entwickler zu einem urheberrechtlichen Schutz führen. Diese werden sich aber regelmäßig in einem Schutz des Softwarecodes äußern. Die Entscheidungen bei der Entwicklung des KI-Systems werden meist keine ausreichende Verbindung zu der konkreten Ausgestaltung des Outputs haben. Dies liegt daran, dass die meisten generativen KI-Systeme gerade ein weites Anwendungsfeld haben sollen und nicht dazu geschaffen werden, ein bestimmtes Werk zu kreieren.<sup>177</sup> Die Entwickler des KI-Systems kreieren das Werkzeug, aber nicht das Werk.

### 4.1.4. Schutz durch Leistungsschutzrechte

Einige Leistungsschutzrechte knüpfen nicht an eine menschliche kreative Leistung an, sondern schützen Investitionen bzw. wirtschaftlichen und organisatorischen Aufwand. Für KI-Erzeugnisse im audiovisuellen Bereich ist insbesondere das Leistungsschutzrecht des Filmherstellers relevant.

Das Unionsrecht hat das Leistungsschutzrecht des Filmherstellers teilweise durch Richtlinien harmonisiert.<sup>178</sup> Nach Artikel 2 Abs. 1 lit. c der Vermiet- und Verleih-RL fallen dabei sowohl Filmwerke als auch einfache Laufbilder ohne Werkcharakter unter den

---

<sup>176</sup> US Copyright Office, „[Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence](#)“, 16. März 2023.

<sup>177</sup> Milityna K., „[Human Creative Contribution to AI-Based Output - One Just Can't Get Enough](#)“, *GRUR Int.*, 2023, S.939-949.

<sup>178</sup> Art. 3(1) (d) der Richtlinie [2006/115/EC](#), Art. 3(3) der Richtlinie [2006/116/EC](#) und Art. 2(d) und 3(2)(c) der Richtlinie [2001/29/EG](#).



Filmbegriff. Über die EU hinaus besteht keine internationale Konvention über einen Leistungsschutz des Filmherstellers.<sup>179</sup>

Ein Video mit KI-Werkzeugen zu erstellen kann einen für das Entstehen eines Leistungsschutzrechts hinreichenden wirtschaftlichen und organisatorischen Aufwand erfordern.<sup>180</sup> Die Beschaffung der Soft- und Hardware, die Einbindung in die Arbeitsabläufe und Erzeugnisse, die Konzeption des Inhalts, die notwendige Rechtklärung sowie das handwerklich geschickte Prompting können diesen Schutz rechtfertigen. Da auch einfache Laufbilder vom europäischen Filmbegriff erfasst sind, können auch komplett KI-generierte Videos Schutz genießen. Es ist damit unerheblich, ob nach den oben dargelegten Maßstäben ein Werkschutz an dem Film entsteht.<sup>181</sup> Das Leistungsschutzrecht entsteht an dem Filmträger, auf dem der Film erstmals fixiert wurde, ganz unabhängig vom Inhalt. Inhaber des Rechts ist derjenige, der die organisatorische und wirtschaftliche Leistung erbringt.

Nur am Rande sei hier erwähnt, dass auch das Leistungsschutzrecht des Sendeunternehmens<sup>182</sup> das Sendematerial unabhängig vom Inhalt schützt. Damit kann das Sendeunternehmen Rechte an audiovisuellen KI-Inhalten erhalten, die vom urheberrechtlichen Werkschutz nicht erfasst sind.<sup>183</sup>

## 4.2. Haftung für KI-Erzeugnisse

### 4.2.1. Wann kommt es zu einer Verletzung?

Im Grundsatz kann angenommen werden, dass für die Beantwortung der Frage, wann eine Verletzung durch KI-Output vorliegt, die bisherigen urheberrechtlichen Regelungen

---

<sup>179</sup> Loef R. und Verwehen U., „[»One more Night« – Überlegungen zum abgeleiteten fremdenrechtlichen Filmherstellerschutz](#)“, *Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht*, 2007, S. 706-711.

<sup>180</sup> Baumann M., „[Presseleistungsschutzrecht: Der Schlüssel zum Schutz KI-generierter Erzeugnisse?](#)“, AfP – *Zeitschrift für Medien- und Kommunikationsrecht*, 2024, S. 193-197; so auch Ebers M. et al., „§ 9 KI und Urheberrecht“, *Künstliche Intelligenz und Robotik*, herausgegeben von Ebers M. et al., C.H.Beck, 2020, Rz. 70; Becker M., „[Das Urheberrecht als Trostpreis für den Menschen? Die überraschende Verteilung von Leistungsschutzrechten für KI-Erzeugnisse](#)“, *GRUR*, 2024, 505, S. 505-514.

<sup>181</sup> So auch Hartmann C. et al., *Trends and developments in artificial intelligence*, Publications Office of the European Union, September 2020, S. 91.

<sup>182</sup> Vgl. Art. 13, [Internationales Abkommen über den Schutz der ausübenden Künstler, der Hersteller von Tonträgern und der Sendeunternehmen](#) vom 26. Oktober 1961; Art. 3 (2 lit. d) [Richtlinie 2001/29/EG](#); Art. 14(3) [TRIPS](#).

<sup>183</sup> Becker M., „[Das Urheberrecht als Trostpreis für den Menschen? Die überraschende Verteilung von Leistungsschutzrechten für KI-Erzeugnisse](#)“, *GRUR*, 2024, S. 505-514.





anzuwenden sind.<sup>184</sup> Damit gelten auch für audiovisuellen KI-Output die bisherigen Regelungen im EU-Urheberrecht.

Das EU-Urheberrecht enthält nur für bestimmte Werkarten ausdrückliche Regelungen für Bearbeitungen – etwa für Software<sup>185</sup> oder für urheberrechtlich geschützte Datenbanken.<sup>186</sup> Für andere Werkarten und insbesondere für audiovisuelle Werke kennt demgegenüber nur das Urheberrecht einzelner Mitgliedsstaaten explizite Regelungen zur erlaubnispflichtigen Bearbeitung wie z.B. Belgien,<sup>187</sup> Frankreich<sup>188</sup> oder Deutschland.<sup>189</sup> Vervielfältigungen sind grundsätzlich in Art. 2 InfoSoc-RL vollständig unionsrechtlich harmonisiert.<sup>190</sup> Zum harmonisierten Bereich gehört auch die teilweise Vervielfältigung.<sup>191</sup> Zum Vervielfältigungsrecht beim Leistungsschutzrecht des Tonträgerherstellers hat der EuGH zudem festgestellt, dass geänderte Vervielfältigungen ebenfalls unter den Vervielfältigungsbegriff fallen, wenn das Original trotz der Veränderung noch wiedererkennbar ist.<sup>192</sup>

Nach dem deutschen Bundesgerichtshof ist diese Rechtsprechung auch auf das Vervielfältigungsrecht für urheberrechtlich geschützte Werke gemäß Art. 2a InfoSoc-RL anwendbar.<sup>193</sup> Eine neue schwedische Vorlage des Svea hovrätt, Patent- und marknadsöverdomstolen legt die Frage nach der Anwendbarkeit der *Pelham*-Rechtsprechung des EuGH zum Leistungsschutzrecht des Tonträgerherstellers auf Verwertungsrechte des Urhebers allerdings dem EuGH zur Klärung vor.<sup>194</sup> Es ist nicht ausgemacht, wie der EuGH zu dieser Frage entscheiden wird. Wenn der EuGH die *Pelham*-Rechtsprechung auf das Vervielfältigungsrecht gemäß Art. 2 InfoSoc-RL überträgt, ist der allein maßgebliche unionsrechtliche Maßstab für die Prüfung einer Verletzung die Wiedererkennbarkeit. Die Frage wäre also: Sind urheberrechtlich geschützte Elemente des älteren Werks im neu geschaffenen (jüngeren) Werk wiedererkennbar?<sup>195</sup>

Werden diese Maßstäbe auch auf KI-Output angewendet, so ist danach zu fragen, ob im KI-Output urheberrechtlich geschützte Elemente aus einem älteren Werk wiedererkennbar sind.

---

<sup>184</sup> Finke M., „Urheberrechtliche Zulässigkeit der Nutzung des Outputs einer Künstlichen Intelligenz“, *Zeitschrift für Geistiges Eigentum*, 2023, S. 414-444; Wagner K., „Generative KI: Eine „Blackbox“ urheberrechtlicher Haftungsrisiken? Balanceakt zwischen Innovationsförderung und effektivem Rechtsschutz für Werke Dritter“, *MMR – Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung*, 2024, S. 298-304.

<sup>185</sup> Art. 4 (1b), [Richtlinie 2009/24/EG](#).

<sup>186</sup> Art. 5 (b), [Richtlinie 96/9/EG](#).

<sup>187</sup> Art. 1(1), [Loi n° 2006-961 du 1 août 2006 relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information](#) (Gesetz Nr. 2006-961 zum Urheberrecht und verwandten Schutzrechten in der Informationsgesellschaft vom 01. August 2006).

<sup>188</sup> L122-4, [Code de la propriété intellectuelle](#) (Französisches Urheberrechtsgesetz).

<sup>189</sup> § 23 (1), [Urheberrechtsgesetz](#).

<sup>190</sup> [Infopag](#), Urteil vom 16. Juli 2009, C-5/08.

<sup>191</sup> [Infopag](#), Urteil vom 16. Juli 2009, C-5/08.

<sup>192</sup> [Pelham](#), Urteil vom 29. Juli 2019, C-476/17.

<sup>193</sup> Bundesgerichtshof, [Urteil vom 07. April 2022](#), I ZR 222/20.

<sup>194</sup> [Mio u.a.](#), Vorabentscheidungsersuchen, C-580/23.

<sup>195</sup> Bundesgerichtshof, [Urteil vom 07. April 2022](#), I ZR 222/20; [Mio u.a.](#), Vorabentscheidungsersuchen, C-580/23.



Allerdings kennt das Urheberrecht kein Prioritätsprinzip, so dass unabhängige Schöpfungen (sog. Doppelschöpfungen) das Urheberrecht nicht verletzen. Denn sie stellen keine Vervielfältigung des älteren Werkes dar, weil der Urheber des jüngeren Werks unabhängig schöpft. Für die Frage, wann eine solche Doppelschöpfung vorliegt, existiert bislang keine EuGH-Rechtsprechung. Jedoch ist der Grundsatz, dass voneinander unabhängige Doppelschöpfungen erlaubt sind, unionsweit anerkannt.<sup>196</sup> Eine erfolgreiche Berufung auf eine unabhängige Doppelschöpfung ist bislang selten. Beispielsweise in Deutschland streitet bei Übereinstimmungen im schöpferischen Bereich regelmäßig der Anscheinsbeweis dafür, dass es sich um eine erlaubnispflichtige verändernde Vervielfältigung handelt. Dieser Anscheinsbeweis ist nur dann ausgeräumt, wenn nach den Umständen nahe liegt, dass sich die Übereinstimmungen auch auf andere Weise als durch ein Zurückgreifen auf das ältere Werk erklären lassen.<sup>197</sup>

Für KI-Output stellt sich die Frage, ob die erlaubte Doppelschöpfung auch hier greifen soll. Das ist anzunehmen.<sup>198</sup> Danach gilt: Wenn die KI mit dem wiedererkennbaren Werk trainiert wurde, liegt eine Urheberrechtsverletzung vor. Erzeugt die KI hingegen ein Erzeugnis, das rein zufällig einem anderen Werk ähnelt, ohne dass die KI mit diesem Werk trainiert wurde, so ist eine zulässige Doppelschöpfung gegeben.<sup>199</sup> Dafür erscheint es als sinnvoll, ebenfalls mit Vermutungsregeln zu arbeiten.

## 4.2.2. Auf den Output anwendbare urheberrechtliche Schranken

Je nach konkretem Output kommen urheberrechtliche Schrankenbestimmungen in Betracht. Das gilt vor allem für die Schranken nach Art. 5 (3)k Infosoc-Richtlinie, also für Parodien, Karikaturen oder Pastiches. Gerade für audiovisuelle Inhalte sind aber darüber

---

<sup>196</sup> Siehe Peukert A., [„Copyright in the Artificial Intelligence Act – A Primer“](#), *GRUR Int.*, 2024, S. 497-509; Iaia V., [„To Be or Not to Be...Original Under Copyright Law, That Is \(One of\) the Main Questions Concerning AI-Produced Works“](#), *GRUR Int.*, 2022, S. 807-812; Inguanez D., [„A Refined Approach to Originality in EU Copyright Law in Light of the ECJ’s Recent Copyright/Design Cumulation Case Law“](#), *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 2020, S. 797-822; zur Rechtslage im United Kingdom: Guadamuz A., [„A Scanner Darkly: Copyright Liability and Exceptions in Artificial Intelligence Inputs and Outputs“](#), *GRUR Int.*, 2024, S. 111-127.

<sup>197</sup> Bundesgerichtshof, [Urteil vom 03. Februar 1988](#), I ZR 142/86.

<sup>198</sup> Genauso: zum UK-Urheberrecht: Guadamuz A., [„A Scanner Darkly: Copyright Liability and Exceptions in Artificial Intelligence Inputs and Outputs“](#), *GRUR Int.*, 2024, S. 111-127; zum deutschen Urheberrecht: Käde A., [„Do You Remember? – Enthalten KI-Modelle Vervielfältigungen von Trainingsdaten, lassen sich diese gezielt rekonstruieren und welche Implikationen hat das für das Urheberrecht?“](#), *Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht*, 2024, S. 174-183; Nordemann J.B., [„Generative AI, copyright infringements and liability – My guess for a hot topic in 2024“](#), *Kluwer Copyright Blog*, 23. Januar 2024; Baumann M., [„Generative KI und Urheberrecht - Urheber und Anwender im Spannungsfeld“](#), *Neue Juristische Wochenschrift*, 2023, S. 3673-3678.

<sup>199</sup> Baumann M., [„Generative KI und Urheberrecht - Urheber und Anwender im Spannungsfeld“](#), *Neue Juristische Wochenschrift*, 2023, S. 3673-3678.



hinaus auch andere Schranken nach Art. 5 (3) InfoSoc-Richtlinie zu prüfen. Nicht anwendbar auf den Output ist die Text-and-Data-Mining Schranke nach Artikel 4 DSM-RL.

### 4.2.3. Verantwortlichkeit der Nutzer

Die Frage der Verantwortlichkeit wird in den KI-spezifischen Regelungen auf Unionsebene bisher nicht gesondert geregelt. Für die Frage, wer für die Nutzung von KI-Output verantwortlich ist, ist es am überzeugendsten, die bisherigen Grundsätze – teilweise modifiziert – anzuwenden.

Zunächst sollten die allgemeinen Regeln gelten, wenn ein KI-Nutzer den KI-Output urheberrechtlich relevant nutzt. Der KI-Nutzer ist also dafür verantwortlich, wenn er KI-Output vervielfältigt (Art. 2 InfoSoc-Richtlinie), verbreitet (Art. 4 InfoSoc-Richtlinie) oder öffentlich wiedergibt (Art. 3 (1) InfoSoc-Richtlinie). Der KI-Nutzer ist unmittelbarer Verursacher der Nutzung und haftet als Täter. Allerdings ist denkbar, dass bei KI-Nutzern das Verschulden fehlt, so dass Ansprüche ausgeschlossen sind, die ein Verschulden voraussetzen (wie z.B. Schadensersatzansprüche). Wer KI-Tools nutzt, wird jedoch im Zweifelsfall zu prüfen haben, ob der Output Werkbestandteile Dritter enthält – auch wenn ihm das in letzter Konsequenz nicht immer möglich sein wird. Wird rechtsverletzender KI-Output über Hostprovider öffentlich wiedergegeben, kann auf das EuGH-Haftungsmodell aus „YouTube/Cyando“<sup>200</sup> zurückgegriffen werden. Das Haftungsmodell lässt Videoplattformen und andere Hostprovider für von ihnen mittelbar verursachte Verletzungen des Rechts der öffentlichen Wiedergabe täterschaftlich haften, wenn sie erstens in einer zentralen Rolle für die Verletzung sind und zweitens Verkehrspflichten verletzt haben.

Denkbar ist aber auch noch eine Haftung des KI-Betreibers. Eine spezielle Betreiberhaftung für Urheberrechtsverletzungen gibt es im Bereich der generativen KI derzeit nicht. Im Entwurf der Europäischen Kommission zur Neuregelung der Produkthaftungs-RL<sup>201</sup> ist zwar auch Software als Produkt gem. Art. 4 Abs. 1 ausdrücklich erfasst. Allerdings fallen Urheberrechtsverletzungen weiterhin nicht in den Bereich der erfassten Schäden.<sup>202</sup> Auch der Entwurf einer KI-Haftungs-RL regelt nicht, wem bei Urheberrechtsverletzungen durch KI-Erzeugnisse die rechtsverletzende Handlung zuzurechnen ist, sondern erleichtert nur die Rechtsdurchsetzung.<sup>203</sup>

Für KI-Betreiber müssen deshalb die geltenden Regeln geprüft werden. Zu beachten ist jedoch, dass es im Regelfall nur um eine Haftung wegen unzulässiger Vervielfältigung in Form des KI-Outputs (Art. 2 InfoSoc-Richtlinie) geht.

---

<sup>200</sup> [YouTube/Cyando](#), Urteil vom 22. Juni 2021, C-682/18 und C-683/18.

<sup>201</sup> [COM\(2022\) 495 final](#).

<sup>202</sup> Baumann M., „Generative KI und Urheberrecht - Urheber und Anwender im Spannungsfeld“, *Neue Juristische Wochenschrift*, 2023, S. 3673-3678.

<sup>203</sup> Baumann M., „Generative KI und Urheberrecht - Urheber und Anwender im Spannungsfeld“, *Neue Juristische Wochenschrift*, 2023, S. 3673-3678.



Denkbar ist, dafür auf das schon angesprochene EuGH-Haftungsmodell für mittelbare Verursacher zurückzugreifen. Zwar wird bislang das EuGH-Haftungssystem nur auf das Verwertungsrecht der öffentlichen Wiedergabe angewendet. Es erscheint jedoch sinnvoll, es auf andere Verwertungsrechte wie z.B. das der Vervielfältigung zu erstrecken.<sup>204</sup> Dafür spricht insbesondere, dass darüber ein ausbalanciertes Haftungssystem auch für KI-Anbieter geschaffen werden könnte. Zudem handelt es sich bei den Inhalten nicht um reinen User Generated Content, wie es etwa bei den typischen Hosting-Plattformen der Fall ist. Die Inhalte werden maßgeblich durch das KI-System mitbestimmt. Die KI-Anbieter verfügen auch über die Mittel (Filter, Blacklists, Metaprompts, Red Teaming, Trainingsmethoden etc.), um die Gefahr von Rechtsverletzungen systemisch zu verringern. So sieht auch die KI-Verordnung vor, dass Anbieter von Basismodellen mit allgemeinem Verwendungszweck eine Strategie zur Einhaltung des Urheberrechts entwickeln müssen (Artikel 53 Abs. 1 lit. c KI-Verordnung). Vor diesem Hintergrund ist es interessengerecht, sowohl den Nutzern als auch den Anbietern eine grundsätzliche Verantwortung für den Output zuzuweisen und Sicherungspflichten aufzuerlegen.

Um das EuGH-Haftungsmodell anzuwenden, müsste der KI-Betreiber zunächst in einer zentralen Rolle sein. Im Fall *Ocilion IPTV Technologies*<sup>205</sup> lehnte der EuGH für einen Hard- und Softwarebetreiber die notwendige zentrale Rolle wegen fehlender Einflussmöglichkeit auf die Verletzung ab. Im Fall stellte der Soft- und Hardwareanbieter seine Leistungen einem Dritten zur Verfügung, und nur dieser Dritte stand in Kontakt mit den Endkunden, die Verletzungen empfangen.<sup>206</sup> Hierbei ist allerdings zu beachten, dass im EuGH-Fall auch die Endnutzer nicht die Verletzer (des Rechts der öffentlichen Wiedergabe) waren, sondern nur die Verletzungen empfangen, selbst jedoch keinen Einfluss auf die Verletzung hatten. Demnach kommt in Betracht, dass ein Soft- und Hardwareanbieter – wie ein KI-Anbieter – dann in der erforderlichen zentralen Rolle ist, wenn er dem Nutzer die Verletzung (in Form der unerlaubten Vervielfältigung) zur Verfügung stellt. Ein KI-Anbieter, der seinem Nutzer eine Verletzung auswirft, wäre also in einer zentralen Rolle. Der KI-Anbieter müsste dann bestimmte Verkehrspflichten einhalten, um seine Haftung zu verhindern.

Im Hinblick auf urheberrechtsverletzenden KI-Output erscheint eine differenzierte Beurteilung und damit eine differenzierte Bildung von Verkehrspflichten als sinnvoll. Das KI-System kann den Output maßgeblich inhaltlich bestimmen. Deshalb ist das Anbieten eines KI-Systems mehr als die Bereitstellung einer Software, die dem Nutzer eine Vervielfältigung nach eigener Entscheidung ermöglicht. Die Verkehrspflichten müssen somit danach gebildet werden, wer den Schwerpunkt der Bestimmung des Inhalts setzt.

---

<sup>204</sup> Nordemann J.B., „Neu: Täterschaftliche Haftung von Host Providern im Urheberrecht bei (Verkehrspflichtverletzungen im Internet)“, *Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht*, 2022, S. 806-816; Nordemann J.B., „Generative AI, copyright infringements and liability – My guess for a hot topic in 2024“, *Kluwer Copyright Blog*, 23. Januar 2024; anderer Auffassung: Sony Computer Entertainment Europe, Schlussanträge von Generalanwalt Szpunar vom 25. April 2024, C-159/23.

<sup>205</sup> Ocilion IPTV Technologies, Urteil vom 13. Juli 2023, C-426/21.

<sup>206</sup> Ocilion IPTV Technologies, Urteil vom 13. Juli 2023, C-426/21.



Sofern die KI bloß technisches Werkzeug des Nutzers ist und der Schwerpunkt der Bestimmung beim KI-Nutzer liegt, kommt allein der KI-Nutzer als Täter in Betracht. Beispiel: Die Prompts des KI-Nutzers sind darauf gerichtet, die Verletzung herbeizuführen. Anderes gilt, wenn der Schwerpunkt der Bestimmung des Inhalts bei der generativen KI liegt. Dann könnte dem KI-Betreiber die Haftung über Verkehrspflichten zugewiesen werden. Beispielsweise wäre das der Fall, wenn der KI-Nutzer nur völlig untergeordnete Vorgaben in Form von Prompts gemacht hat und letztlich das KI-System die Verletzung selbständig generiert hat. Der KI-Anbieter hätte die Verkehrspflicht, zumindest klare Urheberrechtsverletzungen zu verhindern. Das würde auch dann gelten, wenn der KI-Anbieter noch keine Kenntnis davon hat, dass sein KI-System die klare Verletzung generieren kann.

Wenn der Nutzer primär für den KI-Output verantwortlich ist, müssten die Verkehrspflichten eingeschränkt werden. Dennoch ist denkbar, dass nicht jede Haftung des KI-Betreibers ausgeschlossen ist. Immerhin bleibt die KI mittelbarer Verursacher und in einer zentralen Rolle (siehe oben). Denkbar ist, in solchen Fällen die 3 Verkehrspflichten aus *YouTube/Cyando*<sup>207</sup> etwas modifiziert anzuwenden<sup>208</sup>:

- Der KI-Betreiber müsste nach Kenntnis im Rahmen des Zumutbaren und technisch Möglichen verhindern, dass die Verletzung wiederholt ausgeworfen wird.
- Der KI-Betreiber müsste, wenn er weiß oder wissen müsste, dass über sein System im Allgemeinen durch Nutzer geschützte Inhalte rechtswidrig vervielfältigt werden, die geeigneten technischen Maßnahmen ergreifen, die von einem die übliche Sorgfalt beachtenden Wirtschaftsteilnehmer in seiner Situation erwartet werden können, um Urheberrechtsverletzungen glaubwürdig und wirksam zu bekämpfen.
- Der KI-Anbieter darf sich an der Auswahl geschützter Inhalte, die rechtswidrig vervielfältigt werden, nicht beteiligen und auch keine Hilfsmittel anbieten, die speziell zur unerlaubten Vervielfältigung solcher Inhalte bestimmt sind, und er darf auch eine solche Vervielfältigung nicht wissentlich fördern; für ein solches wissentliches Fördern kann der Umstand sprechen, dass der KI-Anbieter ein Geschäftsmodell gewählt hat, das seine Nutzer dazu verleitet, geschützte Inhalte als KI-Output vervielfältigen zu lassen.

Inwieweit dieser Ansatz verfolgt werden kann, wird noch zu diskutieren sein.

#### 4.2.4. Nutzungsbedingungen der KI-Anbieter

Die Nutzungsbedingungen der meisten KI-Anbieter verbieten den Nutzern, rechtswidriges Material zu generieren und postulieren, dass allein der Nutzer die Verantwortlichkeit für

---

<sup>207</sup> [YouTube/Cyando](#), Urteil vom 22. Juni 2021, C-682/18 und C-683/18.

<sup>208</sup> Nordemann, J.B., „[Generative Künstliche Intelligenz: Urheberrechtsverletzungen und Haftung](#)“, *GRUR*, 2024, S. 1-2.



die generierten Inhalte trägt. Diese Regelungen werden häufig von Haftungsfreistellungsklauseln zugunsten der KI-Anbieter begleitet.<sup>209</sup> Die KI-Anbieter versuchen sich also, weitestgehend von der Verantwortlichkeit für die Inhalte zu befreien.

Solche Regelungen haben grundsätzlich keine Auswirkungen darauf, wer im Außenverhältnis gegenüber den Rechteinhabern für Rechtsverletzungen haftet. Sie sind aber sehr wohl relevant für das Innenverhältnis zwischen Nutzer und Anbieter. Wenn der Nutzer (gezielt) rechtswidriges Material generiert, begeht er eine Vertragsverletzung, und die KI-Anbieter haben Regress-Ansprüche gegen den Nutzer, wenn sie ebenfalls für die Rechtsverletzung in Anspruch genommen werden.

Vor diesem Hintergrund ist für Nutzer besonders relevant, dass manche KI-Anbieter Haftungsfreistellungsklauseln für urheberrechtsverletzenden Output anbieten.<sup>210</sup> KI-Anbieter nehmen allerdings oftmals einen weiten Katalog an Ausnahmen auf, welche die Haftungsfreistellung signifikant einschränken.

## 4.2.5. Senkung von Haftungspotentialen

Es ist noch nicht abschließend untersucht, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass einzelne KI-Systeme rechtsverletzenden Output erzeugen. Es deutet sich aber bereits an, dass es maßgeblich auf den konkreten Einsatzzweck des KI-Systems, die Trainingsdaten bzw. die Art des Trainings<sup>211</sup> und die Prompts<sup>212</sup> ankommt.

Daneben gibt es aber weitere Möglichkeiten, die Gefahr von rechtsverletzendem Output weiter zu minimieren. Ein Weg ist, ein KI-Tool zu verwenden, das nur mit eigenem bzw. lizenziertem Material trainiert wurde. Selbst wenn ein Training des Basismodells mit einer breiten Masse an Werken stattgefunden hat, kann ein spezifisches zweites Training mit eigenem Material die Verletzungsanfälligkeit des Systems senken.

Prompts können auch so formuliert werden, dass sie möglichst keine geschützten Werke referenzieren. Diese Vorsichtsmaßnahme ist spiegelbildlich zum sog. Blacklisting der Anbieter, die bestimmte Prompts blockieren können. Daneben bieten sogenannte Metaprompts die Möglichkeit, generelle Handlungsanweisungen an das System zu

---

<sup>209</sup> Solche Indemnity-Klauseln finden sich in fast allen AGBen der KI-Anbieter, beispielhaft 11.3. der [AGB\\_von\\_Mistral\\_AI](#).

<sup>210</sup> Vgl. beispielhaft 50.10. [AWS Service Terms](#) oder das [Customer Copyright Commitment für Microsoft Azure OpenAI Services](#).

<sup>211</sup> Milityna K., „[Human Creative Contribution to AI-Based Output - One Just Can't Get Enough](#)“, *GRUR Int.*, 2023, S.939-949; Pesch P.J. und Böhme R., „[Artpocalypse now? - Generative KI und die Vervielfältigung von Trainingsbildern](#)“, *GRUR*, 2023, S. 997-1007.

<sup>212</sup> Marcus G. und Southen R., „[Generative AI Has a Visual Plagiarism Problem. Experiments with Midjourney and DALL-E 3 show a copyright minefield](#)“, *IEEE Spectrum*, 24. Juni 2024; Carlini N. et al., „[Extracting Training Data from Diffusion Models](#)“, *arXiv*, 30. Januar 2023; Henderson P. et al., „[Foundation Models and Fair Use](#)“, *Journal for Machine Learning Research* 24,2023, S. 1-79.





formulieren. Diese Metaprompts können genutzt werden, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass rechtsverletzende Inhalte generiert werden.<sup>213</sup>

Die KI-Anbieter können regelmäßige Evaluationen hinsichtlich der systemischen Gefahr von Rechtsverletzungen durchführen (Red Teaming) und gemeldete rechtsverletzende Inhalte aus dem Output herausfiltern.<sup>214</sup>

## 4.2.6. Transparenz

Transparenz in Hinblick auf die Tatsache, dass es sich um einen künstlich generierten oder manipulierten Output handelt, schützt die Rezipienten.

Sie kann Verbraucher schützen, aber auch professionelle Verwerter. Für letztere ist zum Beispiel die Schutzfähigkeit des Inhalts maßgeblich, um dieses lizenzieren zu können. Zudem müssen Auftraggeber einschätzen können, ob ihre Zulieferer KI einsetzen, um Haftungspotentiale einschätzen zu können. Die üblichen Garantien im Filmbereich, dass alle Rechte am zugelieferten Material beim Zulieferer liegen, müssen kritisch hinterfragt werden. Wird umfangreich KI eingesetzt, so wird diese Garantie kaum mit letzter Gewissheit abgegeben werden können. Daher ist verstärkt zu beobachten, dass Verwerter vertraglich eine umfassende Offenlegung des KI-Einsatzes einfordern.

Für den Nutzer kann es übrigens allein aus Haftungsgründen schon geboten sein, den KI-Einsatz offenzulegen und insbesondere Vertragspartner darüber zu informieren. Das gilt insbesondere dann, wenn exklusive Nutzungsrechte am Output eingeräumt werden sollen. Im Rahmen der Guild Agreements mit der Writers Guild in den USA müssen Drehbuchautoren sogar vorher die Erlaubnis des Auftraggebers (der Filmproduzenten) zum KI-Einsatz einholen.<sup>215</sup>

Daneben existieren aber auch eingeschränkte Transparenzpflichten in der KI-Verordnung. Nach Artikel 50 Abs. 1 der KI-Verordnung müssen Anbieter der KI-Systeme sicherstellen, dass Nutzer erkennen, dass sie mit einer KI interagieren. Diese Pflicht betrifft aber nur die *direkte* Interaktion und nicht jede Form von Output. Eine umfassende Output-Kennzeichnungspflicht trifft vielmehr die Anbieter von Basismodellen mit einem allgemeinen Verwendungszweck. Diese müssen nach Artikel 50 Abs. 2 der KI-Verordnung grundsätzlich jeden KI-Output maschinenlesbar als künstlich generiert kennzeichnen.

Nutzer von KI-Tools, die damit Deepfakes kreieren, müssen das offenlegen (Artikel 50 Abs. 4 KI-Verordnung). Zu beachten ist hier, dass die Begriffsdefinition von Deepfakes nach Artikel 3 Nr. 60 der KI-Verordnung denkbar weit ist: Erfasst sind alle Bild-, Ton- oder Videoinhalte, die wirklichen Personen, Gegenständen oder Orten ähneln und einer Person fälschlicherweise als echt erscheinen. Die Gefährlichkeit der Täuschung für den Einzelnen

---

<sup>213</sup> Vgl. [Microsoft Azure](#), Customer Copyright Commitment Required Mitigations.

<sup>214</sup> Ebd.

<sup>215</sup> Art. 72 lit. D, [Memorandum of Agreement for the 2023 WGA Theatrical and Television Basic Agreement](#) vom 25. September 2023.



spielt keine Rolle. Gerade im Filmbereich kann KI zum Beispiel eingesetzt werden, um reale Orte als künstliche Kulisse zu erzeugen oder KI-Lookalikes echter Personen zu nutzen. Dabei handelt es sich um Deepfakes.

Es zeigt sich also bei abschließender Betrachtung, dass auch im Urheberrecht der Einsatz von KI ganz verschiedene Rechtsbereiche berührt. Die KI-Verordnung regelt das Thema aus der Perspektive des Produktsicherheitsrechts und überlässt viele Fragen den tradierten und gewachsenen allgemeinen Regeln im Urheberrecht. Trotz der neuen Autonomie der KI-Systeme steht damit weiterhin der Mensch im Mittelpunkt der Betrachtung: Bei der Schutzfähigkeit kommt es auf den menschlichen Beitrag an und bei der Haftung auf die Einhaltung von Sorgfaltspflichten. Die Transparenzpflichten in Hinblick auf den Output zielen vornehmlich auf die schutzwürdigen Interessen der menschlichen Rezipienten.





## 5. Persönlichkeitsrechte und Transparenz

*Kelsey Farish, Rechtsanwältin für Medien- und Unterhaltungsrecht, Reviewed & Cleared, London*

### 5.1. Zum Hintergrund

Als das auf künstliche Intelligenz spezialisierte Unternehmen OpenAI im Mai 2024 das System ChatGPT-4o<sup>216</sup> vorstellte, fielen die beeindruckenden Text-to-Speech-Fähigkeiten des Modells auf, einschließlich der scheinbar fehlerfreien Nachahmung menschlichen Tonfalls in verschiedenen Sprachen. Hollywood-Star Scarlett Johansson bemerkte jedoch noch etwas anderes: Die Stimme der Plattform klinge „so unheimlich ähnlich“ wie ihre eigene, dass selbst ihre engsten Freunde den Unterschied nicht erkennen könnten.<sup>217</sup>

Erschwerend kam hinzu, dass OpenAI laut Johansson mehrfach an sie herangetreten war, um dem Produkt offiziell ihre Stimme zu leihen - was sie ablehnte. Als dann doch eine Scarlett-ähnliche Stimme verwendet wurde, war die Schauspielerin „schockiert, verärgert und fassungslos“, woraufhin ihr Anwaltsteam detaillierte Auskunft darüber verlangte, wie die Stimme von ChatGPT-4o entwickelt wurde. „In einer Zeit, in der wir alle mit Deepfakes zu kämpfen haben und um den Schutz unseres eigenen Abbilds, unserer eigenen Arbeit und unserer eigenen Identitäten ringen, glaube ich, dass dies Fragen sind, die absolute Klarheit verdienen“, heißt es in ihrer Presseerklärung.

OpenAI deaktivierte die Stimme des Systems zwar schnell, dennoch zeigt dieser Vorfall, wie schwierig es ist, im Zeitalter von Inhalten wie Deepfakes, die mit generativer künstlicher Intelligenz (**GenKI**) erstellt wurden, das eigene Abbild zu schützen. Unrühmliche Bekanntheit erlangten Deepfakes, die zunehmend als digitale Doppelgänger, Replikat oder Klone<sup>218</sup> bezeichnet werden, zunächst in Form von „Gesichtstausch“-

---

<sup>216</sup> <https://openai.com/index/hello-gpt-4o/>.

<sup>217</sup> Johansson S., [Scarlett Johansson's Statement About Her Interactions With Sam Altman](#) (20. Mai 2024) *The New York Times*.

<sup>218</sup> Der Begriff „Deepfake“ ist nach wie vor gebräuchlich, wird jedoch klar mit Missbrauch von Intimbildern (sogenannte „Deepfake-Pornos“) assoziiert, der eine Straftat darstellen kann; ein wichtiges Thema, das im Rahmen dieses Kapitels jedoch nicht behandelt wird.



Videos oder solchen, in denen die Lippenbewegungen einer Person manipuliert wurden, um sie an veränderte Rede anzupassen.<sup>219</sup> Nun sind auch reine Stimmen-Deepfakes auf dem Vormarsch. So hat sich Warner Music beispielsweise mit den Erben von Edith Piaf zusammengetan, um eine Filmbiografie über die Chansonsängerin zu produzieren, die mit Hilfe von GenKI mit ihrer „eigenen“ Stimme erzählt wird.<sup>220</sup> Ein umstritteneres Beispiel ist Drakes berühmt-berüchtigter Diss-Track *Taylor Made Freestyle*, der unautorisierte geklonte Gesangsteile der Rap-Ikonen Snoop Dogg und Tupac „2Pac“ Shakur enthält.<sup>221</sup>

Die Technologie bietet bemerkenswerte kreative Möglichkeiten. Wie Schauspiellgende Tom Hanks jedoch bemerkte, stellt GenKI „eine künstlerische, aber auch eine rechtliche Herausforderung“ dar,<sup>222</sup> da hyperrealistische digitale Doppelgänger ohne die rechtmäßige Zustimmung der geklonten Person geschaffen werden können. Und wenn die geschützten Werke, die Stimme oder das Bild einer Person „ohne ihr Wissen und ihre Einwilligung und ohne Vergütung verwendet werden, um Inhalte zu generieren, kann eine solche Verwendung ihre Urheberpersönlichkeits-, Wirtschafts- und Persönlichkeitsrechte verletzen“.<sup>223</sup> Dieses Kapitel befasst sich vor allem mit dem letztgenannten Thema - den Persönlichkeitsrechten. Vereinfacht ausgedrückt versetzen Persönlichkeitsrechte eine Person in die Lage, (unter bestimmten Umständen und in unterschiedlichem Maße) zu schützen und zu kontrollieren, wie ihr Abbild oder andere persönliche Merkmale (ihre „*Persona*“ oder „*Persönlichkeit*“) verwendet werden. In einer Zeit, in der jeder das Aussehen und die Stimme eines anderen schnell, überzeugend und ohne dessen Zustimmung nachbilden kann, sind Persönlichkeitsrechte zunehmend Gegenstand von Debatten und Diskussionen.

Neue Transparenzpflichten sind im kürzlich gebilligten KI-Gesetz der Europäischen Union („**KI-Gesetz**“)<sup>224</sup> und im neuen Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz, Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit („**Übereinkommen**“)<sup>225</sup> festgelegt. In den Vereinigten Staaten könnte Gesetzgebung auf Staaten- und Bundesebene zu einer Überarbeitung althergebrachter Publicity-Gesetze führen, um Privatpersonen vor nicht genehmigten GenKI-Inhalten zu schützen. Das Vereinigte Königreich hat bisher (Stand Juli 2024) auf eine speziell auf KI ausgerichtete kodifizierte Regulierung verzichtet und stützt sich zur Regulierung von KI stattdessen auf

---

<sup>219</sup> Lees D., (2024), *Deepfakes in documentary film production: images of deception in the representation of the real*. *Studies in Documentary Film*, 18(2), 108–129.

<sup>220</sup> Keslassy E., *Creators of the Edith Piaf AI-Generated Biopic Speak Out* (22. November 2023), Variety.

<sup>221</sup> Horowitz S., *Drake Removes 'Taylor Made Freestyle,' Featuring AI Tupac Shakur Vocals, From Social Media After Threat of Lawsuit* (28. April 2024) Variety.

<sup>222</sup> Siehe The Adam Buxton Podcast, Folge 201 ‚Tom Hanks‘ (12. Mai 2023) unter <https://shows.acast.com/adambuxton/episodes/ep201-tom-hanks>.

<sup>223</sup> <https://europeanjournalists.org/blog/2023/11/23/ai-transparency-must-be-put-back-at-the-heart-of-the-ai-act/>.

<sup>224</sup> **Verordnung** (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz und zur Änderung der Verordnungen (EG) Nr. 300/2008, (EU) Nr. 167/2013, (EU) Nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 und (EU) 2019/2144 sowie der Richtlinien 2014/90/EU, (EU) 2016/797 und (EU) 2020/1828.

<sup>225</sup> [https://www.eeas.europa.eu/delegations/council-europe/text-first-legally-binding-global-instrument-address-risks-posed-artificial-intelligence-finalised\\_en](https://www.eeas.europa.eu/delegations/council-europe/text-first-legally-binding-global-instrument-address-risks-posed-artificial-intelligence-finalised_en).



sein Modell aus bestehendem Gewohnheitsrecht (Präzedenzfälle), technologieunabhängigen Gesetzesvorschriften wie Verbraucherschutzverordnungen sowie Vertragsrecht. Es steht jedoch zu erwarten, dass zu gegebener Zeit doch eine Form von KI-spezifischer Regulierung eingeführt wird. Dieses Kapitel untersucht die technologischen Fortschritte und kommerziellen Zwänge, die hinter diesen neuen Gesetzen stehen, und konzentriert sich auf das Thema Transparenz, um zu prüfen, wie sie die Persönlichkeitsrechte ausübender Künstler schützen.

## 5.2. Wirtschaftliche Treiber

### 5.2.1. Die Entwicklung digitaler Doppelgänger

Trotz beträchtlicher Fortschritte bei computergenerierten Bildern (CGI) und bei synthetischen Stimmprogrammen im Laufe der Jahre sind die Chancen, das Aussehen oder die Stimme eines ausübenden Künstlers mit dieser alten Technologie originalgetreu zu reproduzieren, gering bis nicht vorhanden. Künstler konnten daher durchaus erwarten, dass sie zumindest eine gewisse Kontrolle und Verhandlungsmacht über die Verwendung ihres einmaligen Abbilds behalten. Nach der Erfindung generativer gegnerischer Netzwerke (*Generative adversarial networks* - GAN) 2014 wurden jedoch bald KI-Potenziale freigesetzt, mit denen sich realistische, menschenähnliche Darbietungen wie nie zuvor erzeugen lassen.<sup>226</sup>

GenKI-Algorithmen werden auf umfangreichen Datensätzen „trainiert“, die aus echten Medien bestehen, zum Beispiel Aufnahmen von Schauspielern oder Albumsamples von Sängern.<sup>227</sup> Wenn ein Nutzer den Algorithmus anweist oder „auffordert“ (*prompt*), neue Inhalte zu erstellen, nutzt das KI-System sein Training, um die gewünschten Texte, Bilder, Audios oder Videos (jeweils eine Art „Output“) zu generieren. GenKI-Output wirkte anfangs häufig amateurhaft, mit Unstimmigkeiten und visuellen Fehlern, sogenannten „Artefakten“ oder „Halluzinationen“, die es leicht machten, die Medien als Fälschungen zu erkennen. Heute jedoch kann GenKI-Output dank immer ausgefeilterer GAN und der anschließenden Entwicklung von Diffusionsmodellen und generativen vortrainierten Transformatoren (*generative pre-trained transformer* - GPT - wie ChatGPT von OpenAI) mit echten Darstellungen mithalten. Diese Fortschritte haben den Weg dafür geebnet, dass komplexe Inhalte wie das menschliche Gesicht und die menschliche Stimme realistisch, schnell und in großem Umfang erzeugt werden können. Diffusionsmodelle bereiten unter anderem schlechte oder „verrauschte“ Bilder bis zu einem hyperrealistischen Niveau auf, und GPT erstellen differenzierte und kontextsensitive synthetische Texte.

---

<sup>226</sup> Cole S., [AI-Assisted Fake Porn Is Here and We're All Fucked](#), Motherboard Tech by VICE.

<sup>227</sup> Dies ist von besonderer Bedeutung, wenn man die Transparenzpflichten nach Art. 53 Abs. 1 lit. d) betrachtet, auf die weiter unten eingegangen wird.



Seit dem Bericht der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle von 2020 über *Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor*<sup>228</sup> sind noch beeindruckendere GenKI-Techniken entstanden. Gauß-Splatting verbessert Beleuchtung, Schatteneffekte und Texturen, und neuronale Strahlungsfelder (*neural radiance fields* - **NeRF**) verwandeln schon eine Handvoll Selfies in komplexe 3D-Szenen.<sup>229</sup> NeRF können überzeugende emotionale Gesichtsausdrücke für digitale Doppelgänger erzeugen, was für filmische Darstellungen wichtig ist. GenKI lässt sich zudem in herkömmliche Software integrieren, zum Beispiel in Programme für Lagebestimmung, Photogrammetrie, Bewegungserfassung und Videobearbeitung.

## 5.2.2. Aus Sicht der ausübenden Künstler: Ermächtigung oder Ausbeutung?

Während der Dreharbeiten zu ihrem Science-Fiction-Film *The Beast* (dessen Handlung zufällig mit künstlicher Intelligenz zu tun hat) schlug die französische Schauspielerin Léa Seydoux scherzhaft vor, das Filmteam solle ihre Stimme klonen. „Ich sollte nicht arbeiten. Ich sollte keine Zeit mit [automatischer Dialogersetzung] vergeuden.“<sup>230</sup> Auch wenn es hier als Scherz gemeint war, kann das Klonen des eigenen Abbilds oder der eigenen Stimme dem Künstler sicherlich Zeit und Mühe ersparen und sogar neue Einnahmequellen erschließen. Die kanadische Sängerin Grimes, die für ihre elektronische Tanzmusik und ihre Befürwortung futuristischer Technologien bekannt ist, kündigte an, sie werde „50 % der Tantiemen“ für jeden „erfolgreichen KI-generierten Song, in dem [ihre] Stimme verwendet wird,“ abtreten, und erklärte, Künstler könnten „gerne [ihre] Stimme straffrei verwenden“.<sup>231</sup> Doch Wirtschaftlichkeit und finanzieller Gewinn sind nur ein Teil der Geschichte. Randy Travis, Mitglied der Country Music Hall of Fame, kann seit einem Schlaganfall 2012 nicht mehr sprechen und singen. 2022 erlaubte er seiner Plattenfirma, einen neuen Song mit synthetischem Gesang zu produzieren, der anhand seines alten Repertoires trainiert wurde.<sup>232</sup> Das Lied wurde als Beispiel dafür gepriesen, wie GenKI Menschen mit Behinderungen stärken kann und hatte darüber hinaus wichtige emotionale Auswirkungen. „Seit dem Tag des Schlaganfalls war alles, was ich wollte, diese Stimme wieder zu hören“, sagte Randys Frau Mary. „Sie wiederzuhaben, ist ein wunderbares Geschenk.“

In diesen Fällen hat die Person, deren Merkmale digitalisiert wurden, dem Einsatz von GenKI zugestimmt. Das ist leider nicht immer gewährleistet. „Ich habe nichts

---

<sup>228</sup> Siehe insbesondere Farish, K., *Persönlichkeitsrechte: Von Hollywood bis Deepfakes in Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor* (2020), IRIS Spezial 2020-2, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle.

<sup>229</sup> Siehe Mildenhall, B. et al, *NeRF: representing scenes as neural radiance fields for view synthesis*. (2021), ACM-Mitteilungen, Band 65, Ausgabe 1, S. 99-106.

<sup>230</sup> Lattanzio R., *Léa Seydoux and George MacKay on the Darkness of L.A.* (3. April 2024) IndieWire.

<sup>231</sup> <https://x.com/Grimezs/status/1650304051718791170>.

<sup>232</sup> Carras, C. *Randy Travis releases new music with the help of AI after a stroke* (7. Mai 2024), Los Angeles Times.



dagegen, wenn jemand beim Schneiden ein Blinzeln herausnimmt“, erklärte Actionstar Keanu Reeves einmal, aber bei „beängstigenden“ Deepfakes, die das Wirken eines Schauspielers bedrohen, sei für ihn Schluss.<sup>233</sup> Hollywood-Veteran Sean Penn ging in seiner Kritik noch weiter und bezeichnete es als „beleidigend“ und als Zeichen „mangelnden Anstands“, dass Studios ohne aktive Zustimmung der Darsteller digitale Doppelgänger einsetzen.<sup>234</sup>

Auch der Shakespeare-Darsteller und „*Succession*“-Star Brian Cox schimpfte über ein Studio, das einem anderen Schauspieler „klipp und klar“ mitteilte, es würde die Rechte an seinem Bild behalten „und damit machen, was es verdammt nochmal will“, was Cox „völlig inakzeptabel“ fand.<sup>235</sup> Selbst diejenigen, die den Einsatz von KI in der Unterhaltungsindustrie befürworten, mahnen zur Vorsicht: Reese Witherspoon aus „*Natürlich blond*“ sagte, „KI sollte ein Werkzeug sein, über das wir unsere eigene Kreativität, unsere eigene Menschlichkeit und unsere eigene Moral stellen. Wir müssen mitreden können.“<sup>236</sup>

### 5.2.3. Regelungslücke

Die Vorstellung, dass Menschen die Kontrolle darüber haben sollten, wie ihr Name, ihr Aussehen und ihr öffentliches Bild verwendet werden, ist die rechtliche Grundlage von Persönlichkeitsrechten. Persönlichkeitsrechte lassen sich als solche nicht genau definieren. Es ist daher vielleicht hilfreich, sie als ein Bündel von Beschwerdegründen zu betrachten, die in den Bereichen geistiges Eigentum, Verbraucherschutz und Privatsphäre wie auch in den Bereichen Wirtschaftsdelikte, Publicity, Verleumdung und in bestimmten Menschenrechten wurzeln.<sup>237</sup> Datenschutz ist ein verwandter Grundsatz, dient jedoch einem anderen Zweck, und in einigen Fällen können Persönlichkeitsrechte immaterielle Werte schützen, die keine personenbezogenen Daten sind, wie etwa „Markenmagnetismus“ und Reputation.

Je nach Sachlage und Rechtsprechung können Persönlichkeitsrechte auf verschiedene Weise geltend gemacht werden, unter anderem vertraglich, gerichtlich oder per Gesetz. Nehmen wir als erstes Beispiel Verträge. In der Vereinbarung eines Musikers mit seiner Plattenfirma könnten die Grenzen dafür festgelegt sein, wie seine Stimme digital nachbearbeitet oder geklont werden darf. Derzeit schweigen sich jedoch viele Verträge zu GenKI aus, was bedeutet, dass es keine praktischen Grenzen dafür gibt, wie Plattenfirmen, Studios, Agenturen oder andere Vertragspartner digitale Doppelgänger

---

<sup>233</sup> Watercutter A., [Keanu Will Never Surrender to the Machines](#) (14. Februar 2023), Wired.

<sup>234</sup> Rodrick S., [Sean Penn's Crusade: Why He's Risking It All for Ukraine, Furious at Will Smith and Ready to Call Bulls](#) – zu KI-Vorschlägen von Studios (13. September 2023), Variety.

<sup>235</sup> Parkel I., [Brian Cox Rages against 'Scary' AI at SAG-AFTRA Solidarity Rally in London](#) (21. Juli 2023), The Independent.

<sup>236</sup> Desborough J., [Reese Witherspoon says artificial intelligence in Hollywood must not be feared amid actor backlash](#) (15. April 2024), Mirror.

<sup>237</sup> Siehe Farish, K., *Persönlichkeitsrechte: Von Hollywood bis Deepfakes*, S. 157.



erzeugen und vertreiben können. In jedem Fall fehlt es einigen ausübenden Künstlern an der nötigen Verhandlungsmacht oder an Rechtsbeistand, um ihre vertragliche Position ausreichend zu schützen.

Zur Streitbeilegung sind in der Regel erhebliche Mittel erforderlich, um Gerichtsverfahren anzustrengen oder öffentliche Erklärungen abzugeben, um die Zuwiderhandelnden zur Erfüllung ihrer Verpflichtungen zu bewegen. Während Scarlett Johansson und die Erben von 2Pac<sup>238</sup> es sich leisten konnten, Anwälte und PR-Experten zu beauftragen, haben viele Menschen keinen praktischen Zugang zu solchen Rechtsmitteln. Darüber hinaus können gerichtliche Auseinandersetzungen langwierig, ungewiss und mit Hinblick auf das Ergebnis unzureichend sein, was bedeutet, dass einem Geschädigten ein Rechtsstreit möglicherweise über Gebühr aufwendig erscheint.

Normalerweise würde der Gesetzgeber bestimmte Leitplanken für Verträge festlegen und gesetzliche Standards als zwingendes Minimum vorsehen, wodurch die Notwendigkeit, sich auf potenziell langwierige und unausgewogene Verhandlungen oder Gerichtsverfahren einzulassen, verringert würde. Da jedoch die bestehenden Gesetze den raschen Fortschritten und der Komplexität von GenKI nicht gerecht werden, gibt es lediglich unzureichende oder auch keine Verpflichtungen in Bezug auf Transparenz, Zustimmung und Rechenschaftspflicht. Diese Umstände haben zusammen mit den potenziellen Unzulänglichkeiten des Vertragsrechts dazu geführt, dass betroffene Interessenträger neue Rechtsvorschriften zum wirksamen Schutz der Persönlichkeitsrechte fordern.

Die britische Sängerin und Songschreiberin FKA Twigs hat es in ihrer Aussage im April 2024 vor dem US-Kongress vielleicht am besten zum Ausdruck gebracht<sup>239</sup>: „Ich werde [meine eigene digitale Doppelgängerin] einstellen, damit sie meine Reichweite vergrößert und sich um meine Online-Interaktionen in den sozialen Medien kümmert, während ich mich in der Bequemlichkeit und Ruhe meines Studios weiterhin auf meine Kunst konzentriere.“ Trotz ihrer Vorliebe für künstliche Intelligenz meinte sie jedoch: „Nicht akzeptabel ist, wenn meine Kunst und meine Identität einfach von einem Dritten übernommen und ohne meine Zustimmung zu seinem eigenen Vorteil missbraucht werden können, weil es keine angemessene gesetzliche Kontrolle gibt.“<sup>240</sup> Zum Glück für FKA Twigs und andere, die ihre Meinung teilen, zeichnet sich am Horizont eine neue Gesetzgebung ab.

---

<sup>238</sup> Donahue B. *Tupac Shakur's Estate Threats to Sue Drake Over Diss Track Featuring AI-Generated Tupac Voice* (24. April 2024), Billboard.

<sup>239</sup> [FKA Twigs appeared before the U.S. Senate Judiciary Subcommittee on Intellectual Property on 30 April 2024 to comment on the NO FAKES Act](#), weiter unten ausgeführt.

<sup>240</sup> [https://www.judiciary.senate.gov/imo/media/doc/2024-04-30\\_-\\_testimony\\_-\\_twigs.pdf](https://www.judiciary.senate.gov/imo/media/doc/2024-04-30_-_testimony_-_twigs.pdf).



## 5.3. Transparenz in europäischen Rechtsinstrumenten

### 5.3.1. Europäisches KI-Gesetz

Transparenz bedeutet, ehrlich, offen und klar in Bezug auf eine bestimmte Tätigkeit oder Entscheidung zu sein. Im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz bedeutet dies die Offenlegung zugänglicher und eindeutiger Informationen über die Trainingsdaten, Funktionen und Ergebnisse eines Systems. Anhand dieser Informationen können Künstler, Publikum und andere Interessenträger fundierte Entscheidungen über ihre Interaktionen mit KI treffen - bis hin zur Erteilung oder Verweigerung der Zustimmung zur Erstellung digitaler Doppelgänger. Gesetzliche Transparenzpflichten können daher als nützlicher Mechanismus zur Förderung der Legitimität und zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte dienen, da der Einzelne besser in der Lage ist, zu verstehen und zu kontrollieren, wie seine *Persona* durch solche Systeme genutzt wird.

Die Transparenzpflichten des KI-Gesetzes<sup>241</sup> richten sich nach dem jeweiligen Risikoprofil des Systems, das heißt „Art und Inhalt“ der Vorschriften sind auf „die Intensität und den Umfang der Risiken, die von KI-Systemen ausgehen können“, zugeschnitten.<sup>242</sup> Dieser risikobasierte Ansatz spiegelt den allgemeinen Grundsatz der Verhältnismäßigkeit<sup>243</sup> der Europäischen Union wider, erfordert jedoch eine Einzelfallanalyse, um zu bestimmen, welche Pflichten gelten, wobei die Wahrscheinlichkeit und die Schwere des potenziellen Schadens zu berücksichtigen sind.<sup>244</sup> KI, die zum Beispiel bei biometrischen Systemen, Profiling oder Verhaltensmanipulation „unannehmbare“ Risiken birgt, ist in der Union gänzlich verboten.<sup>245</sup> Als „Hochrisiko-Systeme“ werden solche eingestuft, die in sicherheitsrelevanten Produkten (zum Beispiel in der Luftfahrt oder in Kinderspielzeug) oder in anderen kritischen Dienstleistungsbereichen wie Bildung, Finanz- und Rechtsdiensten oder in der Gesundheitsversorgung eingesetzt werden. Solche Systeme sind zulässig, werden aber wegen der möglichen Schäden, die sie hervorrufen können, einer strengen behördlichen Aufsicht unterworfen.

Die Transparenzpflichten für Hochrisiko-Systeme sind folglich beträchtlich; die Leitlinien des Europäischen Parlaments besagen jedoch ausdrücklich, dass „generative KI wie ChatGPT nicht als risikoreich eingestuft wird“.<sup>246</sup> Es wäre angesichts dieser Aussage

---

<sup>241</sup> Alle „Erwägungsgründe“ und „Artikel“, auf die im Folgenden Bezug genommen wird, entstammen dem KI-Gesetz, sofern nicht anders angegeben.

<sup>242</sup> Erwägungsgrund 26.

<sup>243</sup> In Art. 5 Abs. 4 des Vertrags über die Europäische Union heißt es: „Nach dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit gehen die Maßnahmen der Union inhaltlich wie formal nicht über das zur Erreichung der Ziele der Verträge erforderliche Maß hinaus.“

<sup>244</sup> Artikel 3 und Erwägungsgrund 52.

<sup>245</sup> Artikel 5.

<sup>246</sup> <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence>.





jedoch falsch anzunehmen, dass sich GenKI jeglicher Transparenzpflichten entzieht. GenKI wird vielmehr als eine Art von „KI mit allgemeinem Verwendungszweck“ (*general purpose AI* - **GPAI**) betrachtet, eine spezielle Risikokategorie mit eigenen Transparenzpflichten, nämlich der Kennzeichnungspflicht des Betreibers gemäß Artikel 50 und der Dokumentations- und Konformitätspflicht des Anbieters gemäß Artikel 53.

Ein „Betreiber“ ist demnach die natürliche oder juristische Person, die das KI-System nutzt.<sup>247</sup> Dies schließt Künstleragenturen, Produktionsunternehmen, Plattenfirmen, Einzelkreative und so weiter ein, nimmt hingegen Personen aus, die GenKI für „persönliche, nicht berufliche Zwecke“ nutzen. Der Betreiber muss GenKI-Output als „künstlich erzeugt oder manipuliert“ kennzeichnen<sup>248</sup> und diese Information „in klarer und eindeutiger Weise“ spätestens bei der „ersten Interaktion oder Aussetzung“ des Betrachters mit dem Inhalt bereitstellen.<sup>249</sup> Interessant für alle, die in der Retusche und Postproduktion tätig sind, ist jedoch, dass diese Pflicht nicht gilt, wenn KI lediglich dazu verwendet wird, „eine unterstützende Funktion für die Standardbearbeitung auszuführen“,<sup>250</sup> wie zum Beispiel mit Software wie Adobe Premiere Pro und Avid ADA.

Besondere Anforderungen gelten für Deepfakes, die in der Gesetzgebung als „durch KI erzeugte oder manipulierte Bild-, Audio- oder Videoinhalte, die wirklichen Personen ähneln [und] einer Person fälschlicherweise als echt oder wahrheitsgemäß erscheinen würden“, definiert werden.<sup>251</sup> Betreiber müssen Deepfakes als künstlich erzeugt oder manipuliert kennzeichnen, wobei auch hier eine interessante Ausnahmeregelung gilt. Wenn der Deepfake Teil eines „offensichtlich künstlerischen, kreativen, satirischen, fiktionalen oder analogen Werks oder Programms“ ist, beschränkt sich die Pflicht auf eine Kennzeichnung „in geeigneter Weise [...], die die Darstellung oder den Genuss des Werks nicht beeinträchtigt“.<sup>252</sup> Dies bietet potenziell einen großen Ermessensspielraum in Bezug auf Stil und Inhalt der Kennzeichnungen.

Artikel 53 enthält die wichtigsten Transparenzpflichten für den GPAI-„Anbieter“, das heißt die natürliche oder juristische Person, die die KI entwickelt und dann in Verkehr bringt.<sup>253</sup> Diese betreffen in erster Linie Aufzeichnungen und Unterlagen, die den Regulierungsbehörden, interessierten Dritten und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden müssen. Letzteres ist für den Schutz der Persönlichkeitsrechte wohl am relevantesten und verlangt von den Anbietern, „eine hinreichend detaillierte Zusammenfassung der für das Training [des KI-Modells mit allgemeinem Verwendungszweck] verwendeten Inhalte zu veröffentlichen“,<sup>254</sup> basierend auf einer Vorlage des neu eingerichteten Europäischen Amtes für künstliche Intelligenz. Diese Anforderung zielt darauf ab, „die Transparenz von [Trainings-]Daten zu erhöhen“, und soll

---

<sup>247</sup> Artikel 3.

<sup>248</sup> Art. 50 Abs. 2.

<sup>249</sup> Art. 50 Abs. 4.

<sup>250</sup> Art. 50 Abs. 2.

<sup>251</sup> Artikel 3.

<sup>252</sup> Art. 50 Abs. 50 und Erwägungsgrund 134.

<sup>253</sup> Artikel 3.

<sup>254</sup> Art. 53 Abs. 1 lit. d).





„Parteien mit berechtigtem Interesse, einschließlich der Inhaber von Urheberrechten, die Ausübung und Durchsetzung ihrer Rechte erleichtern.“<sup>255</sup>

GPAI, die unter einer „kostenlosen und quelloffenen Lizenz“ angeboten werden, stellen normalerweise ihre technische Dokumentation und Details zu ihrer Architektur online. In solchen Fällen wird die quelloffene GPAI von einigen der im Gesetz festgelegten Transparenzanforderungen befreit, es sei denn, das GPAI-Modell wird als „erhebliches Risiko“ eingestuft.<sup>256</sup> In allen Fällen müssen Anbieter quelloffener GPAI jedoch weiterhin Zusammenfassungen von Trainingsdaten veröffentlichen und interne Richtlinien zur Einhaltung des Urheberrechts umsetzen.

### 5.3.2. Transparenz im Rahmenübereinkommen über künstliche Intelligenz

Das Rahmenübereinkommen über künstliche Intelligenz ist der erste rechtsverbindliche internationale Vertrag dieser Art. Unter Leitung des Ausschusses für künstliche Intelligenz des Europarats haben auch Vertreter von Ländern wie den Vereinigten Staaten, Australien und Japan zur Ausarbeitung des Übereinkommens beigetragen, das sowohl von europäischen als auch von nichteuropäischen Ländern ratifiziert werden kann.<sup>257</sup> Nach der Ratifizierung müssen die nationalen KI-Vorschriften des jeweiligen Landes die Menschenrechte und die Rechtsstaatlichkeit schützen und die im Übereinkommen<sup>258</sup> aufgelisteten Grundsätze - einschließlich Transparenz - einhalten.<sup>259</sup>

Im Übereinkommen heißt es, dass die Komplexität, die Undurchsichtigkeit und der unterschiedliche Grad an Autonomie von KI-Systemen „Schutzvorkehrungen in Form von Transparenz“ erfordern.<sup>260</sup> Dies wird als „Offenheit und Klarheit“ beschrieben, was bedeutet, dass die Logik und die operativen Details von Algorithmen „verständlich und zugänglich“ sein sollten.<sup>261</sup> Was dies in der Praxis heißt, ist jedoch Auslegungssache, da das Übereinkommen keine spezifischen, präskriptiven Pflichten wie das KI-Gesetz auferlegt. Vielmehr ist es „absichtlich sehr allgemein gehalten“, um „in einer Vielzahl von sich schnell verändernden Kontexten flexibel angewendet werden zu können“.<sup>262</sup>

Das Übereinkommen besagt, dass Irreführung bei GenKI-Inhalten vermieden werden muss, und es schlägt „Techniken wie Kennzeichnung und Wasserzeichen-

---

<sup>255</sup> Erwägungsgrund 107.

<sup>256</sup> Erwägungsgrund 104.

<sup>257</sup> Lamont C., *The Council of Europe's draft AI Treaty: balancing national security, innovation and human rights?* (18. März 2024) Global Governance Institute.

<sup>258</sup> Alle Paragraphen, auf die im Folgenden Bezug genommen wird, sind Paragraphen des [Erläuternden Berichts](#) zum Rahmenübereinkommen über künstliche Intelligenz.

<sup>259</sup> Paragraph 49.

<sup>260</sup> Paragraph 56.

<sup>261</sup> Paragraph 57.

<sup>262</sup> Paragraph 49.



markierung“ vor, insbesondere für GenKI-Tools, die Desinformationen und Fehlinformationen verbreiten können.<sup>263</sup> Der Schwerpunkt liegt hier vor allem auf öffentlichem Vertrauen, Verbraucherschutz und Verhinderung von Wahlbeeinflussung. Dies ist zwar zweifellos wichtig, doch werden weder das Schadensrisiko für jemanden, dessen digitaler Doppelgänger in solchen Inhalten auftaucht, angesprochen, noch die Möglichkeit wie eine geschädigte Person Wiedergutmachung erlangen kann.

Dem könnte stattdessen der Grundsatz der Menschenwürde im Übereinkommen abhelfen, der „Anerkennung der Komplexität und des Reichtums der menschlichen Identität [und] Gefühle“ verlangt.<sup>264</sup> Eine wohlwollende Auslegung dieser Bestimmung in Verbindung mit der Aufforderung des Übereinkommens, „den Wert und die Würde, die jedem Menschen innewohnen“ zu achten, stützt normative Argumente für starke Persönlichkeitsrechte im Allgemeinen. Das Übereinkommen fordert eine „auf den Menschen ausgerichtete Regulierung und Governance“, die der Autonomie des Einzelnen Rechnung trägt, welche hier als „Fähigkeit zur Selbstbestimmung und freien Wahl“ definiert ist.<sup>265</sup> Nach diesem Ansatz kann der Schutz der Würde einer Person theoretisch auch die Verpflichtung bedeuten, emotionale und psychische Schäden zu mindern, beispielsweise wenn ein digitaler Doppelgänger in einer diffamierenden oder anderweitig nicht einvernehmlichen Weise verwendet wird.

Ergänzt werden die Menschenwürde und die Autonomie des Einzelnen durch den Grundsatz des Schutzes der Privatsphäre, der im Übereinkommen weit gefasst ist und unter anderem den Schutz der „Persönlichkeit (*personhood*) (Individualität oder Identität, Würde, Autonomie des Einzelnen)“ und der „körperlichen, geistigen oder sittlichen Unversehrtheit“ umfasst. Dies ergibt sich aus Artikel 8 EMRK<sup>266</sup>, zu dem es zahlreiche Rechtsprechungen gibt. Hilfreich für unsere Zwecke ist, dass „Privatsphäre“ im Sinne von Würde und Autonomie als ein Recht verstanden werden kann, „die Entfaltung der Persönlichkeit jedes Einzelnen in seinen Beziehungen zu anderen Menschen ohne Einmischung von außen zu gewährleisten“.<sup>267</sup>

Die Grundsätze des Übereinkommens - Transparenz, Menschenwürde, Autonomie des Einzelnen und Schutz der Privatsphäre - lassen zusammengenommen auf Schutzvorkehrungen gegen den Missbrauch digitaler Doppelgänger schließen. Letztlich wird dies natürlich davon abhängen, wie die Mitgliedstaaten diese Bestimmungen auslegen und in nationales Recht umsetzen.

---

<sup>263</sup> Paragraph 43.

<sup>264</sup> Paragraph 53.

<sup>265</sup> Paragraph 55.

<sup>266</sup> Artikel 8 der Europäischen Menschenrechtskonvention garantiert jeder Person „das Recht auf Achtung ihres Privat- und Familienlebens, ihrer Wohnung und ihrer Korrespondenz“.

<sup>267</sup> *Botta gegen Italien*, Beschwerde Nr. 21439/93, EGMR (1998).



## 5.4. Verschiedene Blickwinkel: Die Vereinigten Staaten und das Vereinigte Königreich

Der US-Bundesstaat Tennessee, Heimat von Dolly Parton, Miley Cyrus, Justin Timberlake, Elvis Presley und unzähligen anderen Musikern, verfügt über eine dynamische Musikbranche, vor allem in den Metropolregionen Memphis und Nashville.<sup>268</sup> Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Bundesstaat als erster im Land ein spezielles Gesetz verabschiedet hat, um die Stimmen von Musikern (und die Interessen seiner prominenten Plattenindustrie) vor unerwünschtem KI-Klonen zu schützen. Nach dem ELVIS-Gesetz von 2024 (*Ensuring Likeness Voice and Image Security*)<sup>269</sup> muss eine Person erst zustimmen, bevor ihre Stimme gesendet, aufgeführt oder anderweitig öffentlich zugänglich gemacht wird.<sup>270</sup> Das ELVIS-Gesetz sieht zudem einen neuen Straftatbestand der Bereitstellung „eines Algorithmus, einer Software [oder] einer anderen Technologie vor, die dazu bestimmt ist, das Abbild oder die Stimme einer anderen Person ohne deren Einwilligung zu erfassen oder zu klonen“.<sup>271</sup>

Kalifornien ist ein weiterer Hotspot der KI-Regulierung, wo allein in der Legislaturperiode 2023-2024 mehr als 130 Vorschläge eingebracht wurden.<sup>272</sup> Zu den für Persönlichkeitsrechte relevanten Vorschlägen gehören neue Beschränkungen für die Verwendung „digitaler Replikat“ von Mitarbeitern der Unterhaltungsindustrie<sup>273</sup> und die Forderung nach „nicht wahrnehmbaren und maximal unauslöschlichen Wasserzeichen“ auf jeglichem GenKI-Material.<sup>274</sup> Das bestehende Publicity-Gesetz des Staates wird wahrscheinlich ebenfalls geändert, um klarzustellen, dass ein digitaler Doppelgänger ein geschützter Aspekt der eigenen *Persona* ist, und um GenKI-Systeme zu verpflichten, Warnhinweise für Verbraucher zu nutzen, die anzeigen, dass ein Missbrauch zu zivil- oder strafrechtlichen Folgen führen kann.<sup>275</sup> Es könnte jedoch langsam vorangehen, da kalifornische Politiker oft zwischen den Interessen der Hollywood-Kreativen auf der einen Seite und der Innovatoren des Silicon Valley - zu denen auch OpenAI gehört - auf der anderen Seite stehen.

Auch in Washington D.C. wird an der Schaffung eines einheitlichen nationalen Rahmens auf Bundesebene gearbeitet. Der derzeitige 118. Kongress prüft aktiv mehrere Verordnungen, die den Einzelnen vor nicht genehmigtem KI-Klonen und Deepfakes schützen sollen. Dazu gehören insbesondere das Gesetz zur Bekämpfung von Fälschungen (*Nurture Originals, Foster Art, and Keep Entertainment Safe (NO FAKES) Act*)<sup>276</sup>, das Gesetz

---

<sup>268</sup> <https://tnecd.com/wp-content/uploads/2018/10/Entertainment2015.pdf>.

<sup>269</sup> <https://publications.tnsosfiles.com/acts/113/pub/pc0588.pdf>.

<sup>270</sup> Art. 6(a) Abs. 2.

<sup>271</sup> Art. 6(a) Abs. 3.

<sup>272</sup> [https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billSearchClient.xhtml?session\\_year=20232024&keyword=artificial%20intelligence&house=Both&author=All&lawCode=All](https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billSearchClient.xhtml?session_year=20232024&keyword=artificial%20intelligence&house=Both&author=All&lawCode=All).

<sup>273</sup> Parlamentsgesetzentwurf (AB) 2602, <https://legiscan.com/CA/text/AB2602/id/2928937>.

<sup>274</sup> AB 3211 <https://legiscan.com/CA/text/AB3211> und AB 3050 <https://legiscan.com/CA/text/AB3050>.

<sup>275</sup> Senatsgesetzentwurf (SB) 970 <https://legiscan.com/CA/text/SB970/>.

<sup>276</sup> [https://www.coons.senate.gov/imo/media/doc/no\\_fakes\\_act\\_draft\\_text.pdf](https://www.coons.senate.gov/imo/media/doc/no_fakes_act_draft_text.pdf).



gegen KI-Betrug (*No Artificial Intelligence Fake Replicas and Unauthorized Duplications (No AI FRAUD) Act*)<sup>277</sup> und das Gesetz über Verantwortlichkeit für Deepfakes (*Defending Each and Every Person from False Appearances by Keeping Exploitation Subject (DEEPFAKES) to Accountability Act*)<sup>278</sup>. Jedes dieser Gesetze verfolgt einen anderen Ansatz in Bezug auf Persönlichkeitsrechte - die in Amerika allgemein als Recht auf kommerzielle Nutzung des Bilds einer Person (*right of publicity*) verstanden werden -, aber alle drei sehen Zustimmungserfordernisse und gesetzlichen Schadensersatz bei Verstößen vor.

Das *NO FAKES*-Gesetz ist ein parteiübergreifender Vorschlag zur Einführung eines bundesweiten Publicity-Rechts, welches derzeit nur in einigen Bundesstaaten besteht und unterschiedlichen Schutz bietet.<sup>279</sup> Das Gesetz soll „digitale Replikat“ einer Person durch ein neues Eigentumsrecht schützen, das eine „gewisse wirtschaftliche Kontrolle über ihre Identität“ ermöglicht,<sup>280</sup> mit Ausnahmen für digitale Doppelgänger, die in Nachrichtensendungen oder Sendungen zum Zeitgeschehen, Dokumentarfilmen, Filmbiografien, Satire, wissenschaftlichen Arbeiten und Ähnlichem erscheinen. Der Anwendungsbereich des *No AI FRAUD*-Gesetzes ist ähnlich, aber breiter gefasst: Es soll jeder Person ein geistiges Eigentumsrecht an ihrem eigenen „Abbild“ und ihrer Stimme gewähren,<sup>281</sup> ob KI-generiert oder nicht. Das *DEEPFAKES Accountability*-Gesetz konzentriert sich zwar in erster Linie auf den Missbrauch von Intimbildern, sieht aber auch mehrere Kennzeichnungs- und Offenlegungspflichten vor, um sicherzustellen, dass GenKI-Medien eindeutig als solche zu erkennen sind.

Entscheidend für die Gestaltung dieser Vorschriften ist ihre Vereinbarkeit mit dem Ersten Verfassungszusatz, der die Beschneidung des Rechts auf freie Meinungsäußerung durch die Regierung einschränkt. In ihrer jetzigen Fassung könnten die Vorschläge eine unbeabsichtigte abschreckende Wirkung auf legitimen kreativen Ausdruck haben. Das *No AI FRAUD*-Gesetz wird dabei wegen potenziell „verfassungswidrig vager“ Bestimmungen kritisiert.<sup>282</sup>

Im Gegensatz zum europäischen risikobasierten Ansatz setzt das Vereinigte Königreich bewusst auf *laissez faire*. Sein genereller Fahrplan für die KI-Gesetzgebung wurde im „Weißbuch“ für einen innovationsfreundlichen Ansatz zur KI-Regulierung 2023 dargelegt.<sup>283</sup> Darin heißt es einleitend, dass „schwerfällige und starre“ Rechtsvorschriften „Innovationen ersticken und die Einführung von KI verlangsamen können“. Es führt aus, dass das Vereinigte Königreich „ein Drittel aller europäischen KI-Unternehmen und doppelt so viele wie jedes andere europäische Land“ beherbergt und die britische Regierung sich daher mit sektorspezifischen Regulierungsbehörden und

---

<sup>277</sup> <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/6943/text>.

<sup>278</sup> <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/5586/text>.

<sup>279</sup> Das Gesetz zum Schutz der Persönlichkeitsrechte von Tennessee aus dem Jahr 1984, das durch einen Rechtsstreit der Erben von Elvis Presley zustande kam, und § 3344 des kalifornischen Bürgerlichen Gesetzbuches sind Beispiele für bundesstaatliche Publicity-Gesetze.

<sup>280</sup> Nair P., *Imitation Is Not Flattery: Introducing the NO FAKES Act* (16. Januar 2024) ACT | The App Association.

<sup>281</sup> No AI FRAUD, Art. 3 Abs. 1 und 2.

<sup>282</sup> Klosek K., *No Frauds, No Fakes... No Fair Use?* (1. März 2024). Association of Research Libraries.

<sup>283</sup> <https://www.gov.uk/government/publications/ai-regulation-a-pro-innovation-approach/white-paper>.



Interessenvertretern der Industrie beraten wird, um einen „angemessenen“ und „flexiblen“ Rahmen zu entwerfen, der „die Belastung der Unternehmen verringert“. Es legt zudem nahe, dass die bestehenden Rechtsvorschriften, zum Beispiel zu Produktsicherheit und Verbraucherschutz, ausreichend sein könnten, um den von KI ausgehenden Gefahren zu begegnen.

Dennoch scheint das britische Parlament anzuerkennen, dass GenKI Material erstellen kann, das „das Verhalten, die Meinungen oder den Charakter einer Person absichtlich falsch darstellt“, und dass einige KI-Modelle technische Informationen nicht hinreichend offenlegen oder erklären.<sup>284</sup> Um gegen diese und andere Herausforderungen vorzugehen, sieht das Weißbuch „angemessene Transparenz und Erklärbarkeit“ als einen von fünf Grundsätzen vor, die Entwickler bei der Gestaltung und Bereitstellung von KI-Lösungen beachten sollten. In ihrer Antwort vom Februar 2024<sup>285</sup> auf das Weißbuch erklärte die Regierung, sie prüfe „Mechanismen zur Schaffung größerer Transparenz, einschließlich Maßnahmen, die es Rechteinhabern ermöglichen, besser zu erkennen, ob von ihnen produzierte Inhalte als Input für KI-Modelle verwendet werden“. Hier geht es jedoch primär ausdrücklich um das Urheberrecht und nicht um Persönlichkeitsrechte oder Reputationsschutz, und da die britische Regierung weiterhin an einem nichtlegislativen Ansatz festhält, wären solche Transparenzmechanismen freiwillig.

Dessen ungeachtet ist es unwahrscheinlich, dass das Vereinigte Königreich zu einem „Wilden Westen“ wird, in dem KI unreguliert in den Sonnenuntergang reitet. Erstens räumt das Weißbuch ein, dass „KI letztlich [zu gegebener Zeit] gesetzgeberische Maßnahmen erfordern wird“.<sup>286</sup> Zweitens kam im Juli 2024 im Ergebnis der Wahlen im Vereinigten Königreich eine nationale Regierungspartei ans Ruder, die sich deutlich für die Einführung von KI-Regelungen ausgesprochen hat.<sup>287</sup> Es ist daher wahrscheinlich, dass der oben beschriebene Ansatz unter der neuen Regierung strengere Transparenzpflichten und kodifizierte Schutzvorkehrungen für Einzelpersonen verfolgen wird.

## 5.5. Transparenz als Grundpfeiler zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte

Die Gesetzgebung ist natürlich nur ein Teil der Geschichte der Persönlichkeitsrechte in der KI-Ära. Viele Unternehmen regulieren sich selbst, wobei Gruppen wie die Koalition für Inhaltsherkunft und -authentizität (*Coalition for Content Provenance and Authenticity* - C2PA)<sup>288</sup> und das Nationale Institut für Standards und Technologie (*National Institute of*

---

<sup>284</sup> <https://publications.parliament.uk/pa/cm5803/cmselect/cmsctech/1769/summary.html>.

<sup>285</sup> <https://www.gov.uk/government/consultations/ai-regulation-a-pro-innovation-approach-policy-proposals/outcome/a-pro-innovation-approach-to-ai-regulation-government-response>.

<sup>286</sup> ebenda.

<sup>287</sup> Siehe unter anderem Landi, M. *Labour commits to introducing AI regulation for tech giants*. The Independent (13. Juni 2024) und das Manifest der Labour-Partei.

<sup>288</sup> <https://c2pa.org/specifications/specifications/2.0/index.html>.



*Standards and Technology* - NIST)<sup>289</sup> freiwillige technische und Governance-Standards schaffen. Öffentlicher Druck und Lobbygruppen zeigen ebenfalls Wirkung, wie die Beendigung des Streiks der SAG-AFTRA im Dezember 2023 beweist.<sup>290</sup> Nach einem fünfmonatigen Arbeitskampf billigte die Gewerkschaft der Unterhaltungsindustrie eine Vereinbarung mit dem Verband der Film- und Fernsehproduzenten (*Alliance of Motion Picture and Television Producers* - AMPTP),<sup>291</sup> dem wichtigsten amerikanischen Branchenverband für Filmstudios, Fernsehsender, Streamingdienste und Produktionsunternehmen. Unter anderem müssen AMPTP-Organisationen nun die Zustimmung der ausübenden Künstler einholen, wenn sie digitale Doppelgänger erstellen. Im Juni 2024 sind auf beiden Seiten des Atlantiks mehr als 20 Verfahren zu geistigem Eigentum mit Beteiligung von GenKI-Unternehmen anhängig, deren Ausgang mit ziemlicher Sicherheit die Entwicklung und Nutzung von GenKI beeinflussen wird.<sup>292</sup>

Es bleibt offen, wie sich die Gesetzgebung, Initiativen der Industrie, Vertragsverhandlungen und die Rechtsprechung entwickeln werden, um den Herausforderungen von GenKI zu begegnen. Klar ist jedoch, dass Transparenz für die effektive Wahrnehmung der Persönlichkeitsrechte von entscheidender Bedeutung ist, da digitale Doppelgänger und Klonen mittels KI immer alltäglicher werden. Zustimmung ist für die Kontrolle von zentraler Bedeutung und für eine rechtmäßige Zustimmung bedarf es ehrlicher, zugänglicher Informationen über die Risiken und Vorteile von GenKI. Wenn Anbieter und Betreiber transparent machen, wie GenKI entwickelt und genutzt wird, trägt dies außerdem dazu bei, dass sie zur Rechenschaft gezogen werden können, sodass Geschädigte über angemessene Rechtsmittel verfügen. Dies kann ausübende Künstler, Kreativschaffende und Publikum schützen und das Vertrauen in die ordnungsgemäße Nutzung digitaler Doppelgänger und die Systeme, die sie rechtmäßig erzeugen, fördern. Das Wichtigste ist vielleicht, dass es das Recht auf Selbstbestimmung, Würde und Autonomie bereits stärkt, wenn Menschen umfassend darüber informiert werden, wie ihr Abbild, ihre Stimme oder andere persönliche Attribute digitalisiert werden. Um es mit den Worten der Schauspielerin Talulah Riley zu sagen: „Es ist unerlässlich, dass meine Stimme und mein Abbild mir gehören, egal wie einfach und billig diese Dinge digital kopiert werden können.“<sup>293</sup>

---

<sup>289</sup> <https://www.nist.gov/itl/ai-risk-management-framework>.

<sup>290</sup> <https://www.sagaftra.org/sag-aftra-members-approve-2023-tvtheatrical-contracts-tentative-agreement>.

<sup>291</sup> [Summary of the updated contract](#).

<sup>292</sup> Lee E., *Status of all 24 copyright lawsuits v. AI companies* (24. Mai 2024). *Chat GPT is Eating the World*.

<sup>293</sup> Vallance C., *Actors launch campaign against AI 'show stealers'* (21. April 2022), BBC.



## 6. Auswirkungen von KI auf den audiovisuellen Arbeitsmarkt in Europa

Elodie Migliore, Doktorandin an den Universität Straßburg

### 6.1. Einleitung

« *Toute puissance est faible, à moins que d'être unie.* »<sup>294</sup>

Le vieillard et ses enfants – Jean de La Fontaine

Der Aufstieg der KI-Technologien wirkt sich auf jeden Aspekt unseres täglichen Lebens aus. Wie in vielen Science-Fiction-Filmen wie *I, Robot*<sup>295</sup> dargestellt, besteht die gängige Wahrnehmung von KI-Technologien darin, dass sie den Menschen bei vielen Aufgaben ablösen werden. Auch wenn manche dies für ein Hirngespinnst halten, so gibt es doch bereits bestimmte Sektoren, in denen diese Prophezeiung Realität wird und Technologien die menschliche Arbeitskraft effektiv ersetzen.

Ein herausragendes Beispiel ist der Kreativsektor. Eine frühe Studie von OpenAI zeigt, dass das Expositionsrisiko für Autoren und Urheber bei 82,5 % liegt.<sup>296</sup> Der audiovisuelle Sektor bildet hier keine Ausnahme. Aus einem Bericht von KPMG<sup>297</sup> geht hervor, dass bei kreativen Berufen der Anteil an Aufgaben, die für eine Automatisierung in Frage kommen, mit am höchsten ist. Für Urheber, Autoren und Übersetzer liegt der Anteil automatisierter Aufgaben bei 43 %, wobei der Mensch dem maschinellen Output den „Feinschliff“ gibt.<sup>298</sup> Dies könnte vielerlei Folgen haben, zum Beispiel eine weitere Verschlechterung der Bezahlung professioneller Drehbuchautoren. Die Beschäftigten haben jedoch beschlossen, sich nicht zurückzulehnen und abzuwarten, was in den letzten Monaten zu massiven Streiks und Betriebsbeeinträchtigungen geführt hat.

---

<sup>294</sup> „Jede Macht ist schwach, wenn sie nicht geeint ist“, freie Übersetzung.

<sup>295</sup> *I, Robot*, Alex Proyas, 20th Century Fox, 2004.

<sup>296</sup> Tyna Eloundou und andere, „[GPTs Are GPTs: An Early Look at the Labor Market Impact Potential of Large Language Models](#)“ (arXiv, 21. August 2023).

<sup>297</sup> „[Generative AI and the UK Labour Market](#)“, KPMG UK.

<sup>298</sup> „[Writers and AI](#)“ (*Writers' Guild of Great Britain*, 12. Juli 2023).





In diesem Kapitel soll anhand der beiden großen Streiks in den Vereinigten Staaten (USA) der aktuelle Stand des Arbeitsrechts im audiovisuellen Sektor in Bezug auf den Einsatz künstlicher Intelligenz analysiert werden.

## 6.2. Auswirkungen von KI auf das Arbeitsrecht im audiovisuellen Sektor in den USA

### 6.2.1. Die Streiks von WGA und SAG-AFTRA

Am 2. Mai 2023 rief die amerikanische Autoren-gewerkschaft (*Writers Guild of America - WGA*), die 11 500 Drehbuchautoren vertritt, einen Streik aus. Der Streikaufruf traf alle Unternehmen, die die Mindestgrundvereinbarung (*Minimum Basic Agreement - MBA*)<sup>299</sup> unterzeichnet haben, einen Tarifvertrag, in dem die für WGA-Drehbuchautoren geltenden Regeln und Entgeltsätze festgelegt sind.<sup>300</sup> Die Autoren hatten seit dem historischen 100-Tage-Ausstand von 2007 nicht mehr gestreikt.<sup>301</sup>

Am 14. Juli 2023 forderte dann auch die amerikanische Schauspielergewerkschaft (*Screen Actors Guild - American Federation of Television and Radio Artists - SAG AFTRA*), die weltweit 160 000 Medienfachleute vertritt, zum Streik auf. Der Streikaufruf traf alle Dienste, die unter die kodifizierte SAG-AFTRA-Grundvereinbarung für Produzenten und die SAG-AFTRA-Fernsehvereinbarungen und damit verbundene Vereinbarungen fallen.<sup>302</sup> Es war das erste Mal seit dem Schauspielerstreik von 1980, dass sich Schauspieler in den Vereinigten Staaten an einem Arbeitskampf beteiligten.<sup>303</sup> Noch wichtiger ist, dass zum ersten Mal seit 1960 Schauspieler und Drehbuchautoren gleichzeitig streikten.

Beide Gewerkschaften kämpften gegen den Verband der Film- und Fernsehproduzenten (*Alliance of Motion Picture and Television Producers - AMPTP*), der 350 amerikanische Fernseh- und Filmproduktionsfirmen bei Tarifverhandlungen mit den Gewerkschaften der Unterhaltungsindustrie vertritt.

Der WGA-Streik endete nach 146 Tagen am 27. September 2023, nachdem eine Vereinbarung mit dem AMPTP für den Zeitraum vom 25. September 2023 bis zum 1. Mai 2026 getroffen wurde.

---

<sup>299</sup> [Memorandum of Agreement for the 2023 WGA Theatrical and Television Basic Agreement](#), 2023

<sup>300</sup> Elodie Migliore, „[Fin de la grève des scénaristes américains : quand l'union fait la force](#)“, *Intelligence artificielle | Dalloz Actualité* (2023)

<sup>301</sup> Cal Berry, „[Blueprint for a Strike in the Entertainment Industry: Lessons from the 2007 WGA Strike](#)“, (*Left Voice*, 5. November 2021). See also, *Pencils Down! The 100 Days of the Writers Guild Strike*, Brian S. Kalata, 2014.

<sup>302</sup> „[SAG-AFTRA Strike Order for TV/Theatrical/Streaming Contracts](#)“ (*SAG-AFTRA*)

<sup>303</sup> Cynthia Littleton, „[Revisiting the 1980 SAG-AFTRA Strike with 'MASH' Stars, an Emmy Boycott and All-Night Negotiating Sessions: 'We'Re Going to Strike Like Hell'](#)“ (*Variety*, 1. September 2023)





Der SAG-AFTRA-Streik endete am 9. November 2023 mit einer am 5. Dezember ratifizierten Vereinbarung, die für den Zeitraum vom 9. November 2023 bis zum 30. Juni 2026 gilt.<sup>304</sup>

Beide Streiks verfolgten gemeinsame Forderungen wie das Aushandeln neuer Tantiemen im Zusammenhang mit dem Aufkommen von Streamingdiensten, aber sie hatten auch das gemeinsame Ziel, die Nutzung generativer künstlicher Intelligenz (GenKI) im Rahmen ihrer Beschäftigungsverhältnisse zu regeln.

Die WGA-Drehbuchautoren befürchteten, dass KI-generierte Werke ihren Jobs Konkurrenz machen könnten und dass das Trainieren von KI-Modellen mit dem Material von Berufsautoren ihre Abspannrechte und ihre Tantiemen beeinträchtigen könnte. SAG-AFTRA war besorgt, dass Studios KI und digitale Technologien nutzen könnten, um Gesichter und Stimmen ausübender Künstler zu replizieren und so die Rechte und Arbeitsmöglichkeiten von Schauspielern zu beschneiden.

## 6.2.2. Die WGA-Vereinbarung nach dem Streik

Die Forderungen der WGA waren zahlreich. Während einige davon akzeptiert wurden, wurden andere nicht unverändert in die Vereinbarung aufgenommen.<sup>305</sup>

Erstens wurde beschlossen, dass der Einsatz von GenKI zum Schreiben oder Umschreiben von literarischem Material/Inhalt nicht zulässig ist. Außerdem können KI-generierte Inhalte nicht als Quellmaterial im Sinne der Vereinbarung betrachtet werden.<sup>306</sup>

Darüber hinaus kann ein Drehbuchautor bei Zustimmung des Unternehmens ein KI-System als Teil seiner Dienstleistungen nutzen, sofern er sich an die Richtlinien des Unternehmens hält. Ein Unternehmen darf einem Drehbuchautor jedoch nicht vorschreiben, ein KI-System für die Erbringung seiner Dienstleistungen zu nutzen. Das Unternehmen kann den Einsatz eines KI-Systems auch ablehnen, insbesondere wenn es Zweifel daran hat, dass der produzierte Inhalt urheberrechtlich geschützt werden kann oder dass es in der Lage sein wird, diesen Inhalt zu verwerten. Das Unternehmen muss den Autor zudem informieren, wenn die ihm übermittelten Dokumente von einem KI-System generiert wurden oder von einem KI-System generierte Elemente enthalten.

---

<sup>304</sup> [2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement](#)

<sup>305</sup> Artikel 72, Seite 68, WGA-Vorschlag Nr. 29, *Memorandum of Agreement* für die WGA-Grundvereinbarung für Kino und Fernsehen 2023.

<sup>306</sup> Quellmaterial „bezeichnet das gesamte Material mit Ausnahme der Handlung im Sinne der vorstehenden Definition, auf dem das Drehbuch beruht, einschließlich sonstigen Materials, auf dem die Handlung beruht. Die Urheberschaft an der Handlung abendfüllender Spielfilme muss auf der Leinwand im Abspann genannt werden [...]“, siehe die WGA-Mindestgrundvereinbarung ([2020 WGA Minimum Basic Agreement](#)), Seite 403. KI-generierte Inhalte können nicht verwendet werden, wenn sie Abspann- oder sonstige Rechte eines Autors verletzen.



Ein strittiger Punkt war schließlich das Training von KI-Systemen, das die WGA entschieden ablehnte. Die Lösung dieses Problems war eine der schwierigsten Aufgaben. Die Vereinbarung behält eine Klausel bei, nach der die Autoren - oder die WGA in ihrem Namen - die Verwendung des Materials für Training einer GenKI untersagen können, wenn sie sich ausschließliche Rechte an ihrem Material vorbehalten. Umgekehrt bedeutet dies auch, dass ein Studio, das sich die vorbehaltenen Rechte an dem Material komplett sichert, dieses für das Training von GenKI-Systemen nutzen kann.<sup>307</sup> Diese Klausel ist allerdings nur scheinbar ein Sieg, denn es ist Studios nicht verboten, Skripte im eigenen Besitz zum Training von KI-Systemen zu verwenden; alles hängt von den vorbehaltenen Rechten ab.

### 6.2.3. Die SAG-AFTRA-Vereinbarung

Die WGA-Vereinbarung bedeutet einen Fortschritt bei der Regulierung von KI im audiovisuellen Sektor. Die SAG-AFTRA-Vereinbarung sieht gleichermaßen interessante Bestimmungen vor.<sup>308</sup> Das SAG-AFTRA *Memorandum of Agreement* (MoA) 2023 regelt Kinofilme und geskriptete Schauspielinhalte, die für das Fernsehen und neue Medienplattformen produziert werden, mit besonderem Augenmerk auf den Themenkomplex Output.<sup>309</sup> Die Vereinbarung hebt Einwilligung und Entschädigung als zwei Kernbegriffe hervor, die in den KI-Bestimmungen durchgängig auftauchen.

#### 6.2.3.1. Trainingsdaten

Erstens sieht das MoA der SAG-AFTRA offenbar keine zusätzlichen Zahlungen für die Einbindung von Filmmaterial oder Sprachaufnahmen der Darbietung eines Schauspielers in einen Trainingsdatensatz vor. Das heißt zwar nicht, dass es unmöglich ist, eine Entschädigung zu fordern, die Schauspieler oder ausübenden Künstler müssen jedoch selbst ihre eigenen Vereinbarungen aushandeln. Diese Option scheint für bekannte Schauspieler mit ausreichender Verhandlungsmacht möglich, für neue Schauspieler am Anfang ihrer Karriere jedoch weniger realistisch.

Die einzige Bestimmung, die sich mit Trainingsdaten befasst, ist Absatz C des Titels II „Künstliche Intelligenz“ der Zusammenfassung der vorläufigen Nachfolgevereinbarung 2023 zum Producer-SAG-AFTRA Codified Basic Agreement von 2020 und dem SAG-AFTRA Television Agreement von 2020<sup>310</sup>, der regelmäßige Treffen

---

<sup>307</sup> Artikel 72, Seite 68, WGA-Vorschlag Nr. 29, *Memorandum of Agreement* zur WGA-Grundvereinbarung für Kino und Fernsehen 2023.

<sup>308</sup> Es gibt jedoch auch abweichende Meinungen, siehe hierzu Laura Weiss, „[SAG-AFTRA's New Contract Falls Short on Protections from AI](#)“ (*Prism*, 5. Dezember 2023). Siehe auch „[How SAG-AFTRA's AI Provisions Work: A Lawyer's View](#)“.

<sup>309</sup> 2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement, a.a.O.

<sup>310</sup> [https://www.sagaftra.org/files/sa\\_documents/TV-Theatrical\\_23\\_Summary\\_Agreement\\_Final.pdf](https://www.sagaftra.org/files/sa_documents/TV-Theatrical_23_Summary_Agreement_Final.pdf)



vorsieht, um „[...] eine eventuelle Vergütung für die Verwendung von [im Rahmen des Tarifvertrags produzierten] Werken zum Training von GenKI-Systemen für die Erschaffung ‚synthetischer Darsteller‘ zu diskutieren“.<sup>311</sup>

### 6.2.3.2. Synthetische Darsteller

Zweitens definiert die Vereinbarung den Begriff des synthetischen Darstellers als ein digital erstelltes Objekt, das „den eindeutigen Eindruck erwecken soll und tatsächlich erweckt, dass es sich bei dem Objekt um einen natürlichen Darsteller handelt, der nicht als irgendein identifizierbarer natürlicher Darsteller erkennbar ist, nicht von einer natürlichen Person gesprochen wird, kein digitales Replikat ist; darüber hinaus besteht keine Beschäftigungsvereinbarung für den Film mit einem natürlichen Darsteller in der Rolle, die von dem Objekt gespielt wird“.<sup>312</sup>

Anschließend werden zusätzliche Anforderungen für den Einsatz identifizierbarer synthetischer Darsteller festgelegt. Dieser Begriff bezieht sich auf synthetische Darsteller, die erkennbare Merkmale eines Schauspielers aufweisen, wie zum Beispiel ein „Hauptgesichtsmerkmal (das heißt Augen, Nase, Ohren und/oder Mund)“, das über eine „Aufforderung an ein GenKI-System“ angefordert wird.<sup>313</sup> In diesem Fall muss der Produzent verhandeln und die Einwilligung des Darstellers einholen. Möchte man zum Beispiel eine synthetische Darstellerin mit den Augen von Emma Stone generieren, muss man mit ihr verhandeln und ihre ausdrückliche Einwilligung einholen.

### 6.2.3.3. Digitale Replikate

Drittens werden in der Vereinbarung zwei Arten von Replikaten definiert, nämlich beschäftigungsbasierte Replikate und unabhängige Replikate.<sup>314</sup>

Beschäftigungsbasierte digitale Replikate sind definiert als digitale Reproduktionen der Stimme oder des Abbilds eines ausübenden Künstlers, die im Zusammenhang mit seiner Beschäftigung bei einem Kinofilm erstellt werden, wobei digitale Technologie verwendet wird und der Künstler physisch mitwirkt, um ihn in Bildaufnahmen oder in Soundtracks darzustellen, in denen er nicht tatsächlich aufgetreten ist.<sup>315</sup> So wurde beispielsweise ein Replikat von Kyle MacLachlan geschaffen, um einen jungen Henry MacLean in *Fallout* darzustellen.<sup>316</sup>

---

<sup>311</sup> 2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement, Abschnitt C, S. 3, *a.a.O.*

<sup>312</sup> 2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement, Abschnitt C, S. 4, *a.a.O.*

<sup>313</sup> Ebenda

<sup>314</sup> Ebenda

<sup>315</sup> Ebenda

<sup>316</sup> Zu einem digitalen Replikat, das nicht aller Geschmack ist und Gegenstand einiger Diskussionen unter Fans war, von denen einige spekulierten, dass es von einer künstlichen Intelligenz generiert wurde, und die SAG-AFTRA-Vereinbarungen erwähnten, siehe zum Beispiel diese [Diskussion](#) auf Reddit.



In diesem Fall muss der Produzent die Schaffung vorab ankündigen und die „klare und demonstrative“<sup>317</sup> Einwilligung des Schauspielers in einem vom Beschäftigungsvertrag getrennten Dokument einholen, das vom ausübenden Künstler unterzeichnet wird und womit zusätzliche Vergütungsanforderungen verbunden sind. Ein ganzer Abschnitt der Vereinbarung ist dann der Verwendung dieser Replikat gewidmet und regelt, wann eine Einwilligung oder eine zusätzliche Vergütung erforderlich ist.<sup>318</sup> Außerdem muss „eine hinreichend genaue Beschreibung des Verwendungszwecks“<sup>319</sup> enthalten sein.

Unabhängig erstellte digitale Replikat sind Replikat, die einen natürlichen Darsteller überzeugend darstellen sollen, indem sie erkennbare Merkmale wie seine Stimme und/oder sein Abbild verwenden. Das Replikat wird verwendet, um einen Charakter und nicht den natürlichen Darsteller darzustellen, und es besteht keine Beschäftigungsvereinbarung mit dem natürlichen Darsteller für den Film, in dem das Replikat verwendet wird. Es wird oft durch die Verwendung vorhandenen Materials erstellt, um den Schauspieler in Szenen darzustellen, die er nicht tatsächlich gedreht hat,<sup>320</sup> - zum Beispiel Paul Walker als Brian O'Conner in *Fast and Furious 7*. Für diese Art von Replikat muss ein Produzent vor der Verwendung verhandeln und die Einwilligung einholen. Sie sieht darüber hinaus Renten- und Krankenversicherungsbeiträge vor.

#### 6.2.3.4. Digitale Bearbeitung

Schließlich befasst sich die Vereinbarung auch mit dem Konzept der digitalen Bearbeitung, einem in der Filmindustrie weit verbreiteten Phänomen. Digitale Bearbeitungen können beispielsweise zu kosmetischen Zwecken vorgenommen werden und müssen nicht immer KI-Prozesse beinhalten. Eine Einwilligung ist nicht erforderlich, wenn „die Bild- oder Tonaufnahme des ausübenden Künstlers im Wesentlichen so bleibt, wie sie im Drehbuch steht, aufgeführt und/oder aufgezeichnet wurde“; wenn es sich um größere Änderungen handelt, allerdings schon. Ähnliche Regeln gelten auch hier für Einwilligung und Vergütung.

---

<sup>317</sup> 2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement, Abschnitt C, a.a.O.

<sup>318</sup> Die Vereinbarung enthält auch Bestimmungen zu verstorbenen Schauspielern oder die Verwendung dieser Replikat beispielsweise für eine Fortsetzung oder ein Prequel, siehe *ebenda*, Seite 5.

<sup>319</sup> 2023 TV/Theatrical Contracts Tentative Agreement, Abschnitt C, a.a.O.

<sup>320</sup> *Ebenda*



## 6.3. Auswirkungen von KI auf das Arbeitsrecht im audiovisuellen Sektor in der EU

### 6.3.1. Politik der Europäischen Union

Mit den beiden Streiks in den USA konnten bessere Arbeitsbedingungen für die Beschäftigten im audiovisuellen Sektor erreicht werden. Es scheint, dass auch die Europäische Union (EU) beginnt, sich mit diesen Fragen zu befassen.

Es sei vorausgeschickt, dass Sozialpolitik in erster Linie in die Zuständigkeit der EU-Mitgliedstaaten fällt, was die Möglichkeiten der EU beschränkt, Arbeitnehmerrechte im Zusammenhang mit KI zu verbessern. Für bestimmte Bereiche gilt jedoch eine gemeinsame Zuständigkeit mit der EU.<sup>321</sup> Titel X des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (AEUV)<sup>322</sup> definiert die Sozialpolitik in der EU.<sup>323</sup> Eine horizontale Sozialklausel sieht auch Artikel 9 AEUV vor. Darüber hinaus verleiht Artikel 6 des Vertrags über die Europäische Union (EUV)<sup>324</sup> den sozialen Rechten, die in der EU-Grundrechtecharta festgelegt sind, verbindliche Geltung.

Das Europäische Parlament und der Rat können Anreizmaßnahmen zur Unterstützung und Ergänzung der Maßnahmen der EU-Länder in bestimmten Bereichen beschließen. Sie können darüber hinaus Mindestanforderungen in Form von Richtlinien erlassen, um den EU-Ländern die Möglichkeit zu geben, zusätzliche, strengere Bestimmungen zu erlassen. Diese Richtlinien betreffen begrenzte Bereiche einschließlich, aber nicht beschränkt auf Gesundheit und Sicherheit der Arbeitnehmer, Unterrichtung und Anhörung der Arbeitnehmer oder Schutz der Arbeitnehmer bei Beendigung des Arbeitsvertrags.<sup>325</sup>

Das bedeutet, dass die Europäische Kommission nur begrenzte Zuständigkeiten in sozialen Angelegenheiten, insbesondere bei Fragen der Vergütung hat, was erklärt, warum sie in diesen Bereichen möglicherweise nicht so schnell vorankommt.

Bislang gibt es keine verbindlichen EU-Rechtsvorschriften, die speziell auf den audiovisuellen Sektor ausgerichtet sind und den Mitgliedstaaten neue Bedingungen auferlegen. Einen Schritt nach vorn machte jedoch das Europäische Parlament mit seiner

---

<sup>321</sup> Gemeinsame Zuständigkeit bezieht sich auf Bereiche, in denen Gesetzgebung und der Erlass verbindlicher Rechtsakte sowohl auf europäischer Ebene als auch von jedem einzelnen Mitgliedstaat unabhängig von den anderen möglich sind. Die Mitgliedstaaten können ihre Zuständigkeit jedoch nur insoweit ausüben, als die EU ihre Zuständigkeit nicht ausgeübt hat oder beschlossen hat, sie nicht auszuüben. In Bezug auf Sozialpolitik betrifft dies lediglich im Vertrag ausdrücklich festgelegte Aspekte.

<sup>322</sup> [Konsolidierte Fassungen des Vertrags über die Europäische Union und des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union 2012/C 326/01.](#)

<sup>323</sup> Die sozialpolitischen Ziele sind in Artikel 151 AEUV ausgeführt.

<sup>324</sup> [Konsolidierte Fassung des Vertrags über die Europäische Union C 202/1.](#)

<sup>325</sup> „Sozialpolitik“, Glossar von Zusammenfassungen (*EUR-Lex*).



Entschließung vom 21. November 2023, die Empfehlungen an die Kommission zu einem EU-Rahmen für die soziale und berufliche Lage von Künstlern und Arbeitnehmern in der Kultur- und Kreativbranche enthält.<sup>326</sup>

Die Entschließung umfasst 73 Empfehlungen mit einer Vielzahl von Maßnahmen, die sich auf den Künstlerstatus, soziale Sicherheit, angemessene Arbeitsbedingungen, gerechte Vergütung, Aus- und Weiterbildung, künstlerische Freiheit oder Tarifverhandlungen beziehen.

In der Entschließung wird ein strategischer Ansatz auf Unionsebene gefordert, um die Auswirkungen auf Arbeitsplätze, Arbeitsmethoden und Arbeitsbedingungen der Beschäftigten sowie die Notwendigkeit der Höherqualifizierung und Umschulung zu berücksichtigen. Darüber hinaus werden Pläne zur Schaffung von Arbeitsplätzen und sektorspezifische finanzielle Unterstützung empfohlen, um Sozialschutz für diejenigen zu gewährleisten, die von Digitalisierung und KI-bedingten Arbeitsplatzverlusten betroffen sind. Die Entschließung hebt Herausforderungen wie Arbeitsplatzverlust und Beschäftigungswandel hervor und fordert die Kommission dringend auf, die Auswirkungen von KI auf die Rechte und das Wohlergehen der Arbeitnehmer in künftigen Rechtsvorschriften zu berücksichtigen.

Die Europäische Kommission begrüßte die Entschließung<sup>327</sup> und strich einige Initiativen heraus, die in diesem Bereich bereits umgesetzt werden.<sup>328</sup> Eine hochrangige Gruppe soll sich mit der Frage befassen, wie den Bedürfnissen des Sektors am besten Rechnung getragen werden kann. Die Kommission schloss ihre Antwort mit einer Aufzählung mehrerer Initiativen wie gerechte Vergütung von Autoren und ausübenden Künstlern für die Verwertung ihrer künstlerischen Arbeit, wobei der Schwerpunkt auf den Herausforderungen durch KI lag.

## 6.4. Analyse der verschiedenen Initiativen ausgewählter Interessenträger

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit der Rolle verschiedener Akteure wie Verwertungsgesellschaften, Vereinigungen oder Verbände und Gewerkschaften, die für den audiovisuellen Sektor von grundlegender Bedeutung sind, sowie deren Maßnahmen und Initiativen.

---

<sup>326</sup> [Entschließung des Europäischen Parlaments vom 21. November 2023 mit Empfehlungen an die Kommission zu einem EU-Rahmen für die soziale und berufliche Lage von Künstlern und Arbeitnehmern in der Kultur- und Kreativbranche \(2023/2051\(INL\)\)](#).

<sup>327</sup> [Antwort](#) der Europäischen Kommission auf die Entschließung vom 21. November 2023.

<sup>328</sup> Europäische Kommission, Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur, [The status and working conditions of artists and cultural and creative professionals - Report of the OMC \(Open Method of Coordination\) group of EU Member States' experts](#), Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2023.



## 6.4.1. Verwertungsgesellschaften (CMO)

Zu den ersten Einrichtungen, die einem in den Sinn kommen, wenn es um die Verbesserung der Arbeitsbedingungen im audiovisuellen Sektor geht, gehören die Verwertungsgesellschaften (*collective management organisation* - CMO).<sup>329</sup> Infolgedessen werden die SACD und Playright sowie die SAA, ein Zusammenschluss verschiedener CMO, anhand der Art ihrer Maßnahmen analysiert.<sup>330</sup>

Zunächst hat die französische *Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques* (SACD) „ihre allgemeinen Verträge mit Nutzern angepasst und neue Klauseln zum Schutz der Werke unserer Autoren aufgenommen. Diese Klauseln hindern Nutzer daran, die Rechte der von uns vertretenen Autoren an KI-Unternehmen zu lizenzieren.“<sup>331</sup> So enthält der Mustervertrag, der das Verhältnis zwischen Produzent und Autor regelt, mehrere Bestimmungen, die sich an das WGA-Memorandum anlehnen.<sup>332</sup> Er enthält Klauseln, die verhindern, dass Autoren zur Verwendung von KI-Systemen gezwungen werden, eine Forderung, dass der Autor oder der Produzent die Verwendung eines KI-Systems gegenüber der jeweils anderen Partei offenlegen muss, oder Klauseln, dass der Produzent ohne die ausdrückliche vorherige Zustimmung des Autors keine KI-generierten Elemente zur Erstellung von Bildmaterial zur Werbung für den Film verwenden darf. Im Gegensatz zu den WGA- und SAG-AFTRA-Vereinbarungen ist die Verwendung des vom Autor produzierten Werks zum Training eines KI-Systems darüber hinaus ausdrücklich verboten. Die Tragweite dieser Musterverträge wird jedoch im Vergleich zu dem, was in den USA erreicht wurde, begrenzt sein, da ihre Verwendung an Bedingungen geknüpft ist. Sie stellen keine verbindliche Mindestgrundlage dar, und in der Praxis bleibt es dem Autor und seiner Verhandlungsmacht überlassen, diese Vertragsbedingungen gegenüber der anderen Partei durchzusetzen. Schließlich wurde der Generalversammlung der SACD eine neue Klausel vorgelegt, die es der SACD ermöglichen soll, „im Namen ihrer Mitgliedsautoren in Sachen künstliche Intelligenz unmissverständlich zu intervenieren“.<sup>333</sup> Der Jahresbericht 2023 wirft ebenfalls eine Reihe von Fragen auf, zum Beispiel, wie mit KI-Unternehmen eine Einigung erzielt werden kann, wie sie mit allen Rundfunkveranstaltern und Plattformen besteht.<sup>334</sup>

PlayRight, eine belgische CMO, brachte ihre Meinung zu KI in einem Positionspapier<sup>335</sup> oder News-Update zu KI zum Ausdruck. Sie gibt zudem Leitlinien für

---

<sup>329</sup> Verwertungsgesellschaften wollen Urhebern eine effiziente und kostengünstige Möglichkeit bieten, ihre Rechte weltweit zu verwalten, um sicherzustellen, dass ihre Werke gemäß den geltenden Gesetzen genutzt werden.

<sup>330</sup> Auch wenn sich dieser Teil auf drei Akteure konzentriert, so gibt es doch eine Vielzahl von CMO wie die BECS, die GVL oder die AIE, die ebenfalls in KI-Fragen tätig sind.

<sup>331</sup> SAA, Expert Seminar about audiovisual authors' rights and Artificial Intelligence, 30. Januar 2024, [Expert Seminar about audiovisual authors' rights and Artificial Intelligence](#). Siehe auch [5 takeaways from the SAA Expert Seminar on Artificial Intelligence](#), 30. Januar 2024.

<sup>332</sup> „Modèles de contrats audiovisuels“ (SACD, 8. Februar 2017).

<sup>333</sup> Freie Übersetzung, siehe [rapport annuel 2023](#) (SACD, 2024).

<sup>334</sup> *Ebenda*, Seite 10.

<sup>335</sup> Playright, [POLITICAL MEMORANDUM OF THE PERFORMING ARTIST 2024-2029, MAY 16 2024](#).





Verträge mit KI vor,<sup>336</sup> wobei sie keine Vertragsvorlage, sondern lediglich gewisse Empfehlungen zu möglichen Klauseln, die in vertragliche Vereinbarungen aufgenommen werden können, bereitstellt. Mehrere Empfehlungen sind überdies an einige Bestimmungen der WGA- und SAG-AFTRA-Vereinbarungen angelehnt.<sup>337</sup>

Schließlich sind auch die Maßnahmen der Gesellschaft audiovisueller Autoren (*Society of Audiovisual Authors - SAA*) zu erwähnen. Die SAA ist ein Zusammenschluss europäischer Verwertungsgesellschaften, die audiovisuelle Urheber vertreten. Die SAA setzt sich mit gemeinsamen Erklärungen oder Positionspapieren aktiv für eine Regulierung der Verwendung von KI ein.<sup>338</sup> Sie klärt beispielsweise auch im Rahmen von Seminaren zu Fragen im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz auf.<sup>339</sup> Sie bietet daher ein breites Spektrum an Informationen über KI und deren Auswirkungen auf den audiovisuellen Sektor.<sup>340</sup> Darüber hinaus hat sie vor kurzem ein Positionspapier<sup>341</sup> veröffentlicht, das sich mit Fragen des geistigen Eigentums befasst und die wichtigsten Grundsätze für eine auf den Menschen ausgerichtete KI-Regulierung zur Förderung der Kreativität hervorhebt.<sup>342</sup> Es benennt Transparenz, Genehmigung/Lizenzierung und Vergütung als die Grundprinzipien und unterstreicht gleichzeitig die Rolle, die CMO spielen können.<sup>343</sup>

## 6.4.2. Vereinigungen und Verbände

Auch europäische oder internationale Vereinigungen und Verbände schließen sich zu gemeinsamen Aktionen zusammen, um voranzukommen. Zunächst ist festzuhalten, dass europäische Vereinigungen aufgrund ihrer geografischen Streuung und strukturellen Unterschiede wohl nicht die gleiche Verhandlungsmacht haben wie ihre amerikanischen Pendanten. Die europäischen Vereinigungen und Verbände setzen sich jedoch aktiv für verbesserte Arbeitsbedingungen ein.<sup>344</sup>

---

<sup>336</sup> Team COMPLUS, „[Contractual Guidelines in Relation to AI](#)“ (*PlayRight*, 27. Februar 2024).

<sup>337</sup> So wird beispielsweise die Möglichkeit erwogen, eine spezielle Vertragsklausel aufzunehmen, die die vorherige Genehmigung des ausübenden Künstlers für jede neue Nutzung verlangt, *Playright*, „[Contractual Guidelines in Relation to AI](#)“, a.a.O. Siehe auch Team COMPLUS, „[End of Strike in Hollywood: SAG-AFTRA Reaches Agreement](#)“ (*PlayRight*, 28. November 2023).

<sup>338</sup> Siehe [EU AI Act: Joint statement from European creators and rightsholders](#) (SAA, 13. März 2024).

<sup>339</sup> Siehe zum Beispiel [Expert Seminar about audiovisual authors' rights and Artificial Intelligence](#), a.a.O.

<sup>340</sup> Siehe ihre verschiedenen Maßnahmen in Bezug auf KI <https://www.saa-authors.eu/en/tags/222-ai#.Zlm3Y3bP06O>.

<sup>341</sup> Artificial intelligence must serve society and enhance human creativity (SAA, 4. Oktober 2023).

<sup>342</sup> *Ebenda*, Seite 5.

<sup>343</sup> *Ebenda*

<sup>344</sup> Siehe zum Beispiel den Europäischen Regieverband (*Federation of European Screen Directors - FERA*), den Europäischen Verband für audiovisuelle Produktion (*European Audiovisual Production Association - CEPI*), die Vereinigung der Verwertungsgesellschaften für ausübende Künstler (*Association of European Performers' Organisations - AEPO-ARTIS*) oder die SAA.





Ein bemerkenswertes Beispiel ist der Verband der Drehbuchautoren (*Federation of Screenwriters - FSE*), in dem 26 Drehbuchautorenorganisationen zusammengeschlossen sind. Die Aktionen dieses Verbandes sollen hier untersucht werden, da er gefährdete Arbeitnehmer vertritt. Er bemüht sich darum, Arbeitsbedingungen zum Beispiel durch Aufklärungskampagnen und Interessenvertretung zu verbessern.<sup>345</sup> Gemeinsam mit dem internationalen Verbund der Drehbuchautorenverbände (*International Affiliation of Writers Guilds - IAWG*) hat er eine Resolution veröffentlicht, in der ein „ethischer Einsatz“ von KI auf der Grundlage von Richtlinien gefordert wird.<sup>346</sup> Darüber hinaus besteht eine der Hauptprioritäten des FSE darin, Tarifverhandlungen sowohl auf EU-Ebene als auch auf nationaler und regionaler Ebene zu fördern. Tarifverhandlungen ermöglichen die Festlegung von Mindestbeschäftigungsbedingungen. Dies war eine der Stärken der betrachteten US-Gewerkschaften, die es ihnen ermöglichte, solche Vereinbarungen zu erzielen. Ein ähnlicher Ansatz könnte sich als nützlich erweisen, um neue Vereinbarungen für einen KI-Rahmen zu erreichen.<sup>347</sup>

Der FSE ist bei weitem nicht die einzige Vereinigung oder der einzige Verband, der sich für die Verbesserung der Arbeitsbedingungen von Beschäftigten im Hinblick auf den Einsatz künstlicher Intelligenz im audiovisuellen Sektor einsetzt. So beteiligen sich beispielsweise der Europäische Regieverband (*Federation of European Screen Directors - FERA*), der Europäische Verband für audiovisuelle Produktion (*European Audiovisual Production Association - CEPI*) oder die Vereinigung der Verwertungsgesellschaften für ausübende Künstler (*Association of European Performers' Organisations - AEPO-ARTIS*) durch gemeinsame Schreiben, Veranstaltungen oder durch aktuelle Mitteilungen zu diesem Thema.

Der Internationale Verband der Gesellschaften der Schriftsteller und Komponisten (*Confederation of Societies of Authors and Composers - CISAC*), eine der wichtigsten gemeinnützigen Organisationen, konzentriert sich ebenfalls auf Lobbyarbeit durch gemeinsame Schreiben,<sup>348</sup> Mitteilungen,<sup>349</sup> Bildungsmaßnahmen<sup>350</sup> und Nachrichten. In ihrem jüngsten Jahresbericht<sup>351</sup> hat sie zum Beispiel KI als eine ihrer wichtigsten Prioritäten hervorgehoben. In diesem Bericht bezieht sie sich auf drei Grundsätze, bei

---

<sup>345</sup> Siehe zum Beispiel die zahlreichen gemeinsamen Schreiben, die zur Regulierung von KI oder zu KI-Vorschriften unterzeichnet wurden: „[Joint letter in response to the dialogue with the Audiovisual Sector on Copyright & AI](#)“ (FSE, 30. November 2023), „[For an innovation and creator friendly AI Act](#)“ (FSE, 24. November 2023) und „[Joint Statement on Artificial Intelligence and the Draft EU AI Act](#)“ (FSE, 26. September 2023).

<sup>346</sup> Verband der Drehbuchautoren in Europa, „[Artificial Intelligence: Global Screenwriters Call for Ethical Use](#)“ (FSE - *Federation of Screenwriters in Europe*, 11 April 2024). Siehe auch „[Global Screenwriters Call for AI Regulation](#)“.

<sup>347</sup> Verband der Drehbuchautoren in Europa, „[Collective Bargaining](#)“ (FSE - *Federation of Screenwriters in Europe*).

<sup>348</sup> „[Global Creators and Performers Demand Creative Rights in AI Proliferation](#) | CISAC“ (20. Juli 2023).

<sup>349</sup> „[CISAC VP Ángeles González-Sinde Calls for Ethical Rules on AI Use in the Film Industry](#)“ | CISAC (20. Oktober 2023).

<sup>350</sup> Sie veranstaltet zum Beispiel Seminare, siehe „[How Will AI Transform the Music Industry? Expert Panel at the IPRS International Music Creators' Seminar Discuss](#) | CISAC“ (10. Januar 2024).

<sup>351</sup> „[CISAC Annual Report Highlights Its Work Programme on Behalf of CMOs Worldwide](#) | CISAC“ (22. Mai 2024).



denen es nicht unbedingt um arbeitsrechtliche Fragen, sondern vielmehr um die Genehmigung zur Nutzung der Werke des Künstlers,<sup>352</sup> Vergütung und Transparenz<sup>353</sup> geht.

### 6.4.3. Gewerkschaften

Gewerkschaften sind augenscheinlich wichtige Akteure, um den Einsatz von KI einzugrenzen, wie sich in den USA gezeigt hat.

UNI Europa ist ein europäischer Gewerkschaftsverband, der die kollektive Stärke nutzt, um Tarifverhandlungen auszuweiten. UNI MEI vertritt dabei den audiovisuellen Sektor.<sup>354</sup> UNI Europa hat 2021 eine EntschlieÙung zu KI angenommen, in der er sich für faire Löhne und Arbeitsbedingungen durch Tarifverhandlungen einsetzt.<sup>355</sup> In dieser EntschlieÙung wird eine „zukunftsweisende politische Plattform für einen gemeinsamen Rahmen für Tarifforderungen“ angelegt.<sup>356</sup> Dabei ist jedoch zu bedenken, dass Löhne und Arbeitsbedingungen in erster Linie durch die unterschiedlichen nationalen rechtlichen und institutionellen Rahmenbedingungen bestimmt werden. Tarifverhandlungen fallen primär in die Zuständigkeit der nationalen Gewerkschaften.<sup>357</sup> Darüber hinaus unternimmt UNI Europa auch Lobbyarbeit und politische Kampagnen.<sup>358</sup>

Der Internationale Schauspielerverband (*International Federation of Actors - FIA*) ist ein weltweiter Zusammenschluss von Gewerkschaften, Gilden und Berufsverbänden ausübender Künstler.<sup>359</sup> KI ist ein wichtiger Schwerpunkt, wie die entsprechende Seite seines Internetauftritts zeigt.<sup>360</sup> Er hat einen Leitfaden herausgegeben, der die Auswirkungen von KI auf die ausübenden Künstler, die die FIA-Mitgliedsorganisationen vertreten, erläutert.<sup>361</sup> Er gibt zudem die Grundposition des FIA zum Einsatz von KI wieder und bietet Orientierung, „wie Gewerkschaften ihre Verhandlungsstrategie strukturieren können, um Absicherung und Vergütung ihrer Mitglieder zu verbessern“.<sup>362</sup> Zwar können nicht alle FIA-Mitgliedsorganisationen in ihren Tarifverhandlungen KI-Schutzvorkehrungen aushandeln, aber der Leitfaden enthält Ratschläge für

---

<sup>352</sup> Sie erklärt, dass „Urheber das Recht haben müssen, die Nutzung ihrer Werke durch KI-Tools zu lizenzieren“, CISAC-Jahresbericht, Seite 20, a.a.O.

<sup>353</sup> Transparenz bedeutet, dass „KI-Anbieter verpflichtet werden müssen, über das Training auf urheberrechtlich geschützten Werken zu informieren“, ebenda.

<sup>354</sup> [UNI-MEI](#) (*International Arts and Entertainment Alliance*).

<sup>355</sup> [„Vorwärts durch Tarifverhandlungen - EntschlieÙungen, angenommen von der 5. UNI-Europa-Konferenz Brüssel, 27. bis 29. April 2021“](#) (UNI Europa).

<sup>356</sup> *Ebenda*, Seite 16.

<sup>357</sup> *Ebenda*

<sup>358</sup> Siehe zum Beispiel [„Digital Working in the Media, Arts & Entertainment Sector: Challenges and Opportunities“](#) (UNI Global Union Media and Entertainment The FIM, FIA, and EFJ) oder auch [„Solidarity with SAG-AFTRA and FIA“](#) (UNI-MEI).

<sup>359</sup> [„About – FIA“](#) (FIA).

<sup>360</sup> [„Artificial intelligence – FIA“](#) (FIA).

<sup>361</sup> [„Guide de la FIA sur l'intelligence artificielle“](#) (FIA, 23. November 2023).

<sup>362</sup> [„FIA Policy and Practical Guide with Respect to Artificial Intelligence – FIA“](#) (FIA, 23 November 2023).



Gewerkschaften, die dazu in der Lage sind, zum Beispiel eindeutige Einwilligung und zusätzliche Vergütung für digitale Replikat ausübender Künstler.<sup>363</sup> Schließlich zeigt er auf, wie FIA-Mitgliedsorganisationen für ein angemessenes politisches und regulatorisches Umfeld eintreten können, wobei er gleichzeitig betont, dass ein verbindlicher Rechtsrahmen wichtig ist.<sup>364</sup>

Der britische Verband der Drehbuchautoren (*Writers' Guild of Great Britain* - WGGB) ist ebenfalls eine interessante Gewerkschaft, da sie Ähnlichkeiten mit der WGA aufweist. Der WGGB vertritt professionelle Drehbuchautoren, die beispielsweise in audiovisuellen Sektoren arbeiten. Sie kann mit den großen britischen Branchenunternehmen bessere Arbeitsbedingungen aushandeln.<sup>365</sup> Diese Standardvereinbarungen mit großen Organisationen kommen allen Drehbuchautoren zugute, bestimmte Leistungen bleiben jedoch WGGB-Mitgliedern vorbehalten.<sup>366</sup> Der Unterschied zu den USA besteht darin, dass die Mitgliedschaft im WGGB völlig freiwillig ist, während er für die WGA in einigen Fällen obligatorisch ist.

Bislang hat der WGGB keine neuen vertraglichen Vereinbarungen mit Bestimmungen über den Einsatz von KI getroffen, aber er berät aktiv über dieses Thema.<sup>367</sup> Er hat seine Unterstützung für die Streiks in den USA bekundet, um seine Solidarität mit der „Schwestergewerkschaft“ zu zeigen.<sup>368</sup> Der WGGB hat die Befugnis, wie in der Vergangenheit neue Abschlüsse auszuhandeln, die Bestimmungen über den Einsatz von KI enthalten könnten. Es lohnt sich zu verfolgen, wie der WGGB vorgehen wird und ob es dann tatsächlich dazu kommt.

## 6.5. Abschließende Bemerkungen: restliche Lücken und Ausblick

Derzeit konzentrieren sich die Diskussionen in Europa vor allem auf Fragen des geistigen Eigentums wie Urheberrecht und Trainingsdaten, Vergütung aus urheberrechtlicher Sicht, urheberrechtlicher Schutz von Inhalten, die von KI-Systemen generiert wurden, und das Konzept der Transparenz oder Lizenzierung.<sup>369</sup>

Die Diskussionen und Initiativen, die sich mit dem Arbeitsrecht an sich befassen, sind recht allgemein gehalten und nicht direkt auf die spezifischen Herausforderungen

---

<sup>363</sup> „[Guide de la FIA sur l'intelligence artificielle](#)“, Seite 9 und 10, a.a.O.

<sup>364</sup> *Ebenda*, Seite 12 und 13.

<sup>365</sup> „[About](#)“ (*Writers' Guild of Great Britain*).

<sup>366</sup> Jonny Walfisz, „[WGA Strikes: What Is the State of Writers' Unions in Europe?](#)“ (*euronews*, 31. Mai 2023).

<sup>367</sup> Siehe zum Beispiel seine Grundsatzklärung, „Writers and AI“ (n 7).

<sup>368</sup> Sarah Woodley, „[WGA Strike](#)“ (*Writers' Guild of Great Britain*, 2. Mai 2023). Siehe auch Arah Woodlex, „[WGA strike ends](#)“ (*Writers' Guild of Great Britain*, 27. September 2023).

<sup>369</sup> Siehe dazu Kapitel 3 und 4 dieser Studie. Siehe auch Artikel 53 des KI-Gesetzes und Artikel 3 und 4 der Richtlinie (EU) 2019/790.



des audiovisuellen Sektors ausgerichtet.<sup>370</sup> Auch die Notwendigkeit von Schulung und Sensibilisierung von Kreativschaffenden tritt immer mehr ins Bewusstsein, wie aus Berichten und der Entschließung des Europäischen Parlaments deutlich hervorgeht.<sup>371</sup>

Ein vielversprechender Ansatz ist die Entschließung des Europäischen Parlaments, die auf eine ähnliche Philosophie wie die der USA hindeutet, aber noch nicht detailliert genug ist, um seinen eigentlichen Inhalt zu offenbaren. Die unterschiedlichen Maßnahmen der verschiedenen Interessenträger zeigen auch, dass der Bedarf und das Interesse an einer Regulierung des Einsatzes von KI im audiovisuellen Sektor wachsen. All diese Initiativen müssen im Hinblick auf künftige Entwicklungen aufmerksam verfolgt werden.

---

<sup>370</sup> Siehe zum Beispiel das KI-Gesetz. Siehe auch "[Un an après l'arrivée de ChatGPT: Réflexions de l'Obvia sur les enjeux et pistes d'action possibles face à l'IA générative](#)" (*Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique (OBVIA)*, 15. Januar 2024).

<sup>371</sup> Siehe zum Beispiel Europäisches Parlament (2023), Empfehlung 61, a.a.O. Siehe auch die gesetzliche Verpflichtung zur Gewährleistung von „KI-Kompetenz“ in Artikel 4 des KI-Gesetzes. Siehe *Commission de l'Intelligence artificielle, IA: notre ambition pour la France*, März 2024, mit der Empfehlung, Menschen in KI zu schulen.



## 7. Desinformation und KI im AV-Sektor

*Judit Bayer, Universität Münster*

### 7.1. Definition von Desinformation

Der Wandel des Informationsumfelds in den letzten Jahrzehnten hat frühere Strukturen der öffentlichen Information wie die Dominanz traditioneller Nachrichtenquellen, an denen sich die Bewertung der Vertrauenswürdigkeit von Informationen durch das Publikum orientierte, aufgehoben. Die Zugangsschranken zum öffentlichen Raum sind verschwunden, Veröffentlichen ist „hyperdemokratisch“ und eine Qualitätskontrolle der veröffentlichten Informationen zur Ausnahme geworden. Dieses gewaltige Potenzial nutzen nicht nur ehrliche Teilnehmer des öffentlichen Diskurses, es wird auch von böswilligen Akteuren instrumentalisiert. Solche Personen oder Netzwerke fälschen Informationen und verbreiten manipulative oder falsche Informationen in der Absicht, ihre finanziellen oder politischen Ziele voranzutreiben, auch um den Preis, dass einzelne Personen oder Gesellschaften zu Schaden kommen. Zudem werden im partizipativen Kommunikationsraum Desinformationen, die häufig aufsehenerregender und zugkräftiger sind als echte Informationen, durch Teilen, Liken und andere verstärkende Aktionen gefördert. Wenn gutgläubige Personen falsche oder manipulierte Informationen teilen oder veröffentlichen oder wenn die ursprüngliche Absicht des Autors unbekannt bleibt, sprechen wir von Fehlinformationen.<sup>372</sup> Auch wenn etablierte Anbieter redaktioneller Inhalte, die sich normalerweise um die Qualität ihrer Produkte bemühen, gelegentlich Fehler machen, können wir solche Fälle ebenfalls als Fehlinformationen bezeichnen. Der folgende Beitrag konzentriert sich generell auf absichtliche Desinformationen, die mit Hilfe von KI erstellt und verbreitet werden, wobei er kurz auch auf unbeabsichtigte Fälle von Fehlinformationen im Zusammenhang mit generativer künstlicher Intelligenz (GenKI) eingeht.

---

<sup>372</sup> Wardle, C. und Derakhshan, H., „[Information disorder](#)“, *Bericht des Europarats DGI(2017)09*.



## 7.2. KI-Anwendungen in der Desinformationsindustrie

### 7.2.1. Generative KI

Seit 2022 sind GenKI-Modelle für jedermann kostenlos oder gegen geringes Entgelt offen zugänglich. Bei diesen Modellen handelt es sich um KI-Systeme mit allgemeinem Verwendungszweck, die in der Lage sind, aufgrund von Textaufforderungen Texte, Audios, Bilder oder Videos zu erzeugen.<sup>373</sup> Die leichte Zugänglichkeit von GenKI-Technologie wird wahrscheinlich dazu führen, dass die Menge aller Inhalte und somit auch die der Desinformationen steigt.<sup>374</sup> Bislang ist die erwartete Flut KI-basierter Desinformationen jedoch ausgeblieben.<sup>375</sup> Die Wahlen zum Europäischen Parlament 2024 sind ebenfalls relativ ruhig ohne größere KI-generierte Desinformationskampagnen verlaufen, und auch frühere Wahlen scheinen verhältnismäßig immun gegen den Einfluss KI-generierter Desinformationen gewesen zu sein.<sup>376</sup>

### 7.2.2. Text und Bilder

Der Unterschied zwischen Bearbeiten und Manipulieren bestehender und Generieren neuer Inhalte ist häufig schwer zu fassen. Daher behandelt das KI-Gesetz generierte und manipulierte Inhalte gemeinsam.<sup>377</sup> Wenn KI lediglich dazu verwendet wird, bestehende Inhalte zu bearbeiten oder ihre Qualität zu verbessern, ohne die Ausgangsdaten wesentlich zu verändern, ist sie von der Transparenzpflicht ausgenommen. Übernimmt der Herausgeber die redaktionelle Verantwortung und werden die KI-generierten Texte von Menschen überprüft, muss die künstliche Erzeugung oder Manipulation ebenfalls nicht angezeigt werden.<sup>378</sup>

Dessen ungeachtet ist es gute journalistische Praxis, den Einsatz von KI transparent zu machen. Das Europäische Medienfreiheitsgesetz (EMFA) führt dies ebenfalls als ein Element zur Qualifikation als „Mediendienstanbieter“ an (die erklären,

---

<sup>373</sup> Erwägungsgrund (105) der [Verordnung \(EU\) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz](#) (Verordnung über KI).

<sup>374</sup> Cook, L. und Chan, K., [„AI could supercharge disinformation and disrupt EU elections, experts warn“](#), AP, 5. Juni 2024.

<sup>375</sup> Zöldi, B., [„Nicht nur Bilder von echtem Leid, sondern auch KI-Kreationen des Hamas-Israel-Krieges werden verbreitet“](#), *Lakmusz*, 27. November, 2023. EEAS, [„2nd Report on FIMI and Interference Threats“](#), Januar 2024.

<sup>376</sup> Güttel, L. und a. [„The European Elections 2024: Between Digital Policies and Radical Right Success Online“](#). OII. 4. Juni 2024; Canetta, T., [„EU Elections 2024: the battle against disinformation was won, but the attrition war is far from over“](#), *EDMO Blog*, 11. Juni 2024; Łabuz, M. und Nehring, C. [„On the way to deep fake democracy? Deep fakes in election campaigns in 2023“](#). *Eur Polit Sci* (2024). <https://doi.org/10.1057/s41304-024-00482-9>.

<sup>377</sup> Art. 52 Abs. 1a KI-Gesetz.

<sup>378</sup> Art. 52 Abs. c KI-Gesetz.



dass sie keine Inhalte bereitstellen, die von Systemen künstlicher Intelligenz erzeugt wurden, ohne diese Inhalte einer menschlichen Überprüfung und redaktionellen Kontrolle zu unterziehen).<sup>379</sup>

In dem Maße, in dem die Grenze zwischen Bearbeitung und Erzeugung von Bildern verschwimmt, verschwinden auch die Grenzen zwischen echten und „erzeugten“ oder „falschen“ Bildern. Echte Nachrichten können durch KI-generierte Fotos veranschaulicht werden,<sup>380</sup> während strategische Desinformationen oft mit echten, aber aus ihrem Kontext herausgelösten Fotos oder Videos illustriert werden.<sup>381</sup>

Unter den generativen KI-Modellen sind die linguistischen Modelle derzeit am weitesten entwickelt und verbreitet und werden auch am häufigsten zur Generierung von Desinformationen verwendet. Paradoxerweise kann ein maschinell erzeugter Text glaubwürdiger erscheinen als ein von Menschen geschriebener Text.<sup>382</sup> Dieses Phänomen wird auf den „Fluency Bias“ und den „Truthiness“-Faktor zurückgeführt, also auf die Tatsache, dass Nutzer aus sachfremden Merkmalen wie der Qualität des Textes schließen, dass der Text vertrauenswürdig ist. Dadurch können böswillige Akteure intuitive Schlussfolgerungen der Nutzer ausnutzen.<sup>383</sup> Dieselben Akteure bauen gegebenenfalls auch absichtlich Grammatik- und Tippfehler ein, um den Text „organischer“ erscheinen zu lassen.

### 7.2.3. Deepfakes

KI-generierte oder -manipulierte Videos werden allgemein als Deepfakes bezeichnet. Es gilt die gleiche Offenlegungspflicht wie für andere generative KI-Produkte. Auch wenn das Produkt in künstlerischen, kreativen, satirischen oder fiktionalen analogen Werken oder Programmen verwendet wird, sollte die KI-Nutzung angezeigt werden, allerdings nur in einer Weise, die die Darstellung oder den Genuss des Werks nicht beeinträchtigt. Videos werden häufig manipuliert, indem Gesichter ausgetauscht oder verändert werden. Häufig werden in sarkastischen politischen Meinungsvideos ähnlich wie bei analogen Karikaturen die ursprünglichen Gesichter in einem Video gegen Gesichter von Personen des öffentlichen Lebens ausgetauscht.<sup>384</sup> Die Unvollkommenheit der Technik wird als Vorteil genutzt, um den „Überraschungseffekt“ zu erzielen, der für das Funktionieren von Humor notwendig ist. Für ein vollständig fiktiv generiertes Fake-Video müssten viele Elemente

---

<sup>379</sup> Artikel 18 Abs. 1 lit. e EMFA.

<sup>380</sup> Siehe: Ghost Archive, Stockbilder vom Gaza-Krieg. <https://ghostarchive.org/archive/aFK4n>; Fingas, J. „[Adobe Accepts AI-Generated Stock Art, with Limits: The Company Thinks It Can Minimize the Risk of Copyright Disputes.](#)“ *Engadget*, 5. Dezember 2022.

<sup>381</sup> <https://rtl.hu/belfold/2023/11/23/orosz-propaganda-dezinformacio-magyar-kormanykozeli-sajto> .

<sup>382</sup> Zellers, R. und a. „[Defending against neural fake news.](#)“ *Advances in neural information processing systems* 32, 2019.

<sup>383</sup> Hanson, R., Grissom, A.R., und Mouton, C.A., „[The Future of Indo-Pacific Information Warfare: Challenges and Prospects from the Rise of AI](#)“ *RAND Corporation*, 2024. S. 4.

<sup>384</sup> RoW, „[A political speech meets a cinematic betrayal](#)“, *Rest of World* 2024, AI Elections Tracker, 2024.





im Bild wie Hintergrund, Beleuchtung und Bewegungen KI-generiert sein. Solche Fakes sind nicht leicht herzustellen: Wir sehen sie in Filmen, aber (noch) nicht in kostenlosen Desinformationen im Internet. Eine weitere beliebte Technik ist Gesichtsveränderung, zum Beispiel Lippensynchronisation. Mit einfachen Online-Tools lassen sich für kriminelle Zwecke im privaten Interesse vorhandene Videos von Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens so verändern, dass sie die Person so darstellen, als ob sie etwas anderes gesagt hätte als das, was sie ursprünglich gesagt hat, wie zum Beispiel die Deepfakes von Maria Ressa,<sup>385</sup> der Tagesschau<sup>386</sup> und einigen anderen.

Solche Deepfakes sind nicht so weit verbreitet, als dass sie einen nennenswerten Einfluss auf den öffentlichen Diskurs hätten. Durch ihr Eingreifen in bedeutsame Diskussionen bergen sie jedoch das Risiko, wichtige individuelle oder politische Entscheidungen auf der Grundlage falscher Eindrücke herbeizuführen, wie zum Beispiel das Deepfake des ukrainischen Oberbefehlshabers General Valerij Saluschnyj, der scheinbar verkündet, Präsident Selenskyj habe seinen Assistenten ermordet und erbege sich, und die ukrainischen Bürger zu einem Staatsstreich aufruft.<sup>387</sup> Solche Deepfakes stellen auch in privaten und geschäftlichen Beziehungen ein Risiko dar. Wenn beispielsweise eine Zoom-Konferenz unterbrochen wird, weil sich „Elon Musk“ zuschaltet,<sup>388</sup> mag dies von einigen als lustiger Hack angesehen werden, es zeigt jedoch, wie Geschäftsgeheimnisse durchsickern und hochrangige Regierungsbeamte in Echtzeit in die Irre geführt werden können. Dies wirft ähnlich wie die Doppelgänger-Desinformationskampagne die Frage nach Cybersicherheit auf.<sup>389</sup> In der vom EU DisinfoLab „Doppelgänger“ titulierten, hochgradig koordinierten russischen Desinformationskampagne wurden mindestens 17 authentische Websites europäischer Medienanbieter geklont, um Nutzern vorzugaukeln, dass es sich um die Original-Website handele.<sup>390</sup>

---

<sup>385</sup> Vera Files, [„VERA FILES FACT CHECK: Maria Ressa NOT endorsing 'bitcoin platform'”](#), VERA Files, 28. Februar 2024.

<sup>386</sup> Reveland, C. und Siggelkow, P., [„Falsche Tagesschau-Audiodateien im Umlauf”](#), *Tagesschau*, 13. November 2023.

<sup>387</sup> EEAS, [„2nd Report on FIMI and Interference Threats”](#), Januar 2024.

<sup>388</sup> Fanatical Futurist by 311 Institute [„Deepfake Elon Musk bombs a Zoom call”](#), *Youtube*, 2021.

<sup>389</sup> Alaphilippe, A. und a., [„DoppelGanger: Media Clones Serving Russian Propaganda”](#), *EU Disinfo Lab*, 27. September 2022; Goujard, C., [„Big, bold and unchecked: Russian influence operation thrives on Facebook”](#), *Politico*, April 2024; Cook, L. und Chan, K., [„AI could supercharge disinformation and disrupt EU elections, experts warn”](#), *AP*, 5. Juni 2024.

<sup>390</sup> Rat der EU, [„Manipulation von Informationen in Russlands Angriffskrieg gegen die Ukraine: EU setzt sieben Personen und fünf Organisationen auf die Sanktionsliste”](#), Pressemitteilung, 28. Juli 2023; Bouchaud, P., Faddoul, M., und Buse Cetin, R., [„No Embargo in sight”](#), *AI Forensics*, 2024.





## 7.2.4. Audio

Laut EDMO sind KI-generierte Audios derzeit das größte Problem in Bezug auf Desinformation.<sup>391</sup> Diese Technologie ist ungefähr so weit fortgeschritten wie die Texterzeugung und in Kombination können beide das Potenzial des jeweils anderen sowie die Gesamtwirkung verstärken. Sie sind „billig und einfach“<sup>392</sup> und in Tests wurden überzeugende Wahlkampflügen generiert.<sup>393</sup> Es grenzt an ein Wunder, dass nicht mehr Vorfälle bekannt geworden sind. Lediglich einige wenige politische Desinformationsaktionen mit Stimmenimitation wurden aus den USA, dem Vereinigten Königreich,<sup>394</sup> der Slowakei und dem Sudan gemeldet. In der Slowakei wurde sie strategisch in den letzten Tagen vor den Parlamentswahlen 2023 eingesetzt, wodurch die Mainstream-Medien die im Internet „geleakten“ Aufnahmen des Kandidaten, der angeblich Wahlbetrug plante, nicht diskutieren und entlarven konnten.<sup>395</sup> Im sudanesischen Fall ging es nicht um den Inhalt des Audios, das von einem unschuldigen Blogger stammte, sondern vielmehr um das scheinbare Wiederauftauchen des ehemaligen sudanesischen Staatschefs, eines mutmaßlichen Kriegsverbrechers, der ein Jahr lang die Öffentlichkeit gemieden hatte und von dem man annahm, er sei schwer krank.<sup>396</sup>

## 7.2.5. Bots

GenKI ist zwar der neueste Hype, dennoch sind andere Arten von Bots immer noch äußerst aktiv und funktionstüchtig bei der Verbreitung von Desinformationen. Sie automatisieren die Verbreitung und täuschen Beteiligung und Unterstützung vor. In Kombination mit GenKI können sie automatisch eine Desinformationskampagne im Internet entwerfen und durchführen, indem sie ohne Zutun menschlicher „Trolle“ automatisch personalisierte Nachrichten auf der Grundlage von Nutzerverhaltensprofilen verbreiten.

Ein interessantes Beispiel dafür ist der Chatbot „Grok“ von X, der Kontext und Schlagzeilen zu aktuellen Themen liefern soll. Er gab ein aktuelles Video, das einen Raketenangriff im Ukraine-Krieg zeigt, falsch wieder, indem er es um eine Schlagzeile, die auf einen iranischen Angriff auf Tel Aviv verwies, ergänzte.<sup>397</sup> Auch wenn es sich bei diesem Beitrag nicht um eine koordinierte Desinformationskampagne handelte, kann die

---

<sup>391</sup> EDMO, „[Prebunking AI-generated disinformation ahead of EU elections](#)“, 24. März 2024.

<sup>392</sup> Jingnan, H., „[It's quick and easy to clone famous politicians' voices, despite safeguards](#)“, *NPR, Untangling Disinformation*, 31. Mai 2024.

<sup>393</sup> Swenson, A., „[Tests find AI tools readily create election lies from the voices of well-known political leaders](#)“, *AP News*, 31. Mai 2024.

<sup>394</sup> Meaker, M., „[Deepfake Audio is a Political Nightmare](#)“, *Wired*, 9. Oktober 2023.

<sup>395</sup> Kóváry, K., „[Slovakia: Deepfake audio of Denník N journalist offers worrying example of AI abuse](#)“, *IPI NEWSROOM*, 31. Oktober 2023.

<sup>396</sup> Goodman, J. und Hashim, M., „[AI: Voice cloning tech emerges in Sudan civil war](#)“, *BBC*, 5. Oktober 2023.

<sup>397</sup> Thomas, J., „[No, Iran has not started attacking Tel Aviv](#)“ *Euronews*, 11. April 2024.



Verbreitung durch Bots eine derartige Wirkung haben. Bots sind auch in der Lage, vermenschlichende Strategien anzuwenden, zum Beispiel in unregelmäßigen Abständen und mit geringerer Konsistenz zu posten, absichtlich Rechtschreibfehler zu machen oder Modewörter und -ausdrücke zu verwenden. Darüber hinaus wird intensiv an der Entwicklung und Erprobung empathischer Chatbots für das Gesundheitswesen, den Bildungsbereich und möglicherweise auch für den Kundendienst gearbeitet. Die wissenschaftliche Diskussion zu diesem Thema ist vielfältig,<sup>398</sup> aber die Hürde könnte niedriger sein, als wir denken: In Tests hat sich zum Beispiel der Google-Chatbot empathischer als echte Ärzte gezeigt.<sup>399</sup> Eine Begleiterscheinung solcher Experimente ist, dass auch extremistische Gruppen Chatbots nutzen, um Anhänger zu rekrutieren und zu überzeugen. Forscher fanden heraus, dass extremistische Bots erfolgreicher als menschliche Rekrutierer darin waren, neue Mitglieder zu gewinnen. Ihren Erkenntnissen zufolge war dies auf den euphorischen Ton des Bots, das schnelle Reagieren und die nicht wertende Haltung gegenüber den Bewerbern zurückzuführen.<sup>400</sup>

## 7.2.6. KI und Fehlinformationen

Das Training von GenKI mit unzuverlässigen Daten, einschließlich Desinformationen, führt zur Erzeugung von Fehlinformationen. Die Modelle selbst sind trotz ihrer scheinbaren Sorgfalt nicht in der Lage, sich selbst zu überprüfen.

KI-Training hat nicht zum Ziel, Wahrheit zu vermitteln oder die jeweiligen Inhalte einer kritischen Bewertung zu unterziehen. KI stellt lediglich bereits verfasste Inhalte neu zusammen und gibt sie wieder. Dies führt zu gelegentlichen Konfabulationen (umgangssprachlich Halluzinationen genannt).<sup>401</sup> Sowohl Fehlinformationen als auch Konfabulationen von großen Sprachmodellen (*large language models* - LLM) können dann fälschlicherweise als Teil eines journalistischen Produkts verwendet und verbreitet werden und so das Meer der Informationen weiter verschmutzen.

Die Unterscheidung zwischen Wahrheit und Unwahrheit stellt eine enorme philosophische, semantische, rechtliche und erkenntnistheoretische Herausforderung dar. Aus eben diesem Grund kann auch in Zukunft nicht erwartet werden, dass KI-Chatbots

---

<sup>398</sup> Seitz, L., „[Artificial empathy in healthcare chatbots: Does it feel authentic?](#)“ *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, Band 2, Ausgabe 1, 2024.

<sup>399</sup> Quach, K., „[Google AI chatbot more empathetic than real doctors in tests](#)“, *The Register*, 16. Januar 2024.

<sup>400</sup> Mantello, P. und Ho, M. T., „[Losing the information war to adversarial AI](#)“, *AI & Society*, 28. April 2023.

<sup>401</sup> Der Begriff „Halluzination“ ist ungenau, denn Halluzination bedeutet falsche Sinneswahrnehmung, was bei GenKI nicht der Fall ist. Wissenschaftler haben den Begriff „Konfabulation“ vorgeschlagen, der „fehlerhafte Darstellungen von Informationen, die durch vorhandenes Wissen, Erfahrungen, Erwartungen und den Kontext beeinflusst werden,“ bedeutet (Smith, A. L., Greaves, F. und Panch, T., „[Hallucination or confabulation? Neuroanatomy as metaphor in large language models.](#)“ *PLOS Digital Health* 2.11, 2023; Maleki, N., Padmanabhan, B. und Dutta, K., „[AI Hallucinations: A Misnomer Worth Clarifying.](#)“, *arXiv preprint arXiv:2401.06796* (2024); „[Emsley, R. ChatGPT: these are not hallucinations – they’re fabrications and falsifications.](#)“ *Schizophr* 9, 52, 2023.



diese Aufgabe bewältigen. Wenn man jedoch bedenkt, welche Verbreitung sie als Dialogsysteme erreichen könnten, könnte dies ein Grund zur Sorge und Anlass für Regulierung sein. Sprachfähige Chatbots können die perfekte Illusion eines intelligenten Gesprächspartners vermitteln und sind bereits in Smartphones integriert.

## 7.3. Der Kampf gegen Desinformation

### 7.3.1. Regulierung

#### 7.3.1.1. Gesetzliche Vorschriften

Da die Qualität von Inhalten nicht die Grundlage für ein Verbot sein kann, konzentrieren sich die rechtlichen Instrumente auf die Techniken, die die Auswirkungen von Unwahrheit und Manipulation erhöhen. Wie oben beschrieben, verlangt das KI-Gesetz, dass die Nutzung von Deepfakes und generativer KI transparent gemacht wird. Insbesondere müssen Anbieter von GenKI-Systemen dafür sorgen, dass die Outputs ihrer Systeme mit Wasserzeichen versehen und somit nachweisbar sind.<sup>402</sup> Gezielt manipulative oder täuschende Techniken sind ebenfalls verboten, allerdings nur unter engen Voraussetzungen. Verboten ist unter anderem der Einsatz solcher Techniken mit dem Ziel oder der Folge, das Verhalten der manipulierten oder getäuschten Person nachhaltig zu verzerren, indem deren Fähigkeit, eine informierte Entscheidung zu treffen, beeinträchtigt wird und die letztlich getroffene Entscheidung dem Einzelnen einen Schaden zugefügt hat oder wahrscheinlich einen erheblichen Schaden zufügen wird.<sup>403</sup> Ein typisches Szenario im Sinne dieser Definition sind Schockanrufe, bei denen ein Anrufer, der die Stimme eines Familienmitglieds imitiert, das Opfer zur Überweisung von Geld drängt.<sup>404</sup>

Das Gesetz über digitale Dienste (DSA) zählt zu den systemischen Risiken sehr großer Online-Plattformen und Suchmaschinen (im Folgenden VLOPSE genannt) unter anderem die Verbreitung illegaler Inhalte und „alle tatsächlichen oder absehbaren nachteiligen Auswirkungen auf die gesellschaftliche Debatte und auf Wahlprozesse und die öffentliche Sicherheit“. Der Kampf gegen illegale Inhalte wird somit zweigleisig geführt: Sie müssen entfernt werden, sobald der Anbieter davon Kenntnis erlangt, und sie werden darüber hinaus als systemisches Risiko eingestuft. Letzteres unterstreicht die grundsätzliche Verpflichtung, sich um die Wahrung einer sicheren Plattformumgebung zu bemühen. Bei der Durchführung solcher Risikobewertungen müssen VLOPSE unter anderem ihre algorithmischen und Empfehlungssysteme sowie ihre Systeme zur

---

<sup>402</sup> Art. 52 1a KI-Gesetz.

<sup>403</sup> Art. 5 KI-Gesetz.

<sup>404</sup> Betha, C., „[The terrifying AI scam that uses your loved one's voice](#)“, *The New Yorker*, 7. März 2024.



Moderation von Inhalten einbeziehen.<sup>405</sup> Stellt ein Diensteanbieter die absichtliche Manipulation seines Dienstes oder betrügerische kommerzielle Inhalte in großem Umfang fest, zum Beispiel unauthentische Nutzung durch Bots, gefälschte Accounts oder groß angelegte Desinformationskampagnen, muss er die Inhalte entfernen oder ihre Sichtbarkeit einschränken. Letzteres umfasst Techniken wie die Herabstufung von Inhalten, die Sperrung des Nutzers ohne dessen Wissen (Schattenverbot oder Reichweitendrosselung - *shadow banning*) oder die Demonetisierung des Dienstes. Eine Begründung ist nicht erforderlich, wenn die Ursache eine solche unauthentische Nutzung ist, dennoch hat der Nutzer Anspruch auf einen wirksamen Rechtsbehelf vor den nationalen Gerichten.<sup>406</sup>

### 7.3.1.2. Der Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation

Das DSA wird durch Verhaltenskodizes ergänzt, von denen der verschärfte Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation (2022)<sup>407</sup> in diesem Zusammenhang der wichtigste ist.<sup>408</sup> Der Kodex befasst sich mit Aspekten der Online-Kommunikation, insbesondere mit den beiden Bereichen Werbung und manipulative Praktiken. Die Unterzeichner des Kodex verpflichten sich, Werbung von Desinformation zu trennen, und zwar im Hinblick auf die gesamte Wertschöpfungskette der Werbung einschließlich Online-Zahlungsdienste, E-Commerce-Plattformen, Crowdfunding- oder Spendensysteme. Der Kodex berücksichtigt auch den Entwurf der EU-Verordnung über politische Werbung,<sup>409</sup> um bereits vor deren Inkrafttreten für Transparenz zu sorgen.<sup>410</sup>

In Bezug auf KI-gestütztes manipulatives Verhalten nennt der Kodex insbesondere gefälschte Accounts, Account-Übernahmen (wie das Doppelgängerkampagne), Bot-gesteuerte Amplifizierung, Hack-and-Leak-Operationen, Identitätsbetrug und böswillige Deepfakes.<sup>411</sup> Der Kodex fordert Entwickler oder Betreiber von KI-Systemen, die in der Lage sind, Deepfakes und andere KI-generierte Inhalte zu erstellen oder zu verbreiten, auf, sich zu verpflichten, die empfohlenen Transparenzzusagen zu erfüllen und die Liste

---

<sup>405</sup> Artikel 34 DSA.

<sup>406</sup> Erwägungsgrund 55 DSA.

<sup>407</sup> [Strengthened Code of Practice on Disinformation](#), 16. Juni 2022. Weitere Kodizes sind der Verhaltenskodex gegen illegale Hassreden im Internet sowie Verhaltenskodizes für Online-Werbung (Artikel 46 DSA) und Verhaltenskodizes in Bezug auf die Barrierefreiheit (Artikel 47 DSA).

<sup>408</sup> Weitere Informationen über den Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation im Bericht der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle: Cabrera Blázquez F.J., Cappello M., Talavera Milla J., und Valais S., [„Empowerment der Nutzer gegen Desinformation im Internet“](#), IRIS Plus 2022-3, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, 2022.

<sup>409</sup> Diese Verordnung wurde am 20. März 2024 veröffentlicht, wird aber erst 18 Monate nach ihrer Veröffentlichung im Amtsblatt wirksam. Grieria M., [„EU agrees on political advertising rulebook effective after Parliament elections“](#), *Euractive*, 7. November 2023.

<sup>410</sup> Verpflichtungen 4-9. Verschärfter Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation.

<sup>411</sup> Die Aktionen „Kauf von gefälschtem Engagement“ und „künstliche Amplifizierung der Reichweite oder der wahrgenommenen öffentlichen Unterstützung für Desinformation“ würden meiner Meinung nach unter „Bot-gesteuerte Amplifizierung“ fallen, weshalb sie in der Liste nicht gesondert erwähnt werden. Siehe Verpflichtung 14.



der im KI-Gesetz aufgeführten verbotenen manipulativen Praktiken zu beachten. Darüber hinaus formuliert der Kodex Verpflichtungszusagen, Nutzer durch die Förderung von Medienkompetenz, Sicherheit und Verantwortlichkeit bei der Gestaltung der Plattform zu stärken und die Faktenprüfer-Community zu unterstützen, womit die Wirkung der im KI-Gesetz enthaltenen Forderung nach KI-Kompetenz erweitert wird.<sup>412</sup>

### 7.3.1.3. Durchsetzung

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts haben die großen Plattformen bereits zum dritten Mal Transparenzberichte vorgelegt.<sup>413</sup> Die meisten von ihnen haben beachtliche Anstrengungen unternommen, um Desinformation zu bekämpfen und sich gegen generative KI-Systeme in ihren Diensten zu schützen.<sup>414</sup> Trotz ihrer Bemühungen und der Bemühungen des Kodex, messbare Verpflichtungszusagen zu entwerfen, haben jüngste Analysen ergeben, dass die Einhaltungquote hinter den Erwartungen zurückbleibt.<sup>415</sup> Neben dem Verdacht, dass ihre Strategien und Praktiken zur Bekämpfung irreführender Werbung und zur Gewährleistung der Transparenz politischer Inhalte nicht den DSA-Anforderungen entsprechen, geht es konkret auch um den Mangel an wirksamen KI-Überwachungsinstrumenten im Vorfeld der EP-Wahlen und die ersatzlose Abschaffung<sup>416</sup> des öffentlichen Überwachungsinstruments CrowdTangle<sup>417</sup>. Die Forscher- und Aktivistengemeinschaft protestiert gegen dessen Einstellung.<sup>418</sup>

Der Deutsche Bundestag hat einen Gesetzesentwurf erarbeitet, mit dem Deepfakes, die eine Person unter Verletzung ihrer Rechte (ohne deren Zustimmung) abbilden, unter Strafe gestellt werden sollen.<sup>419</sup> Diese Änderung des Strafrechts würde solche Deepfakes illegal machen und sie der Löschungspflicht nach dem DSA unterwerfen, allerdings nur in Deutschland, und in den Mitgliedstaaten, in denen solche Inhalte per se illegal sind.

---

<sup>412</sup> EU-KI-Gesetz, „Artikel 4: KI-Kompetenz“.

<sup>413</sup> Europäische Kommission, „[Online platforms put special focus on elections in the third batch of reports under the Code of Practice on Disinformation](#)“, *Pub Affairs Bruxelles*, 26. März 2024.

<sup>414</sup> EDMO, „[Prebunking AI-generated disinformation ahead of EU elections](#)“, 24. März 2024.

<sup>415</sup> EDMO News, „[EFCSN review of the fulfillment of the Code of Practice on Disinformation by the very large online platforms and search engines](#)“, 11. Januar 2024; Hernández-Echevarría, C., „[Major Tech Platforms Fail to Deliver on EU Fact-Checking Commitments, Risking DSA Compliance](#)“, 11. Januar 2024.; Lai, S. und Yadav, K., „[Operational Reporting in Practice: The EU’s Code of Practice on Disinformation](#)“, *Carnegie Endowment for International Peace*, 21. November 2023.

<sup>416</sup> Albert, J., „[Facebook demontiert CrowdTangle: Mehr Transparenz durch schlechteren Datenzugang?](#)“, *Algorithmwatch*, 3. August 2022.

<sup>417</sup> CrowdTangle ist ein von Facebook zur Verfügung gestelltes Tool zur Inhaltsanalyse, mit dem alle öffentlichen Inhalte von Meta analysiert werden können, einschließlich der Daten zur Beteiligung wie Teilen, Aufrufe, Kommentare, Likes und andere Reaktionen. Es wurde von Verlegern, Journalisten, Forschern und Faktenprüfern angewendet. Siehe Tess, „[Welche Daten verfolgt CrowdTangle?](#)“ *Crowdtangle*, 2023-2024.

<sup>418</sup> [Letter Urging Meta to Maintain CrowdTangle Tool Through Upcoming Elections](#), 15. Mai 2024. Siehe auch: [Open Letter to Meta](#), Mozilla Foundation, 2024.

<sup>419</sup> Bundestag: Gesetzesantrag: [Entwurf eines Gesetzes zum strafrechtlichen Schutz von Persönlichkeitsrechten vor Deepfakes](#), 14.05.2024.



## 7.3.2. Faktenprüfung mit Hilfe von KI

Die Prüfung von Fakten ist hilfreich, um sich ein klares Bild vom Geschehen in der Informationslandschaft zu machen und relevante Desinformationen zu entlarven. Auch wenn die Reaktion auf jede einzelne Desinformation einer Sisyphosarbeit gleichkommt und ineffektiv bleiben mag, hilft die Kenntnis der Trends doch bei der Entwicklung politischer Strategien.

### 7.3.2.1. Identifizierung von Desinformation mit traditionellen Methoden

GenKI kann die Glaubwürdigkeit generierter Desinformationen zwar erhöhen, die Verbreitungsmuster unauthentischer Informationen bleiben jedoch gleich, so dass auch die Instrumente zur Faktenprüfung nach wie vor wirksam sind.<sup>420</sup> Die qualitative Bewertung von Inhalten erfordert trotzdem immer noch menschliche Mitwirkung.<sup>421</sup>

Guo und a. nennen drei Schritte zur Erkennung von Desinformation: 1) Aufspürung von Behauptungen, 2) Suche von Beweisen und 3) Überprüfung von Behauptungen.<sup>422</sup> Die Formulierung des Verdachts auf der Grundlage von Inhalten erfordert intensives Training auf einer großen Datenmenge und ist derzeit nicht die aussichtsreichste Methode.<sup>423</sup> Vielmehr bringt eine Kombination aus der Erkennung verdächtiger Verbreitungs- und Ausbreitungsmuster sowie des Sprechertyps die besten Erfolge.<sup>424</sup> KI kann auch bei der Suche nach Beweisen hilfreich sein, zum Beispiel beim Auffinden weiterer kontextbezogener Informationen, die über die ursprüngliche Behauptung hinausgehen. Verifizierung von Behauptungen ist eine extrem komplexe Aufgabe, die Interpretation und Bewertung der Informationen und deren Vergleich mit den gefundenen Beweisen umfasst.<sup>425</sup> Die derzeitigen Technologien künstlicher Faktenprüfung (*artificial fact-checking* - AFC) sind für diese Aufgabe nicht sonderlich geeignet, es gibt jedoch bereits Versuche mit LLM.<sup>426</sup> Das grundsätzliche Problem ist allerdings die Zuverlässigkeit der zu Beweis Zwecken gefundenen Informationen. Es bedarf entweder einer manuellen

---

<sup>420</sup> EEAS, „[2nd Report on FIMI and Interference Threats](#)“, Januar 2024.

<sup>421</sup> EDMO: [Fact-Checking Overview](#).

<sup>422</sup> Guo, Z., Schlichtkrull, M. und Vlachos, A., „[A Survey on Automated Fact-Checking](#)“, *Transactions of the Association for Computational Linguistics* (2022) 10: 178–206.

<sup>423</sup> Weitere Informationen in: Grimme, Ch. und andere (Hrsg.), „[Disinformation in Open Online Media: First Multidisciplinary International Symposium](#)“, *MISDOOM 2019*, Hamburg, 27. Februar – 1 März 2019, Revised Selected Papers, vol. 12021 (Springer International Publishing 2020).

<sup>424</sup> McGovern, A., „[Artificial Intelligence System Could Help Counter the Spread of Disinformation](#)“, *MIT News | Massachusetts Institute of Technology*. Siehe auch: Smith, S.T. und a., „[Automatic detection of influential actors in disinformation networks](#)“, *Computer Sciences*, 7. Januar 2021; Siehe auch: Cassauwers, T., „[Can Artificial Intelligence Help End Fake News?](#)“ *Research and Innovation* 15. April 2019.

<sup>425</sup> Sittmann, J., Tompkins, A., „[The strengths and weaknesses of automated fact-checking tools](#)“ *Deutsche Welle Akademie*, 17.07.2020.

<sup>426</sup> Guo, Z., Schlichtkrull, M. und Vlachos, A., „[A Survey on Automated Fact-Checking](#)“, *Transactions of the Association for Computational Linguistics* (2022) 10: 178–206.





Kontrolle durch Menschen,<sup>427</sup> oder es muss auf eine von Menschen erstellte Datenbank mit zuvor geprüften Informationen zurückgegriffen werden. Vor allem in Fällen, in denen Informationen nicht ohne weiteres verfügbar sind, zum Beispiel in Krisensituationen oder aufgrund bewusster Einschränkungen durch autoritäre Staaten, ist die Pflege einer aktuellen und umfassenden Datenbank eine große Herausforderung oder gar unmöglich.<sup>428</sup> Menschliche Faktenprüfer können jedoch erfinderisch sein, wenn es darum geht, versteckte Hinweise zu entdecken, um Behauptungen zu widerlegen, zum Beispiel im Fall von dekontextualisierten Videos.

Sobald Daten verfügbar sind, können sie von KI strukturiert werden, um sie für andere KI-Tools als vertrauenswürdige Datenbanken für die automatische Faktenprüfung leicht zugänglich zu machen (zum Beispiel ClaimReview)<sup>429</sup>, wodurch der Kreis der für Desinformation anfälligen Themen eingeeengt wird. Darüber hinaus ist KI auch nützlich, um bereits faktengeprüfte Materialien zu kennzeichnen, sie zu verbreiten und die internationale Zusammenarbeit zu optimieren. Außerdem wird KI eingesetzt, um den Veröffentlichungsprozess zu vereinfachen (Chequeado) oder die Ergebnisse der Faktenprüfung in Echtzeit über eine mobile App zu verbreiten, sogar live während politischer Reden (Factstream).<sup>430</sup>

Auch die Erkennung von Propagandanarrativen mit Hilfe von KI-Analysen war erfolgreich. In einer Studie wurde das ML-System darauf trainiert, die Häufigkeit ganzer Themenkomplexe in den Mainstream-Medien eines Landes und nicht nur einzelner Wörter zu erfassen, um eine Ausgangsbasis zu schaffen. Anschließend verknüpfte die App jedes Wort mit einem mehrdimensionalen Vektor, um auf Grundlage der Winkel und Abstände der Vektoren unter Verwendung Hunderter von Dimensionen eine Beziehung zwischen den Begriffen herzustellen. Dem auf diese Weise trainierten Modell wurden dann gegensätzliche Wörter (gut-schlecht) vorgegeben, bei denen basierend auf der Matrix des vektoranalysierten Textes jedem Artikel eine Punktzahl zugeordnet wurde, wobei mehrere Sätze und nicht nur Wörter erfasst werden konnten. Die KI-Punktezahlen zeigten, dass im September 2021 die prorussische Propaganda in der ungarischen Mainstream-(das heißt der von der Regierung dominierten) Presse deutlich zugenommen hat. Menschliche Forscher kamen unabhängig davon zu den gleichen Ergebnissen. Das Modell kann ständig aktualisiert werden und beantwortet ähnliche Aufforderungen innerhalb von Minuten.<sup>431</sup> Dieses Modell folgt dem alten Weg des semiüberwachten Lernens, das ein angemessenes Maß an menschlicher Arbeit mit verlässlichen Resultaten kombiniert und dadurch die besten Ergebnisse erzielt.<sup>432</sup> Die Entwicklung des Modells erforderte manuelle Arbeit und

---

<sup>427</sup> Borel, B., „*The Chicago guide to fact-checking*“. University of Chicago Press, 2023.

<sup>428</sup> Graves, L., „[Understanding the Promise and Limits of Automated Fact-Checking](#)“, Reuters Institute, Oxford, Februar 2018.

<sup>429</sup> Siehe: <https://www.claimreviewproject.com/>.

<sup>430</sup> Adair, B., „[FactStream app now shows latest fact-checks from Post, FactCheck.org and PolitiFact](#)“, Reporterslab, 7. Oktober 2018.

<sup>431</sup> Ries, U., „[AI Helps Uncover Russian State-Sponsored Disinformation in Hungary](#)“, DarkReading, 20. November 2023. Beachten Sie die zitierte Forschung von Novak und Weddingensen.

<sup>432</sup> Xin, L. und a., „[A Novel Self-Learning Semi-Supervised Deep Learning Network to Detect Fake News on Social Media](#)“, *Multimedia Tools and Applications*, 2021.



war weiterhin kontextgebunden, aber es war in der Lage, komplexere Bedeutungen zu erkennen als frühere Modelle.

### 7.3.2.2. Erkennung von GenKI durch KI

Gelegentlich erscheinen KI-Texte vertrauenswürdiger als von Menschen geschriebene Texte, zumal versucht wird, die synthetische Perfektion zu verringern.<sup>433</sup> Dennoch arbeiten Entwickler daran, KI-generierte Inhalte zu erkennen, beispielsweise mit Werkzeugen zum Aufspüren synthetischer Bilder, die auf Eigenschaften der generativen Architekturen abheben.<sup>434</sup> Andere Forscher fanden heraus, dass die Darstellung einer Person in manipulierten Videos oder Audios in winzigen Details nicht mit der tatsächlichen Identität übereinstimmt, was mit KI aufgespürt werden kann, sofern ein echtes Video mit sprechendem Gesicht oder eine echte Tonaufnahme zur Verfügung steht.<sup>435</sup> Die gleiche Logik ist jedoch nicht auf Text anwendbar, da Text selbst ein Konstrukt ist; außerdem wird in vielen echten Texten KI-Optimierung eingesetzt. Das KI-Gesetz schreibt die Verwendung von Wasserzeichen zwar verpflichtend vor, Berichten zufolge sind diese jedoch leicht zu entfernen. Gleichzeitig ist es einfach, ein falsches Wasserzeichen hinzuzufügen, um authentische Inhalte zu diskreditieren, oder auch ein gefälschtes Wasserzeichen hinzuzufügen, das nachweisen soll, dass das Bild von einer echten Kamera stammt.<sup>436</sup> Zusammenfassend lässt sich sagen, dass KI-Tools in der Lage sind, sachkundige Menschen beim Aufspüren von Desinformationen zu unterstützen und die Ergebnisse zu extrapolieren, um ein breiteres Publikum zu erreichen, wobei der Mensch in dem Zyklus jedoch nicht übergangen werden darf und sollte.<sup>437</sup> Darüber hinaus können sie helfen, leicht zugängliche, wahrheitsgetreue Informationen mit einem „Wasserzeichen“ für Vertrauenswürdigkeit zu generieren und zu verbreiten.

## 7.4. Fazit

Eine der größten Herausforderungen von GenKI liegt in der schieren Menge und Geschwindigkeit der Inhalte, die erstellt werden können, und in der unendlichen

---

<sup>433</sup> Zellers, R. und a. „[Defending against neural fake news.](#)“ *Advances in neural information processing systems* 32 (2019).

<sup>434</sup> R. Corvi und a., „[On The Detection of Synthetic Images Generated by Diffusion Models.](#)“ *ICASSP 2023 - 2023 IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)*, Rhodos, Griechenland, 2023, S. 1-5.

<sup>435</sup> Cozzolino, D. und a., Audio-visual person-of-interest deep fake detection. In *Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition, 2023* (S. 943-952).

<sup>436</sup> Hoffman-Andrews, J., „[AI Watermarking Won't Curb Disinformation.](#)“ *EFF*, 5. Januar 2024.

<sup>437</sup> Montoro-Montarroso A. et al., [Fighting disinformation with artificial intelligence: fundamentals, advances and challenges.](#)“ *Network activism*, Band 32. Nr. 3. 2023.





Möglichkeit, Botschaften auf verschiedene Zielgruppen zuzuschneiden und die Glaubwürdigkeit der Desinformation durch Personalisierung zu erhöhen.<sup>438</sup>

Schließlich besteht die größte Bedrohung durch das Potenzial KI-generierter Inhalte darin, dass wir weitere unserer traditionellen Vertrauensfaktoren verlieren: hohe Qualität, gute Struktur, Wortwahl oder die Beweiskraft von Bildern und Videos. Unsere erkenntnistheoretischen Realitäten werden immer verworrener. Es müssen neue Vertrauensfaktoren und Beweissysteme entwickelt werden.

Darüber hinaus müssen wir auch auf die andere Seite desselben Problems vorbereitet sein: die Diskreditierung authentischer Inhalte als KI-generiert, wie zum Beispiel bei der Behauptung, das offizielle Foto des bulgarischen Premierministers bei einer Rede im Europäischen Parlament sei eine Fälschung.<sup>439</sup> Falsch-positive Ergebnisse offener zugänglicher Faktenprüfsysteme können ein solches Misstrauen noch verstärken. Die Instrumentalisierung des Hypes um die Bedrohung durch KI<sup>440</sup> ist ein weiteres Mittel, um allgemeines Misstrauen in das demokratische System zu säen, wie zum Beispiel die Behauptung, dass jeder Inhalt manipuliert sein kann und es daher keine objektive Wahrheit gibt.<sup>441</sup>

---

<sup>438</sup> Wach, K., et al., „[The dark side of generative artificial intelligence: A critical analysis of controversies and risks of ChatGPT](#),” *Entrepreneurial Business and Economics Review* 11, no. 2, 2023, 7-24. Siehe auch: Dobber, T. und a., „[Do \(Microtargeted\) Deepfakes Have Real Effects on Political Attitudes?](#),” *The International Journal of Press/Politics* 26, Nr. 1, 2021, 69–91.

<sup>439</sup> Bontcheva, K., „[Generative AI and Disinformation: Recent Advances, Challenges, and Opportunities](#)”, Weißbuch, Vera.ai project, Februar 2024.

<sup>440</sup> EEAS, „[2nd Report on FIMI and Interference Threats](#)”, Januar 2024.

<sup>441</sup> Political Capital, „[Ein großer Teil der Ungarn zweifelt bereits an der Existenz von Tatsachen und Realität](#)”, *PCBlog.Átlátszó*, 30. November 2023.



## 8. Vielfalt und Pluralismus

*Mira Burri, Universität Luzern*

Dieses Kapitel befasst sich mit den Affordanzen (oder Handlungsangeboten) von KI und untersucht, wie und in welchem Umfang sie sich auf die Bedingungen für Meinungsfreiheit sowie auf Medienpluralismus und kulturelle Vielfalt auswirken.

Es werden zwar einige positive Folgen wie potenziell verbesserte Zugänglichkeit und Effizienz bei der Erstellung von Inhalten angesprochen, in erster Linie beleuchtet das Kapitel jedoch die negativen Folgen von KI, zum Beispiel Personalisierung von Inhalten, Voreingenommenheit und Repräsentation, Kuratierung und Gatekeeping, sowie die weitergehenden disruptiven Auswirkungen auf traditionelle Medienmodelle, die möglicherweise die Vertrauenswürdigkeit der verfügbaren Informationen untergraben, den öffentlichen Diskurs verzerren und die kulturelle Vielfalt verringern.

### 8.1. Zum Hintergrund: KI als disruptive Technologie

Der digitale Wandel, versinnbildlicht durch den Einzug und die Verbreitung des Internets, verändert weiterhin die Art und Weise, wie Inhalte produziert, verbreitet, abgerufen und konsumiert werden; er hat zu modifizierten Mustern der Nutzererfahrung und -beteiligung geführt, was tiefgreifende Folgen für Pluralismus und Vielfalt hat.<sup>442</sup> KI als ein Bündel neuer technologischer Entwicklungen markiert eine neue Phase eines sehr wahrscheinlich disruptiven Wandels, der merkliche Herausforderungen mit sich bringen wird. Ziel dieses Kapitels ist es, die Affordanzen von KI, das heißt ihre aktuellen und potenziellen Fähigkeiten sowie ihre Auswirkungen auf Meinungsfreiheit, Medienpluralismus und kulturelle Vielfalt zu untersuchen. Konkrete Bedenken werden in den Fokus gestellt, die in diesem Zusammenhang geäußert wurden und möglicherweise Maßnahmen regulatorischer und nicht regulatorischer Art erfordern, um das neue Umfeld so zu gestalten, dass die grundlegenden gesellschaftlichen Werte geschützt und die Vorteile

---

<sup>442</sup> Siehe zum Beispiel Y. Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom* (Yale University Press, 2006); C. R. Sunstein, *Republic.com 2.0* (Princeton University Press, 2007).



von KI für ein gesundes und nachhaltiges pluralistisches kulturelles Umfeld nutzbar werden.

Zunächst sei angemerkt, dass es keine allgemein anerkannte Definition von KI gibt - nicht nur, weil sich die Technologie so schnell weiterentwickelt, sondern auch, weil Sichtweisen, gesellschaftliche Kontexte und ethische Empfindlichkeiten unterschiedlich sein können. Für die Zwecke dieses Kapitels verwenden wir die (kürzlich aktualisierte) Definition der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD), die auf neutrale und prägnante Weise die verschiedenen Affordanzen von KI erfasst.<sup>443</sup> Die Auswirkungen herkömmlicher KI-Systeme, die vor allem zur Datenanalyse und für Vorhersagen eingesetzt werden, auf den Kultursektor wurden bereits - wenn auch nicht abschließend - diskutiert.<sup>444</sup> Die gegenwärtige GenKI bringt wieder neue Herausforderungen mit sich, insbesondere, da diese KI-Systeme wie ChatGPT neue Inhalte und Outputs generieren können, die den Mustern und Strukturen in ihren Trainingsdaten ähneln, diese aber auch erweitern.<sup>445</sup>

Insgesamt hat sich KI als Technologie mit allgemeinem Verwendungszweck (*general purpose technology* - GPT)<sup>446</sup> durchgesetzt, die ein enormes Umwälzungspotenzial hat, das über ihre ursprünglichen Anwendungen hinaus auf verschiedene Sektoren und Branchen ausstrahlt.<sup>447</sup> Darüber hinaus - und vielleicht im Gegensatz zu anderen GPT wie der Druckerpresse, der Elektrizität oder auch dem Internet - ist KI iterativer Natur, und zwar in dem Sinne, dass KI-Systeme kontinuierlich aus neuen Daten, Erfahrungen und Feedbackschleifen lernen und ihr Leistungsverhalten entsprechend anpassen.<sup>448</sup> GPT im Allgemeinen und KI im Besonderen stellen eine große Herausforderung für die

---

<sup>443</sup> Die OECD-Definition und die Definition des KI-Gesetzes der EU werden in Kapitel 1 vorgestellt.

<sup>444</sup> Siehe zum Beispiel M. Burri, „Politik für kulturelle Vielfalt im KI-Zeitalter“, *Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor, IRIS Spezial Bericht* (Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, 2021), 83-90.

<sup>445</sup> Siehe zum Beispiel C. Gros und D. Gros, *Generative AI: A Concise Primer for Non-Experts* (Universität Bocconi, 2023).

<sup>446</sup> Siehe zum Beispiel B. Jovanovic und P. L. Rousseau, „*General Purpose Technologies*“, in P. Aghion und S. N. Durlauf (Hrsg.), *Handbook of Economic Growth* (Elsevier, 2005), 1182–1224; J. Manyika et al., *Disruptive Technologies: Advances That Will Transform Life, Business, and the Global Economy* (McKinsey Global Institute, 2013).

<sup>447</sup> Ein weiteres historisches Beispiel für eine GPT ist die Druckerpresse. Sie diente zunächst dazu, die Bibel zugänglich zu machen, wurde dann aber von den Anführern der Reformation genutzt, um die Flugschriften zur Verbreitung der Bewegung zu drucken. Die Druckerpresse hatte auch ihren Anteil an der wissenschaftlichen Revolution und der Aufklärung durch die Verbreitung von Forschungsarbeiten und Entdeckungen. Zu den indirekten Auswirkungen gehörte ein beschleunigtes Städtewachstum. Einige Historiker führen das rasche Wachstum und den weltweiten Einfluss Europas und die Verdrängung der islamischen Nationen nach dem 15. Jahrhundert auf die schnelle Verbreitung des Buchdrucks in Europa und seine langsame Einführung in islamischen Wirtschaftsräumen zurück. Siehe Manyika et al. (2013), ebd., 25; J. E. Dittmar, „*Information Technology and Economic Change: The Impact of the Printing Press*“, *The Quarterly Journal of Economics* 126 (2011), 1133–1172.

<sup>448</sup> Zu GPT im Allgemeinen siehe zum Beispiel E. Brynjolfsson, D. Li und L. R. Raymond, „*Generative AI at Work*“, *NBER Working Paper* 31161 (2023). Zur KI als GPT siehe zum Beispiel EU-KI-Gesetz, Präambel.



Regulierung dar, da ihre Entwicklung und Verbreitung weder linear noch vorhersehbar ist.<sup>449</sup>

## 8.2. Die Auswirkungen von KI auf Meinungsfreiheit, Medienpluralismus und kulturelle Vielfalt

### 8.2.1. Einleitende Bemerkungen: Was ist anders?

Man muss sich klar machen, dass die Auswirkungen sowohl konventioneller KI als auch generativer KI für die Verfügbarkeit, die Verbreitung und den Konsum von Inhalten von Bedeutung sind, wobei sie jedoch unterschiedlich sein und ineinandergreifen können. Im Hinblick auf KI-gesteuerte Empfehlungssysteme war die veränderte Dynamik im Medienbereich und die Entstehung dieser Systeme als kritische Vermittler mit unterschiedlichen redaktionellen Funktionen besonders wichtig. Dies stand in krassem Gegensatz zur analogen (Offline-)Welt, in der die redaktionellen Aufgaben unter dem Dach einer einzigen Medieninstitution (sei es eine Zeitung oder eine Rundfunkanstalt) konzentriert waren, die auch ein gewisses ordnungspolitisches Mandat hatte - unter anderem, lokale und nationale Inhalte zu präsentieren sowie die Qualität und Vertrauenswürdigkeit der Informationen zu gewährleisten. Dieses tradierte Modell stützte auch die Annahme, die fast allen nationalen Medien- und Kulturpolitiken zugrunde liegt, dass sich Vielfalt im Angebot in einer Vielfalt beim Konsum widerspiegelt - mit der Folgeannahme positiver Auswirkungen auf Meinungsbildung, politische Beteiligung und kulturelles Engagement.

KI-gestützte, algorithmengesteuerte Plattformen wie insbesondere Social-Media-Websites haben dieses Bild völlig verändert und „grundlegende Verschiebungen in der Zusammensetzung und im Konsum von Medienprodukten“ ausgelöst.<sup>450</sup> Diese „neuen Redakteure“ sind von multipler, aufgelöster und dezentralisierter Struktur<sup>451</sup> und es sind

---

<sup>449</sup> Siehe zum Beispiel Y. Benkler, „Growth-Oriented Law for the Networked Information Economy: Emphasizing Freedom to Operate over Power to appropriate“, in Kauffman Taskforce on Law, Innovation and Growth (Hrsg.), *Rules for Growth: Promoting Innovation and Growth through Legal Reform* (Kauffman Foundation, 2011), 313-342; N. Helberger, J. Pierson und T. Poell, „[Governing Online Platforms: From Contested to Cooperative Responsibility](#)“, *The Information Society* (2017); B. Judge, M. Nitzberg, S. Russell, „[When Code Isn't Law: Rethinking Regulation for Artificial Intelligence](#)“, *Policy and Society* 43 (2024) [Vorabartikel].

<sup>450</sup> R. Kleis Nielsen, R. Gorwa und M. de Cock Buning, *What Can Be Done? Digital Media Policy Options for Strengthening European Democracy* (Reuters Institute Report, 2019).

<sup>451</sup> M. Latzer, K. Hollnbuchner, N. Just und F. Saurwein, „[The Economics of Algorithmic Selection on the Internet](#)“, in J. M. Bauer and M. Latzer (Hrsg.), *Handbook on the Economics of the Internet* (Edward Elgar, 2016), 395-425.



letztlich ihre eingebetteten Algorithmen,<sup>452</sup> die den neuen Medienraum definieren und die Ausübung der Redefreiheit sowohl in ihrer aktiven als auch in ihrer passiven Dimension bestimmen.<sup>453</sup> Und auch dies hat weiterreichende Folgen für Pluralismus und Vielfalt.

## 8.2.2. Folgen für die Verbreitung und den Konsum von Inhalten

Im vorliegenden Kontext müssen zunächst die möglichen Beeinträchtigungen der individuellen Autonomie und Entscheidungsfreiheit der Nutzer anerkannt werden. KI-gesteuerte Kuratierungs- und Empfehlungssysteme verringern die Such- und Informationskosten und können die soziale Orientierung erleichtern,<sup>454</sup> doch kann die Erzeugung sozialer Risiken wie zum Beispiel „Bedrohungen der Grundrechte und Freiheiten sowie Auswirkungen auf die Vermittlung von Realitäten und die zukünftige Entwicklung der Menschen“ diese Effekte wieder zunichtemachen.<sup>455</sup> Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch die zunehmende Personalisierung des Medienangebots, das sich heute auf die Social-Media-Profile der Nutzer und ihre früheren Erfahrungen (zum Beispiel „Likes“, „Freunde“, Browserverlauf einschließlich Standort) stützt (und von diesen beeinflusst wird) und letztlich „Inhalte fördert, die geografisch nah sowie sozial und konzeptionell vertraut sind“.<sup>456</sup> Auf diese Weise bewegen sich Nutzer permanent innerhalb gewisser vertrauter Grenzen; ihre Neugier wird mit immer mehr vom Gleichen befriedigt, was bestehende Meinungen verstärkt und widersprüchliche ausklammert.<sup>457</sup> Man kann natürlich behaupten, dass dies auch bei den tradierten Medien der Fall war, wo Menschen von Natur aus von Inhalten angezogen wurden, die ihnen bereits früher gefallen haben - der entscheidende Unterschied ist jedoch, dass die Nutzer heute *nur* diese Inhalte sehen und ihre aktive Auswahl so verringert oder manipuliert wird. Laut Hoffman et al. verstärken soziale Medien diesen Effekt noch, indem sie zwei Dimensionen der „Homophilie“ kombinieren, nämlich die Ähnlichkeit von *Peers* und von Inhalten.<sup>458</sup> Dabei

---

<sup>452</sup> Für eine umfassende Definition von Algorithmen siehe M. Latzer und N. Just, „[Governance by and of Algorithms on the Internet: Impact and Consequences](#)“, in *Oxford Research Encyclopedia, Communication* (Oxford University Press, 2020).

<sup>453</sup> J. Balkin, „[Free Speech in the Algorithmic Society: Big Data, Private Governance, and New School Speech Regulation](#)“, *UC Davies Law Review* 51 (2018), 1149–1210.

<sup>454</sup> Latzer et al. (2020).

<sup>455</sup> Ebenda, hier 29–30.

<sup>456</sup> C. P. Hoffman, C. Lutz, M. Meckel und G. Ranzini, „[Diversity by Choice: Applying a Social Cognitive Perspective to the Role of Public Service Media in the Digital Age](#)“, *International Journal of Communication* 9 (2015), 1360–1381.

<sup>457</sup> Ebenda. Zu früherer Literatur siehe zum Beispiel C. R. Sunstein, *Going to Extremes: How Like Minds Unite and Divide* (Oxford University Press, 2009); E. Pariser, *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You* (Viking, 2011).

<sup>458</sup> Ebd.; auch J. A. Tucker et al., [Social Media, Political Polarization, and Political Disinformation: A Review of the Scientific Literature](#) (Hewlett Foundation, 2018).



ist hier zu bedenken, dass sie trotz eines leichten Rückgangs der Nutzung sozialer Netzwerke als Zugangspunkte zu Inhalten und trotz länderspezifischer Unterschiede<sup>459</sup> nach wie vor wichtige Gatekeeper sind. Dies verstärkt die Wirkung der Homophilie und des Verzerrungspotenzials und verdeutlicht zudem die Macht einiger weniger Akteure und die tiefgreifenden Auswirkungen ihrer Entscheidungen - Entscheidungen, die vor allem aus wirtschaftlichen Motiven<sup>460</sup> und ohne ein spezifisches Mandat zum Schutz bestimmter Rechte und/oder Werte getroffen werden.

Hervorzuheben ist auch die radikale Zunahme kommerziell oder politisch motivierter „Fake News“ mit schwerwiegenden Konsequenzen für Demokratien,<sup>461</sup> aber auch für andere Grundwerte wie öffentliche Gesundheit.<sup>462</sup> Desinformationen breiten sich auf Plattformen immer weiter aus, sodass algorithmische Amplifizierung ihre negativen Auswirkungen womöglich steigert, indem sie „irreführende Narrative, Verschwörungen und Unwahrheiten legitimiert. In diesem Sinne kann die algorithmische Empfehlung irreführender Inhalte das Lernen von der anderen Seite behindern, eine Illusion sozialer Unterstützung schaffen und damit (Des-)Informationsverzerrungen reproduzieren“.<sup>463</sup> Die neuen Affordanzen von KI ermöglichen nur noch raffiniertere Formen von Fehlrepräsentation, vor allem in Bildern und Videos; darüber hinaus bestehen Gefahren im Zusammenhang mit Fehlern und Halluzinationen, zu denen KI-Systeme häufig neigen.<sup>464</sup>

Im Zusammenhang mit Fehlinformationen, Desinformation und algorithmischer Verzerrung ist anzumerken, dass trotz einer leichten Verschiebung hin zu Bezahlmodellen für Nachrichtenleser<sup>465</sup> zu bedenken ist, dass der Großteil des Online-Konsums nach wie vor über einige wenige Plattformen erfolgt, die größtenteils werbegestützt sind und somit um die Aufmerksamkeit der Nutzer kämpfen müssen.<sup>466</sup> Ein Teil der aggregierten Inhalte stammt zwar von traditionellen Medien,<sup>467</sup> was die übliche Kritik, dass Aggregatoren die

---

<sup>459</sup> Länderanalysen siehe Reuters Institute, *Digital News Report 2024* (Oxford, 2024).

<sup>460</sup> So hat Meta beispielsweise versucht, die Rolle von Nachrichten auf Facebook, Instagram und Threads zu reduzieren, indem es die algorithmische Förderung politischer Inhalte eingeschränkt hat. Das Unternehmen hat darüber hinaus die Unterstützung für die Nachrichtenindustrie reduziert, unter anderem durch die Nichtverlängerung von Verträgen und die Entfernung ihres Nachrichten-Tabs in einer Reihe von Ländern. Siehe Reuters Institute (2024).

<sup>461</sup> Siehe zum Beispiel L. W. Bennett und S. Livingston, „[The Disinformation Order: Disruptive Communication and the Decline of Democratic Institutions](#)“, *European Journal of Communication* 33 (2018), 122–139. V. Dan et al., „[Visual Mis- and Disinformation](#)“, *Journalism and Mass Communication Quarterly* 98 (2021), 641–664.

<sup>462</sup> Siehe zum Beispiel M. Burri, „[Fake News in Times of Pandemic and Beyond: Exploring of the Rationales for Regulating Information Platforms](#)“, K. Mathis und A. Tor (Hrsg.), *Law and Economics of the Coronavirus Crisis* (Springer, 2022), 31–58.

<sup>463</sup> D. Shin et al., „[Countering Algorithmic Bias and Disinformation and Effectively Harnessing the Power of AI in Media](#)“, *Journalism and Mass Communication Quarterly* 99 (2022), 887–907, hier 890.

<sup>464</sup> Reuters Institute (2024).

<sup>465</sup> In allen Märkten bezeichnet nur etwa ein Fünftel der Befragten (22 %) Nachrichten-Websites oder -Apps als ihre Hauptquelle für Online-Nachrichten (10 % weniger als 2018). Den Verlegern in einigen nordeuropäischen Märkten ist es gelungen, diesem Trend entgegenzuwirken, aber überall zeigen jüngere Gruppen eine schwächere Bindung an Nachrichtenmarken als in der Vergangenheit. Siehe Reuters Institute (2024).

<sup>466</sup> Reuters Institute (2024).

<sup>467</sup> Ebenda



Wirkung unzuverlässiger nicht traditioneller Quellen verstärken, zerstreuen könnte,<sup>468</sup> dennoch ist es so, dass Inhalte nicht zahlreicher geworden sind, sondern lediglich eine größere Verbreitung erfahren haben. Es stellt sich auch die berechtigte Frage, wie vielfältig die verfügbaren Inhalte sind, da es sich zum Teil um einfache wiederverwendete Unterhaltungsinhalte oder kommerzielle Produktionen (zum Beispiel Vlogs von Influencern) handeln kann, die nur wenig zur Bereicherung des kulturellen und/oder politischen Engagements beitragen. Es sei fairerweise darauf hingewiesen, dass die tradierten Medien auf die technologisch ermöglichte Aggregation reagiert haben und online viel mehr Inhalte anbieten als in ihren Print- oder Rundfunkversionen. Speziell für den Nachrichtenbereich hat das Reuters-Institut festgestellt, dass tradierte Nachrichtenorganisationen große Investitionen in soziale Medien tätigen und nach eigenen Angaben erheblichen Datenverkehr, eine höhere Off-Site-Reichweite und/oder zusätzliche digitale Abonnenten verzeichnen.<sup>469</sup>

Dies kann zwar den Zugang zu einer Vielzahl von Inhalten über mehr Plattformen ermöglichen, unter anderem solche, die auch für junge Menschen attraktiv sind, doch müssen zwei mögliche Nachteile hervorgehoben werden: Der erste betrifft das damit einhergehende „Plattformrisiko“, da tradierte Unternehmen in hohem Maße von einigen wenigen Plattformen abhängig sind (zu denen neben den traditionellen Akteuren Google und Meta nun auch TikTok gehört).<sup>470</sup> Der zweite Nachteil ist, dass die Herangehensweise tradierter privater Nachrichtenorganisationen an die sozialen Medien stark von pfadabhängigen Geschäftsmodellen geprägt ist, die auf Werbung, Abonnements oder eine Mischung aus beidem ausgerichtet sind.<sup>471</sup>

### 8.2.3. Folgen für die Erstellung von Inhalten

KI hat sehr ausgefeilte Metriken für die Verbreitung und den Konsum von Inhalten ermöglicht, was zu einer Verzerrung zugunsten von Mainstream-Berichterstattung (insbesondere mit dem jüngsten Aufstieg von Kurzvideoformaten<sup>472</sup>) anstatt kritischer und anspruchsvoller Berichterstattung führen kann; einige Autoren sprechen von

---

<sup>468</sup> Während tradierte Medien für Nachrichten wichtig sind (vor allem in sozialen Netzwerken wie Facebook und X), stellt das Reuters-Institut (2024) fest, dass der Fokus zunehmend auf parteiischen Kommentatoren, Influencern und jungen Nachrichtenmachern liegt, insbesondere auf YouTube und TikTok. Dies hängt auch mit dem Trend zusammen, dass Videos eine immer wichtigere Quelle für Online-Nachrichten werden, insbesondere bei jüngeren Gruppen.

<sup>469</sup> Das Institut identifiziert drei strategische Hauptziele, die die unterschiedlichen Herangehensweisen von Nachrichtenorganisationen an soziale Medien bestimmen: (1) Steigerung des Onsite-Datenverkehrs durch Weiterempfehlungen, (2) Steigerung der Offsite-Reichweite durch native Formate und verbreitete Inhalte und (3) Steigerung des Verkaufs digitaler Abonnements, häufig teils durch Werbeinhalte auf Facebook.

<sup>470</sup> Reuters Institute (2024).

<sup>471</sup> A. Cornia, A. Sehl, D. A. Levy und R. K. Nielsen, *Private Sector News, Social Media Distribution, and Algorithm Change* (Reuters Institute, 2018).

<sup>472</sup> Reuters Institute (2024).





„klickbasierten versus redaktionellen Zielen“.<sup>473</sup> Dabei steuern Algorithmen die Entscheidungsfindung in Medienunternehmen, indem sie Nutzungsmuster und -präferenzen des Publikums vorhersagen.<sup>474</sup> Während dies in einigen Bereichen als positiv angesehen werden kann, indem dem Publikum gegeben wird, was es will, kann es in anderen Bereichen wie zum Beispiel Nachrichten höchst problematisch sein, da lokale Nachrichten und Berichte zum Zeitgeschehen auf die demografischen, sozialen und politischen Variablen bestimmter Gemeinschaften zugeschnitten werden.<sup>475</sup> Dies trägt dann insgesamt eher wenig zu einem nachhaltigen Angebot an vielfältigen lokalen, regionalen und nationalen Inhalten bei<sup>476</sup> und es kann richtiggehend schwierig werden, solche zu finden, weil sie auf Online-Plattformen an den Rand gedrängt sind oder werden.<sup>477</sup>

Wie bereits erwähnt, ist KI-Inhaltsproduktion ein relativ neues Phänomen. Es gibt natürlich einige ältere „unglückliche“ Beispiele mit der frühen Generation sogenannter „Content-Farmen“, die auf der Grundlage von Suchmaschinendaten (wie populäre Suchbegriffe, AdWord-Umsätze und tatsächlich verfügbare Inhalte) schnell und billig Inhalte produzierten, um diese Nachfrage zu befriedigen.<sup>478</sup> Eine solche Erstellung von Inhalten ist offensichtlich kommerziell und möglicherweise schädlich für jede im öffentlichen Interesse liegende Funktion der Medien, auch im kulturellen und politischen Bereich. Mit den neuen Affordanzen von KI-Systemen geht der Wandel bei der Produktion von Inhalten viel weiter. So zeigt beispielsweise ein Weißbuch der Universität Amsterdam, wie KI den Journalismus und die Medien verändert - von neuen Möglichkeiten zur Unterstützung der journalistischen Recherche über Hilfe beim Schreiben bis hin zu neuen Formen der Einbindung von und Interaktion mit dem Publikum, etwa durch personalisierte Verbreitung von Inhalten oder den Einsatz virtueller Agenten.<sup>479</sup> Auf der

---

<sup>473</sup> Siehe zum Beispiel T Dodds et al., „Popularity-Driven Metrics: Audience Analytics und die Verlagerung der Meinungsmacht auf digitale Plattformen“, *Journalism Studies* 23 (2023), 403-421; siehe auch N. Helberger, „FutureNewsCorp, or How the AI Act Changed the Future of News“, *Computer Law and Security Review* 52 (2024) 105915.

<sup>474</sup> P. M. Napoli, „On Automation in Media Industries: Integrating Algorithmic Media Production into Media Industries Scholarship“, *Media Industries Journal* 1 (2014), 33–38; auch F. Saurwein, N. Just und M. Latzer, „Governance of Algorithms: Options and Limitations“, *info* 17 (2015), 35–49.

<sup>475</sup> Napoli, ebd., hier 34. Das Reuters-Institut (2024) stellte fest, dass sich Verleger möglicherweise zu sehr darauf konzentrieren, Menschen über die wichtigsten Nachrichten auf dem Laufenden zu halten, und nicht genug Zeit darauf verwenden, verschiedene Perspektiven zu Themen zu vermitteln oder über Geschichten zu berichten, die eine Grundlage für situationsbedingten Optimismus bieten können. Was die Themen angeht, so fühlt sich das Publikum bei politischen und Sportnachrichten am besten bedient, es gibt jedoch Lücken bei Lokalnachrichten sowie bei Gesundheits- und Bildungsnachrichten.

<sup>476</sup> Siehe zum Beispiel P. M. Napoli, M. Weber, K. McCollough und Q. Wang, *Assessing Local Journalism: News Deserts, Journalism Divides, and the Determinants of the Robustness of Local News* (News Measures Research Project, August, 2018).

<sup>477</sup> M. Burri, „Discoverability of Local, Regional and National Content“\_A Thought Leadership Paper for the Canadian Commission for UNESCO and the Canadian Heritage, Februar 2019.

<sup>478</sup> Napoli (2014), hier 35.

<sup>479</sup> A. Schjøtt Hansen et al, *Initial White Paper on the Social, Economic, and Political Impact of Media AI Technologies* (AI4Media, 2023); auch C. Beckett und M. Yaseen, *Generating Change. A Global Survey of What News Organisations Are Doing with AI* (JournalismAI, 2023).



positiven Seite erhöht sie die Effizienz der Inhaltsproduktion (zum Beispiel im Hinblick auf alltäglichere Tätigkeiten wie Transkription, Lektorat und Layout) und kann auch zur Überwindung einiger möglicher, oben genannter negativer Aspekte eingesetzt werden, zum Beispiel zur Faktenprüfung und Erkennung von Deepfakes.<sup>480</sup> Sie hat auch das Potenzial, die Produktion und den Vertrieb von Inhalten in einem Ausmaß zu verändern, das derzeit noch kaum vorstellbar ist.<sup>481</sup>

Doch es gibt auch Nachteile. Ein entscheidender Nachteil ist die zunehmende Abhängigkeit von KI-gesteuerten Lösungen und der damit verbundene Einfluss von Technologieunternehmen auf die Produktion von Inhalten, der bei allen gesellschaftlichen Aspekten eine wichtige Rolle spielt. Es ist seit langem anerkannt, dass Technologieunternehmen auch ihre eigenen Ziele wie Effizienz, Skalierbarkeit und Geschwindigkeit verfolgen<sup>482</sup> aber auch Werte vertreten, die mit ihrem Rechtsraum verbunden sind - in diesem Fall die Vereinigten Staaten -, die tief verwurzelte Vorstellungen von wirtschaftlicher Freiheit, Redefreiheit oder Privatsphäre widerspiegeln und in die Technologie selbst eingebettet werden.<sup>483</sup> Im Kontext von KI-Abhängigkeit und der Macht der Technologieunternehmen kann es zu einem Missverhältnis beim Paradigma der öffentlich-rechtlichen Medien und der Rolle von Journalismus in einer demokratischen Gesellschaft kommen, die nach Pluralismus und Vielfalt strebt.<sup>484</sup> Angesichts der vornehmlich US-amerikanischen Dominanz im Bereich der künstlichen Intelligenz kann es zu einer Diskrepanz zwischen den gesellschaftlichen Werten der verschiedenen Länder kommen, die in der zugrundeliegenden Technologie zwar eher implizit ist, aber weitreichende Auswirkungen haben kann.<sup>485</sup>

## 8.2.4. Weitere zu berücksichtigende Aspekte

Es lassen sich weitere problematische Aspekte erkennen. Einige davon hängen mit der intrinsischen Intransparenz von KI-Anwendungen und dem mangelnden Bewusstsein dafür zusammen. Da KI-Systeme den gesellschaftlichen Kontext nicht verstehen können,

---

<sup>480</sup> Schjøtt Hansen et al. (2023), ebd.; siehe auch N. Newman, *Journalism, Media, and Technology Trends and Predictions 2023* (Reuters Institute, 2024).

<sup>481</sup> Für aufschlussreiche Gedanken zu Zukunftsszenarien siehe Helberger (2024).

<sup>482</sup> Ebenda

<sup>483</sup> Siehe zum Beispiel A. Chander, „*How Law Made Silicon Valley*“, *Emory Law Journal* 63 (2014), 630-694; K. Klonick, „*The New Governors: The People, Rules, and Processes Governing Online Speech*“, *Harvard Law Review* 131 (2018), 1598-1670.

<sup>484</sup> F. M. Simon, „*Uneasy Bedfellows: AI in the News, Platform Companies and the Issue of Journalistic Autonomy*“, *Digital Journalism* 10 (2022), 1832-1854; M. Moore und D. Tambini (Hrsg.), *Digital Dominance: The Power of Google, Amazon, Facebook, and Apple* (Oxford University Press, 2018); R. Kleis Nielsen und S. A. Ganter (Hrsg.), *The Power of Platforms Shaping Media and Society* (Oxford University Press, 2022); J. van Dijck, T. Poell und Ma. de Waal, *The Platform Society: Public Values in a Connective World* (Oxford University Press, 2018).

<sup>485</sup> Eine entsprechende Erkenntnis gibt es hier im Bereich Schutz der Privatsphäre/persönlicher Daten, da die EU und die USA sehr unterschiedliche Auffassungen pflegen und dementsprechend auch sehr unterschiedliche rechtliche Rahmenbedingungen geschaffen haben.



filtern sie häufig eher ungenau. Falsch-positive Ergebnisse können so zu ungerechtfertigten Einschränkungen der Meinungsäußerung führen, während falsch-negative Ergebnisse eine abschreckende Wirkung haben und zu Selbstzensur führen können.<sup>486</sup> Es sollte auch anerkannt werden, dass KI Überwachung und Zensur befördern kann, was schwerwiegende Auswirkungen auf das Recht hat, Informationen zu suchen und zu erhalten, sowie auf den Medienpluralismus.<sup>487</sup> Ungleichheiten beim Zugang zu KI-Systemen und deren Nutzung bringen weitere Herausforderung mit sich - dies gilt über alle Regionen und Länder, aber auch alle Branchen und Unternehmen in diesen Branchen hinweg. In erster Linie ist dies eine Verstärkung der „ursprünglichen“ digitalen Kluft zwischen entwickelten und weniger entwickelten Ländern mit schwerwiegenden Auswirkungen auch auf die Sprachrepräsentation, da Trainingsdaten größtenteils auf Englisch oder in anderen dominanten Sprachen innerhalb eines Landes vorliegen und Minderheitensprachen dadurch ins Hintertreffen geraten können.<sup>488</sup> Solche diskriminierenden Auswirkungen können auch für bestimmte Sektoren gelten; Kulturbranchen können in dieser Hinsicht besonders schutzbedürftig sein, da noch immer nur wenige Künstler und Unternehmer wissen, wie man KI-Tools einsetzt, und wenn doch, werden sie von einigen wenigen kommerzialisierten Systemen abhängig.<sup>489</sup> Schließlich gibt es auch innerhalb des Mediensektors Ungleichheiten, wo lokale und regionale Medien mit kleineren Budgets zurückbleiben und Schwierigkeiten haben, die Affordanzen von KI sinnvoll zu nutzen.<sup>490</sup> Dies birgt wiederum die Gefahr verringerter Vielfalt, einer Fragmentierung und möglichen Verzerrung des öffentlichen und kulturellen Diskurses.

Allgemein kann man wohl behaupten, dass wir uns mitten in einer tiefgreifenden Transformationsphase des Medienraums mit ausgeprägten Herausforderungen für Pluralismus und Vielfalt befinden. Aber KI hat auch ihre Vorteile. Die Zugänglichkeit von Informationen ist von zentraler Bedeutung, aber auch die Bereitstellung sachbezogener Informationen, die die Interessen eines heterogenen Publikums möglicherweise besser ansprechen.<sup>491</sup> Dazu gehören nicht nur aktuelle Inhalte, sondern auch Inhalte aus Archiven, darunter auch von Einrichtungen zur Bewahrung des kulturellen Erbes und der

---

<sup>486</sup> Julia Haas, [Freedom of the Media and Freedom of the Media and Artificial Intelligence Artificial Intelligence](#) (Büro des OSZE-Beauftragten für Medienfreiheit, 2020); siehe auch N. Helberger et al., [„Artificial Intelligence – Intelligent Politics: Challenges and Opportunities for Media and Democracy“](#), Hintergrundpapier, Ministerkonferenz des Europarats, Zypern, 28.–29. Mai 2020.

<sup>487</sup> Haas, ebd., verweist auch auf den Hohen Kommissar der Vereinten Nationen für Menschenrechte, [A/HRC/39/29](#), 2018; S. Feldstein, [„The Road to Digital Unfreedom: How Artificial Intelligence Is Reshaping Repression“](#), *Journal of Democracy* 30 (2019), 40–52. A. Ünver, [„Artificial Intelligence, Authoritarianism and the Future of Political Systems“](#), *Cyber Governance and Digital Democracy* 9 (2018).

<sup>488</sup> Schjøtt Hansen et al. (2023), hier 90.

<sup>489</sup> Siehe zum Beispiel O. Kulesz, [Culture, Platforms and Machines: The Impact of Artificial Intelligence on the Diversity of Cultural Expressions](#), Bericht für die UNESCO, DCE/18/12.IGC/INF.4 (2018); B. Caramiaux, [„The Use of Artificial Intelligence in the Cultural and Creative Sectors“](#), Briefing des Europäischen Parlaments PE 629.220 (2020).

<sup>490</sup> Schjøtt Hansen et al. (2023), hier 90.

<sup>491</sup> Ebenda



Erinnerung.<sup>492</sup> Wie bereits erwähnt, können KI-Tools auch effizientere journalistische und redaktionelle Prozesse ermöglichen, wodurch Ressourcen für Qualitätsjournalismus und kritische Recherchen freigesetzt werden können. Bei Letzterem ermöglicht KI auch Faktenprüfung sowie Prüfung der Vertrauenswürdigkeit von Quellen und Informationen. KI-Tools können Medienunternehmen darüber hinaus dabei helfen, neue Dienste wie personalisierte Inhalte und redaktionelle Beratung anzubieten, die zudem mit neuen Finanzierungsmodellen verknüpft werden können, die kleineren Akteuren helfen können.<sup>493</sup> Es sei aber auch darauf hingewiesen, dass es noch ein langer Weg ist, bis KI-Systeme vollständig menschenähnlich werden.<sup>494</sup> Medienorganisationen können sich dafür einsetzen, diesen Prozess zu verzögern, indem sie Vertrauen aufbauen und zeigen, dass ihr Journalismus auf Genauigkeit, Fairness und Transparenz beruht und dass der Mensch die Kontrolle behält, zumal das Publikum wahrscheinlich positiv darauf reagieren wird, da es in einem übervollen und unübersichtlichen Informationsraum nach vielfältigen und vertrauenswürdigen Inhalten sucht.<sup>495</sup>

### **8.3. Auseinandersetzung mit den tatsächlichen und potenziellen Auswirkungen von KI-Systemen auf Pluralismus und Vielfalt**

Im Vergleich zu noch vor drei oder vier Jahren gibt es eine Welle von Initiativen, die Plattformen aufgrund ihrer zentralen Rolle in der Gesellschaft regulieren, auch im Hinblick auf Sprachvermittlung, Falsch- und Desinformation.<sup>496</sup> Darüber hinaus gibt es eine neue, ergänzende Regulierungswelle, die speziell auf KI-Systeme abzielt und die damit verbundenen Risiken verhindern und verringern soll.<sup>497</sup> Auch wenn sich diese Initiativen (noch) nicht speziell mit den in diesem Kapitel angesprochenen Bedenken

---

<sup>492</sup> Caramiaux (2020). Dies bringt jedoch seine eigenen Herausforderungen mit sich. Siehe B. Caramiaux, „[AI with Museums and Cultural Heritage](#)“ in *AI in Museums* (De Gruyter, 2023), 117–130; Magdalena Pasikowska-Schnass mit Young-Shin Lim, „[Artificial Intelligence in the Context of Cultural Heritage and Museums: Complex Challenges and New Opportunities](#)“, Briefing des Europäischen Parlaments PE 747.120 (2023).

<sup>493</sup> Schjøtt Hansen et al. (2023); Shin et al. (2022).

<sup>494</sup> Shin et al. (2022), hier 902.

<sup>495</sup> Reuters Institute (2024).

<sup>496</sup> Siehe zum Beispiel Burri (2022). Die Europäische Union (EU) hat sich für solche Initiativen allgemeiner Plattformregulierung nach dem Gesetz über digitale Dienste (DSA) stark gemacht, welches weitreichende Transparenzmaßnahmen in Bezug auf Inhaltsmoderation und Werbung und insbesondere für sehr große Online-Plattformen verbindliche und durchsetzbare rechtliche Verpflichtungen vorsieht, um systemische Risiken für die Grundrechte oder die absichtliche Manipulation ihrer Dienste zu bewerten und anzugehen, auch im Hinblick auf die Bekämpfung von Fehlinformationen im Internet. Darüber hinaus gibt es eine Reihe spezifischerer Instrumente wie das Medienfreiheitsgesetz oder den Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation. Siehe zum Beispiel Burri (2022), ebenda

<sup>497</sup> Hier ist die EU erneut mit dem KI-Gesetz führend, aber auch andere Staaten haben, wenn auch mit Unterschieden, Rechtsvorschriften zu KI verabschiedet. Siehe zum Beispiel T. Giardini und J. Fritz, [The Anatomy of AI Rules: A systematic comparative analysis of AI Rules across the Globe](#) (Digital Policy Alert, 2024).



hinsichtlich Pluralismus und Vielfalt auseinandersetzen, können die Folgen dieser neuen Vorschriften - zum Beispiel für Transparenz, Rechenschaftspflicht und Normsetzung - erheblich sein und Wirkkraft vor Ort entfalten.<sup>498</sup> Diese Entwicklung wird hoffentlich nicht einfach den Einsatz von KI einschränken, sondern einen verantwortungsvollen Umgang mit ihr fördern.<sup>499</sup> Auch die internationale Gemeinschaft ist sich des Handlungsbedarfs deutlich bewusster geworden, wie das jüngste Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit<sup>500</sup> beweist.

Um das neue KI-abhängige Umfeld so zu gestalten, dass die grundlegenden gesellschaftlichen Werte gewahrt bleiben und die Vorteile von KI für ein gesundes und nachhaltiges pluralistisches kulturelles Umfeld genutzt werden können, wurden stärker zielgerichtete Maßnahmen diskutiert. Bei Schjøtt Hansen et al. finden sich zum Beispiel nützliche Orientierungshilfen nicht nur zu regulatorischen, sondern auch zu nicht regulatorischen Maßnahmen, die ergriffen werden könnten.<sup>501</sup> Sie heben unter anderem die Notwendigkeit hervor, alternative Daten- und Inhaltsinfrastrukturen zu entwickeln, die sich vom derzeitigen kommerziellen Modell abwenden und den Eigenheiten - zum Beispiel des Mediensektors, bestimmter intrinsischer gesellschaftlicher Werte sowie diverser und minoritärer Sprachen - Rechnung tragen können. Dies könnte mit der Notwendigkeit bereichsspezifischer, quelloffener und nichtkommerzieller Datensätze für das Training von KI-Systemen sowie solcher, die speziell auf eingebettete „europäische Werte“ abzielen, verknüpft werden. Darüber hinaus scheint ein eindeutiger Bedarf an bewährten Verfahren für die Offenlegung und den verantwortungsvollen Einsatz von KI-Systemen für den Mediensektor sowie an „Vielfalt durch Technikgestaltung“ (*diversity by design*) zu bestehen.<sup>502</sup> Natürlich darf dabei nicht vergessen werden, dass wohl keine der Maßnahmen greifen wird, wenn es keine angemessenen Finanzierungssysteme und Anreize gibt. Gleichzeitig muss bei der Einführung dieser Maßnahmen ein Gleichgewicht gefunden werden, um Innovation nicht zu behindern - eine Diskussion, der im Zuge des EU-KI-Gesetzes einige Aufmerksamkeit zuteilwurde.<sup>503</sup>

---

<sup>498</sup> Siehe zum Beispiel Helberger (2024); N. Helberger und N. Diakopoulos, [‘The European AI Act and How It Matters for Research into AI in Media and Journalism’](#), *Digital Journalism* 11 (2022), 1751–1760.

<sup>499</sup> Helberger (2024).

<sup>500</sup> [CM\(2024\)52-final](#) 17. Mai 2024.

<sup>501</sup> Schjøtt Hansen et al. (2023).

<sup>502</sup> Ebenda. Zu „Vielfalt durch Technikgestaltung“ siehe N. Helberger, [Diversity Label: Exploring the Potential and Limits of a Transparency Approach to Media Diversity](#), *Journal of Information Policy* 1 (2011), 337–369; N. Helberger, [‘Diversity by Design’](#), *Journal of Information Policy* 1 (2011), 441–469.

<sup>503</sup> In einigen Berichten wird beispielsweise behauptet, es bestehe keine Notwendigkeit für ein Eingreifen und das EU-KI-Gesetz könnte GenKI-Innovation in Europa ersticken. Siehe zum Beispiel P. R. Abecasis et al., *Generative Artificial Intelligence: The Competitive Landscape* (Copenhagen Economics, 2024).



## 8.4. Abschließende Bemerkungen

Dieses Kapitel präsentiert lediglich bruchstückhaft den tiefgreifenden Wandel im Medienbereich, der durch den rasanten technologischen Fortschritt, zuletzt durch das Aufkommen und die weite Verbreitung von GenKI, vorangetrieben wird. Die Entwicklung ist radikal und hat weitreichende Auswirkungen auf die Erstellung, Verbreitung, Nutzung und Wiederverwendung sowie den Konsum von Inhalten, die wir in ihrem ganzen Ausmaß noch nicht vollständig erfasst haben. Dies hat Auswirkungen auf Pluralismus und Vielfalt als tragende Säulen unserer demokratischen Gesellschaften. Um unsere Grundrechte und gesellschaftlichen Werte zu schützen, besteht zwar Handlungsbedarf, aber der Weg zu solchen Maßnahmen ist weder klar noch einfach, da das Umfeld sehr unbeständig ist und unbeabsichtigte Folgen möglich sind. Sensibilisierung ist der erste Schritt in die richtige Richtung - nicht nur in Bezug auf das Verständnis der technischen Affordanzen, sondern auch in Bezug auf unsere Grundwerte, die es zu schützen gilt.

# TEIL IV - GenKI in unserem Leben: die Notwendigkeit von Bildung und Bewusstsein

GenKI ist heute Teil unseres Lebens und wir müssen lernen, maximalen Nutzen daraus zu ziehen, indem wir verstehen, wie wir sie effektiv einsetzen. Abgesehen von den regulatorischen Herausforderungen, die sie mit sich bringt, ist es notwendig, die Menschen im Bereich KI zu bilden und KI-Kompetenz im täglichen Leben zu steigern. Dies wirft Fragen zur sich verändernden Rolle öffentlicher Institutionen auf.

Sollten Schulen kleinen Kindern beibringen, wie man KI-generierte Inhalte nutzt und bewertet, und wenn ja, welche Tools sollten sie verwenden? Könnte die Maschine irgendwann Lehrer unterstützen, indem sie ihnen hilft, die Inhalte für ihre Zielgruppe zu personalisieren? Könnte sie menschenähnliches Feingefühl entwickeln?

Öffentlich-rechtliche Medien könnten ebenfalls eine Rolle bei der Bewusstseinsförderung für KI spielen. Ein künftiger Sprachassistent könnte beispielsweise selektiv Tagesnachrichten liefern und dabei möglicherweise Informationen verwenden, die nicht auf Fakten geprüft oder richtig sind. Sollten öffentlich-rechtliche Medien und ihre Nachrichtenredaktionen mit GenKI-Unternehmen zusammenarbeiten, um die Richtigkeit von Nachrichten und eine menschliche Note im Journalismus und Medienpluralismus zu gewährleisten? Welche Folgen hat es, wenn Nachrichten und Journalismus nicht von Menschen geschaffen oder vermittelt werden?

Diese Fragen bleiben offen. Die Zukunft wird Antworten geben, während wir unseren Weg in dieser sich rasch verändernden Landschaft suchen.





## 9. Die Welt von morgen: Sind die Texte KI-fest und bereit für die AV-Herausforderungen?

*Prof. Dr. Mark Cole, wissenschaftlicher Direktor des Instituts für Europäisches Medienrecht & Professor für Medien- und Telekommunikationsrecht, Universität Luxemburg / Dr. Sandra Schmitz-Berndt, Projekt LAIWYERS, Universität Luxemburg*

### 9.1. Kurz zusammengefasst: bestehende und künftige Regulierungsansätze

Mit der rasch fortschreitenden Entwicklung der KI-Fähigkeiten wurden - in einigen Teilen der Welt sogar recht zügig - Regelungen erarbeitet, um den mit dem Einsatz von KI verbundenen Risiken und Herausforderungen zu begegnen. Frühe Initiativen legten den Schwerpunkt vor allem auf eine ethisch vertretbare Nutzung von KI. Sie zielten darauf ab, Grundsätze einzuführen, an die sich die zum Einsatz bringenden Betreiber halten sollten.<sup>504</sup> Diese Grundsätze konzentrierten sich auf die zugrundeliegende Technologie mit einem eher allgemeinen Blick auf Fairness, Genauigkeit und Transparenz.

#### 9.1.1. Den Anfang machen Empfehlungen: frühe Ansätze von OECD und UNESCO

Die OECD-Empfehlung zu künstlicher Intelligenz<sup>505</sup> vom Mai 2019 kann als erster „globaler Referenzpunkt für vertrauenswürdige KI“ betrachtet werden.<sup>506</sup> Die Empfehlung zielt darauf ab, Innovation und Vertrauen in KI zu fördern, indem sie den verantwortungsvollen

---

<sup>504</sup> Zur Entwicklung von KI-Regulierung siehe Mark D. Cole, '[AI Regulation and Governance on a Global Scale: An Overview of International, Regional and National Instruments](#)' (2024) 1(1) AIRE 126.

<sup>505</sup> OECD, '[Recommendation of the Council on Artificial Intelligence](#)' (2019) OECD/LEGAL/0449.

<sup>506</sup> Lucia Russo und Noah Oder, '[How Countries Are Implementing the OECD Principles for Trustworthy AI](#)' (oecd.ai, 31.10.2023).



Umgang mit vertrauenswürdiger KI unterstützt und gleichzeitig die Achtung der Menschenrechte und demokratischen Werte sicherstellt. Insbesondere enthält die Empfehlung auch eine Definition von KI, die im November 2023 bereits überarbeitet wurde, um generative künstliche Intelligenz (GenKI, *generative AI*, *GenAI*) mit einzubeziehen.<sup>507</sup> Ergänzend zu den bestehenden OECD-Standards in Feldern wie Datenschutz, Risikomanagement im Bereich digitaler Sicherheit und verantwortungsvolles Unternehmenshandeln sieht die Empfehlung zentrale wertebasierte Grundsätze als Richtschnur für den vertrauenswürdigen Einsatz, Entwicklung und Nutzung von KI vor: (1) inklusives Wachstum, nachhaltige Entwicklung und Lebensqualität, (2) menschenzentrierte Werte und Fairness, (3) Transparenz und Erklärbarkeit, (4) Robustheit und Sicherheit sowie (5) Rechenschaftspflicht für das ordnungsgemäße Funktionieren von KI-Systemen und die Einhaltung der Grundsätze. Diese Grundsätze wurden zu einem einflussreichen Referenzpunkt für nachfolgende politische Rahmenwerke in der Form politischer Erklärungen wie die KI-Grundsätze der G7 und der G20<sup>508</sup> sowie die Bletchley-Erklärung,<sup>509</sup> die von Teilnehmerstaaten des KI-Sicherheitsgipfels im November 2023 im Vereinigten Königreich abgegeben wurde.

Die UNESCO-Empfehlung zur Ethik künstlicher Intelligenz<sup>510</sup> ist der erste globale normative Rahmen, der sich mit jenen Merkmalen von KI-Systemen auseinandersetzt, die von zentraler ethischer Bedeutung sind. Die Governance-Ziele der Empfehlung berücksichtigen die Nutzung der ausgegebenen Ergebnisse unter anderem im Hinblick auf Nachhaltigkeit, Gleichstellung der Geschlechter und im Beschäftigungskontext, um eine verträgliche Entwicklung von KI zu gewährleisten. Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln dieser Publikation angesprochen, wirft KI tiefgreifende, vielfältige ethische Bedenken auf;<sup>511</sup> die wichtigsten Themen sind dabei Voreingenommenheit (im Wortlaut der Verordnung: Verzerrungen), Fairness, Bedrohung der Menschenrechte, Zuteilung von Dienstleistungen und Gütern und wirtschaftlicher Verdrängung, wodurch bestehende Ungleichheiten weiter verstärkt werden könnten. Mit dieser Empfehlung will die UNESCO einen „ethischen Kompass“ als Antwort auf diese ethischen Herausforderungen bieten. Auch diese Empfehlung ist als Referenzpunkt für die weitere konkrete Ausgestaltung künftiger rechtlicher Verpflichtungen konzipiert.

---

<sup>507</sup> Die aktualisierte Empfehlung definiert ein „KI-System“ als „ein maschinengestütztes System, das aufgrund expliziter oder impliziter Zielsetzungen aus den Eingaben, die es erhält, ableitet, wie es Ergebnisse wie Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen erzeugen kann, die physische oder virtuelle Umgebungen beeinflussen können. Verschiedene KI-Systeme unterscheiden sich in ihrem Grad an Autonomie und Anpassungsfähigkeit nach der Bereitstellung.“

<sup>508</sup> G20, '[G20 AI Principles](#)' Anhang zur G20-Ministererklärung zu Handel und digitaler Wirtschaft (Juni 2019); G7, '[Hiroshima AI Process G7 Digital & Tech Ministers' Statement](#)' (1. Dezember 2023)

<sup>509</sup> Die [Bletchley Declaration](#) von Teilnehmerstaaten des KI-Sicherheitsgipfels, 1.-2. November 2023 (1. November 2023).

<sup>510</sup> UNESCO, '[Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence](#)' (2022) SHS/BIO/PI/2021/1.

<sup>511</sup> Siehe für eine frühe Diskussion auch Brent Daniel Mittelstadt, Patrick Allo, Mariarosaria Taddeo, Sandra Wachter und Luciano Floridi, '[The Ethics of Algorithms: Mapping the Debate](#)' (2016) 3(2) Big Data Soc.



## 9.1.2. Auf dem Weg zu verbindlichem Recht: Entwicklungen im Europarat und in der EU

Im Gegensatz zu diesen nicht rechtlich bindenden „Soft law“-Instrumenten der OECD und der UNESCO sind in jüngster Zeit mit dem Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz und dem KI-Gesetz der Europäischen Union die ersten verbindlichen Rechtstexte von Bedeutung in Europa entstanden, die bemerkenswert sind im Blick auf die rasche Vereinbarung, den ehrgeizigen Anspruch in Bezug auf die territoriale Reichweite sowie den eigentlichen materiellen Inhalte.

### 9.1.2.1. Das Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz von 2024

Unter Berücksichtigung der oben genannten Soft law-Instrumente und politischen Absichtserklärungen verabschiedete das Ministerkomitee des Europarats am 17. Mai 2024 formell den ersten völkerrechtlichen Vertrag über KI, das Rahmenübereinkommen des Europarats über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit.<sup>512</sup> Neben dem Europarat, welcher seine 46 Mitgliedstaaten vereint, waren jedoch weitere Staaten, darunter die Vereinigten Staaten von Amerika (USA) und Japan, sowie Vertreter der Zivilgesellschaft, der Wissenschaft und der Industrie aktiv an der Ausarbeitung beteiligt. Signatarparteien waren bei der Unterzeichnung des Übereinkommens am 5. September 2024 folglich nicht nur Mitgliedstaaten des Europarats,<sup>513</sup> sondern auch Israel, die EU und die USA,<sup>514</sup> die durch die Unterzeichnung des Übereinkommens ihre Bereitschaft bekundeten, künftig rechtlich an das Übereinkommen gebunden zu sein. Das Übereinkommen wird kurz nach der Hinterlegung der ersten fünf Ratifizierungs- oder vergleichbaren Urkunden der Unterzeichner, von denen drei Mitgliedstaaten des Europarats sein müssen, in Kraft treten. Es steht zu erwarten, dass nun viele weitere Staaten ihre Unterschrift unter das Übereinkommen setzen werden. Darüber hinaus betrachtet der Europarat den Bereich der künstlichen Intelligenz als eine „bereichsübergreifende Priorität“.<sup>515</sup> Die Präambel des Übereinkommens betont „den Rahmencharakter dieses Übereinkommens, das durch weitere Instrumente ergänzt werden kann, um spezifische Fragen im Zusammenhang mit den Aktivitäten innerhalb des Lebenszyklus von Systemen künstlicher Intelligenz zu behandeln“, was bedeutet, dass möglicherweise weitere sektorspezifische Texte auch vom Europarat zu erwarten sind.

---

<sup>512</sup> Europarat, [Framework Convention on Artificial Intelligence and Human Rights, Democracy and the Rule of Law](#), ETS Nr. 225.

<sup>513</sup> Andorra, Georgien, Island, Norwegen, die Republik Moldau, San Marino und das Vereinigte Königreich.

<sup>514</sup> Siehe [hier](#) die Liste der Unterschriften und Ratifizierungen (bisher keine Ratifizierungen, da der Vertrag erst vor kurzem zur Unterzeichnung aufgelegt wurde).

<sup>515</sup> Europarat, [‘The Council of Europe & artificial intelligence’](#) (März 2023), S. 3.



Das Rahmenübereinkommen verfolgt mit seiner betonten Verpflichtung zum Schutz der Menschenrechte einen risikobasierten Ansatz und will als Ergänzung bestehender Menschenrechtsrahmenwerke sicherstellen, dass das bestehende Schutzniveau für Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit in den Vertragsstaaten auch für aktuelle und künftige Herausforderungen im Zusammenhang mit KI gilt.<sup>516</sup> Dementsprechend formuliert das Rahmenübereinkommen grundlegende Prinzipien, mit denen etwaige Rechtslücken geschlossen werden sollen, die infolge des technologischen Fortschritts entstanden sind. Das Übereinkommen fordert die Vertragsparteien zu einer Bestandsaufnahme auf, ob ihr bestehender Menschenrechtsrahmen den Risiken und Herausforderungen künstlicher Intelligenz hinreichend und wirksam Rechnung trägt, und gibt vor, wie sie sich anderenfalls anpassen müssen, um das bestehende Schutzniveau aufrechtzuerhalten. Durch die Ausgestaltung als Rahmenübereinkommen anstelle eines umfangreichen Übereinkommens, das konkrete Rechte und Pflichten begründet, werden in dem Rechtsinstrument weit gefasste Prinzipien, Grundwerte und Handlungsfelder angelegt, um bestehende Standards für Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit in den KI-Kontext zu stellen. Weit gefasste Prinzipien ermöglichen eine Auslegung, die an die Herausforderungen einer sich wandelnden Welt angepasst werden kann, wohingegen, insbesondere in einem technologischen Kontext, detaillierte rechtliche Bestimmungen häufig eine Anwendung erschweren, wenn sich die Bedingungen ändern.<sup>517</sup> Dessen ungeachtet beschränkt sich das Rahmenübereinkommen jedoch nicht darauf, den Ratifizierungsparteien zu prüfende inhaltliche Elemente vorzugeben, sondern fordert darüber hinaus auch die Einrichtung entsprechender effizienter Aufsichtsstrukturen und institutioneller Rahmen.

Die im Rahmenübereinkommen verankerten Grundprinzipien weichen insofern leicht von den OECD-Grundsätzen ab, als sie auch Menschenwürde und Autonomie des Einzelnen, Schutz der Privatsphäre und Datenschutz, Gleichheit und Nichtdiskriminierung, Zuverlässigkeit und sichere Innovationen umfassen. Die meisten dieser zusätzlichen Prinzipien waren bereits in den in der UNESCO-Empfehlung verankerten Werten und Grundsätzen enthalten. Während die Menschenwürde und die Grundrechte beständiger Bezugspunkt der Arbeit des Europarats sind, mag die Ermöglichung sicherer Innovationen als Thema im Kontext eines Dokuments dieser Organisation doch eher überraschen. Ergänzt werden diese Prinzipien durch die Verpflichtung der Staaten, einen Rahmen für Risiko- und Folgenmanagement zu schaffen, sowie durch die Verpflichtungen zur Umsetzung des Übereinkommens. Hier ist darauf hinzuweisen, dass das Übereinkommen die Vertragsparteien zwar dazu verpflichtet, Durchsetzungs- und Überwachungsmechanismen festzulegen, ein Großteil seiner Wirksamkeit in Zukunft jedoch von der Umsetzung der allgemein formulierten Anforderungen in den einzelnen Staaten abhängen wird. Zur Verbesserung der internationalen Zusammenarbeit und zur

---

<sup>516</sup> Vgl. die Äußerungen des Vorsitzenden des KI-Ausschusses, nach der Verabschiedung, „Word of the Chair“ (17. Mai 2024).

<sup>517</sup> Vgl. Beratender Ausschuss des Europarates zu Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data (Convention 108), ‘Report on Artificial Intelligence’ (2019) T-PD(2018)09Rev.



Förderung der Bemühungen um eine weltweit harmonisierte KI-Governance übernimmt das Rahmenübereinkommen die Definition eines Systems künstlicher Intelligenz aus der zuletzt von der OECD angenommenen überarbeiteten Definition. Dadurch, dass das Rahmenübereinkommen nicht nur für die Ratifizierung durch Nichtmitgliedstaaten des Europarates geöffnet ist, sondern diese - insbesondere im Hinblick auf den Standort vieler innovationsstarker Unternehmen in diesem Bereich vor allem in den USA - schon in den Entwurfsprozess eingebunden waren, hat das Übereinkommen das Potenzial, zum „globalen verbindlichen Rechtsstandard“ zu werden, mit einer Art „Straßburg-Effekt“, der den „Brüssel-Effekt“ einiger Rechtsvorschriften der Europäischen Union im digitalen Bereich spiegeln könnte.<sup>518</sup>

Das Rahmenübereinkommen erfasst den öffentlichen Sektor und private Sektoren, die im Auftrag von Behörden tätig sind. Bei der darüber hinausgehenden Anwendung der Bestimmungen auf den privaten Sektor lässt der Vertrag den Parteien viel Spielraum. Dieser selektive Ansatz<sup>519</sup> ermöglicht es den Vertragsparteien, die Prinzipien und Verpflichtungen des Rahmenübereinkommens nicht direkt auf Tätigkeiten des Privatsektors anzuwenden.<sup>520</sup> Dementsprechend wird die Bedeutung des (horizontal anwendbaren) Rahmenübereinkommens im audiovisuellen Mediensektor in hohem Maße durch die einzelstaatliche Umsetzung des Vertrags bestimmt. Zwar müssen ratifizierende Staaten die Anwendung nicht zwingend in diesem Sinne erweitern, das Übereinkommen verpflichtet sie jedoch, „geeignete Maßnahmen zur Erfüllung der Verpflichtung“ zu ergreifen, sich mit möglichen „Risiken und Auswirkungen im Zuge von Tätigkeiten privater Akteure innerhalb des Lebenszyklus von Systemen künstlicher Intelligenz“ zu befassen,<sup>521</sup> was bedeutet, dass sie die Relevanz des privaten Sektors nicht ignorieren können, wenn sie die aus dem Rahmenübereinkommen resultierenden Anforderungen erfüllen wollen.

#### 9.1.2.2. Das KI-Gesetz der Europäischen Union 2024

Im Gegensatz zum prinzipienbasierten Rahmenübereinkommen des Europarats verfolgt das KI-Gesetz der EU<sup>522</sup> einen marktorientierten Ansatz, der gemeinsame Regeln zur

---

<sup>518</sup> Zum „Brüssel-Effekt“ siehe Mark D. Cole und Christina Etteldorf, [‘The Implementation of the GDPR in Member States’ Law and Issues of Coherence and Consistency](#), in: Inge Graef und Bart van der Sloot (Hrsg.), *The Legal Consistency of Technology Regulation in Europe* (Hart Publishing, 2024), 131-156. Siehe auch ein früheres normsetzendes Instrument des Europarats für das Online-Umfeld, [Convention on Cybercrime](#) 2001, ETS Nr. 185, das von 76 Staaten unterzeichnet und ratifiziert wurde, darunter die USA, Japan, Australien, Brasilien und Nigeria.

<sup>519</sup> Siehe Christopher Lamont, [‘The Council of Europe’s draft AI Treaty: Balancing National Security, Innovation and Human Rights?’](#) (18.03.2024) Global Governance Institute: „pick and choose approach“.

<sup>520</sup> In diesem Fall wurde jedoch bereits bei der Abfassung des Entwurfs die Erwartung geäußert, dass sich die entsprechenden Ansätze dieser Vertragsparteien im Laufe der Zeit mit der Weiterentwicklung ihrer Ansätze zur Regulierung des Privatsektors herausbilden. Siehe [Explanatory Report](#), Rn. 30.

<sup>521</sup> Art. 3 Abs. 1 des Rahmenübereinkommens.

<sup>522</sup> [Verordnung \(EU\) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz und zur Änderung der Verordnungen \(EG\) Nr. 300/2008, \(EU\) Nr.](#)



Harmonisierung des EU-Binnenmarktes festlegt. Es wurde in Form einer Verordnung verabschiedet und ist damit ein unmittelbar anwendbares und verbindliches Instrument für alle 27 EU-Mitgliedstaaten. Es ist am 1. August 2024 in Kraft getreten und findet - größtenteils - nach einer Übergangsfrist ab dem 2. August 2026 Anwendung.<sup>523</sup> Das sehr viel detailliertere KI-Gesetz zielt darauf ab, die Entwicklung von sicheren und vertrauenswürdigen KI-Systemen im gesamten EU-Binnenmarkt durch private wie öffentliche Akteure zu fördern und Investitionen und Innovationen im Bereich KI in der EU anzuregen. Gleichzeitig soll das Gesetz die Wahrung der Grundrechte der EU-Bürger gewährleisten. Ähnlich wie das Rahmenübereinkommen verfolgt das KI-Gesetz einen risikobasierten Ansatz, bei dem verschiedene Arten von KI-Systemen nach den von ihnen ausgehenden Risiken kategorisiert werden, und verbietet folglich bestimmte KI-Praktiken, bei denen die Risiken als nicht hinnehmbar (im Wortlaut der Verordnung „inakzeptabel“) angesehen werden. Im Mittelpunkt des KI-Gesetzes stehen Anforderungen an die Produktsicherheit. Die Verordnung enthält dahingehend besondere Anforderungen an Hochrisiko-KI-Systeme und Pflichten für Betreiber solcher Systeme. Da sie sowohl für den privaten als auch für den öffentlichen Sektor gilt, sind ihre Auswirkungen stärker. Sie differenziert bei der Strenge der anwendbaren Normen nach dem Risikograd. So gelten beispielsweise strengere Anforderungen, wenn Hochrisiko-KI-Systeme von öffentlichen Stellen in Betrieb genommen werden: Dazu gehören beispielsweise ein Risikomanagementsystem, Regeln für die Daten-Governance, technische Dokumentation, Aufzeichnungspflichten, Transparenz- und Informationspflichten, menschliche Aufsicht, Genauigkeit, Robustheit und Cybersicherheit.

Mit diesen Anforderungen gibt es eine eindeutige Verbindung - und in Zukunft nach Anwendbarkeit des KI-Gesetzes auch Überschneidungen - mit dem bestehenden Besitzstand („Acquis“) der EU für den digitalen Sektor.<sup>524</sup> Transparenzanforderungen ergeben sich unter anderem aus der DSGVO,<sup>525</sup> der P2B-Verordnung<sup>526</sup> oder dem DSA,<sup>527</sup> Vorschriften zur Cybersicherheit wurden unter anderem mit der DSGVO, den NIS-Richtlinien<sup>528</sup> sowie der bevorstehenden Cyberresilienz-Verordnung<sup>529</sup> eingeführt; das

---

[167/2013](#), (EU) Nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 und (EU) 2019/2144 sowie der Richtlinien [2014/90/EU](#), (EU) 2016/797 und (EU) 2020/1828 (Verordnung über künstliche Intelligenz), Abl. L 2024/1689, 12.07.2024, <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>.

<sup>523</sup> Die Vorschriften über verbotene KI-Praktiken finden zum Beispiel bereits ab 2. August 2025 Anwendung.

<sup>524</sup> Für einen Überblick vgl. Christina Etteldorf, Der Regulierungsrahmen der Europäischen Union, in: Cappello M. (Hrsg.), *Algorithmische Transparenz und Rechenschaftspflicht bei digitalen Diensten*, IRIS Spezial, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2023, S. 17 ff.

<sup>525</sup> [Verordnung \(EU\) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG \(Datenschutz-Grundverordnung\)](#), Abl. L 119/1, 04.05.2016.

<sup>526</sup> [Verordnung \(EU\) 2019/1150 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Juni 2019 zur Förderung von Fairness und Transparenz für gewerbliche Nutzer von Online-Vermittlungsdiensten](#), Abl. L 186/57, 11.07.2019.

<sup>527</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG \(Gesetz über digitale Dienste\)](#), Abl. L 277/1, 27.10.2022.

<sup>528</sup> [Richtlinie \(EU\) 2016/1148 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 6. Juli 2016 über Maßnahmen zur Gewährleistung eines hohen gemeinsamen Sicherheitsniveaus von Netz- und Informationssystemen in der](#)





Datenrecht über die DSGVO hinaus umfasst das Datengesetz<sup>530</sup> und das Daten-Governance-Gesetz.<sup>531</sup> Soweit sich diese Rechtsakte mit Algorithmen und automatischen Entscheidungsprozessen befassen, sind sie auch Vorreiter für das KI-Gesetz. Dies schließt selbst die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste ein, die seit ihrer Überarbeitung 2018<sup>532</sup> und erweiterter Anwendung auf Video-Sharing-Plattformen auch auf Algorithmen verweist.<sup>533</sup>

Weitere Fortschritte in der KI-Politik und -Regulierung wurden sicherlich durch die neuen Herausforderungen durch KI-Systeme mit allgemeinem Verwendungszweck (*General Purpose AI* - GPAI) angestoßen, von denen einige erst nach dem Fortschreiten des Entwurfsprozesses für die oben genannten Texte zutage getreten waren. Tatsächlich sind der KI-Sicherheitsgipfel und die daraus resultierende Bletchley-Erklärung eine direkte Reaktion auf die zunehmenden Fähigkeiten von GPAI; dasselbe gilt für den US-Präsidentialerlass<sup>534</sup> vom Oktober 2023, mit der die Exekutive auf nationale KI-Standards drängt, um auf die zunehmenden KI-Fähigkeiten und ihre Folgen zu reagieren. Sowohl das Rahmenübereinkommen als auch das KI-Gesetz befassen sich jedoch mit generativer künstlicher Intelligenz (GenKI). Von Bedeutung im Medienkontext ist, dass sowohl das Rahmenübereinkommen als auch das KI-Gesetz, die Notwendigkeit betonen, das Risiko

---

Union (NIS-Richtlinie), Abl. L 194/1, 19.07.2016, die ersetzt werden wird durch Richtlinie (EU) 2022/2555 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. Dezember 2022 über Maßnahmen für ein hohes gemeinsames Cybersicherheitsniveau in der Union, zur Änderung der Verordnung (EU) Nr. 910/2014 und der Richtlinie (EU) 2018/1972 sowie zur Aufhebung der Richtlinie (EU) 2016/1148 (NIS-2-Richtlinie), Abl. L 333/80, 27.12.2022.

<sup>529</sup> Europäische Kommission, Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über horizontale Cybersicherheitsanforderungen für Produkte mit digitalen Elementen und zur Änderung der Verordnung (EU) 2019/1020, COM/2022/454 final. Für einen Überblick siehe Mark D. Cole und Sandra Schmitz-Berndt, 'Towards an Efficient and Coherent Regulatory Framework on Cybersecurity in the EU: The Proposals for a NIS 2.0 Directive and a Cyber Resilience Act' (2022) 1(1) Applied Cybersecurity & Internet Governance.

<sup>530</sup> Verordnung (EU) 2023/2854 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Dezember 2023 über harmonisierte Vorschriften für einen fairen Datenzugang und eine faire Datennutzung sowie zur Änderung der Verordnung (EU) 2017/2394 und der Richtlinie (EU) 2020/1828 (Datenverordnung) Abl. L 2023/2854, 22.12.2023.

<sup>531</sup> Verordnung (EU) 2022/868 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 30. Mai 2022 über die europäische Daten-Governance und zur Änderung der Verordnung (EU) 2018/1724 (Daten-Governance-Rechtsakt), Abl. L 152/1, 03.06.2022.

<sup>532</sup> Richtlinie (EU) 2018/1808 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. November 2018 zur Änderung der Richtlinie 2010/13/EU zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste (Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste) im Hinblick auf sich verändernde Marktgegebenheiten, Abl. L 303/69, 28.11.2018.

<sup>533</sup> Art. 28b AVMD-Richtlinie, wenn es um mögliche Maßnahmen geht, die die Mitgliedstaaten von VSP-Anbietern erwarten können, vgl. hierzu Mark D. Cole und Christina Etteldorf, Future Regulation of Cross-Border Audiovisual Content Dissemination, Schriftenreihe Medienforschung Bd. 84 (Nomos, 2024), 108 ff., 125 ff., 206 ff.

<sup>534</sup> Executive Order (E.O.) 14110 on Safe, Secure, and Trustworthy Development and Use of Artificial Intelligence, 30.10.2023.





von Manipulation und Täuschung zu vermeiden, indem sie Transparenz in Bezug auf die Kennzeichnung von durch KI-Systeme erzeugte Inhalte fordern.<sup>535</sup>

## 9.2. “Reality Bites“!? Anwendbarkeit und Grenzen von Regulierungsansätzen für die Besonderheiten des AV-Sektors

Angesichts der Vielfalt der oben vorgestellten Initiativen stellt sich die Frage, ob der von diesen Instrumenten geschaffene Rahmen den Besonderheiten des AV-Kontextes gerecht werden kann. In den Kapiteln 2 bis 8 wurde bereits eine Reihe rechtlicher Herausforderungen für den Einsatz von KI im AV-Sektor aufgezeigt und gleichzeitig deutlich gemacht, dass bislang keine – unmittelbar rechtsverbindlichen – sektorspezifischen Regelungen getroffen wurden. Umso mehr stellt sich daher die Frage, inwieweit bestehende Rechtsvorschriften indirekt auch auf KI-Systeme einwirken oder ob die neu geschaffenen Rahmenbedingungen so gestaltet sind, dass sie auf die spezifischen Herausforderungen und Risiken reagieren können.<sup>536</sup>

### 9.2.1. Aspekte des Datenschutzes

Aufgrund seiner Datenbasiertheit erfordert das Training eines KI-Systems zwangsläufig große Datensätze, was zu Verletzungen des Datenschutzes und des Rechts auf Privatsphäre führen kann. Wie in Kapitel 2 ausführlich dargelegt, enthalten KI-Trainingsmaterialien in den meisten Fällen personenbezogene Daten, was – nach EU-Recht – eine Rechtsgrundlage für Aktivitäten wie Scraping und Kopieren von Inhalten erforderlich macht.<sup>537</sup>

Die Einhaltung von Datenschutzerfordernungen geht noch weiter und betrifft auch Datenübermittlungen aus der EU in Drittstaaten, wofür Beschränkungen gelten, die sicherstellen sollen, dass der Schutz personenbezogener Daten nicht durch die Übermittlung solcher Daten in Drittstaaten untergraben wird, welche kein angemessenes Schutzniveau im Vergleich zu dem in der EU garantierten bieten oder für die keine anderen Schutzvorkehrungen vorhanden sind. Da Datensätze, die zum Trainieren, Validieren und Testen von KI-Systemen verwendet werden, und die Interaktionen von

---

<sup>535</sup> Art. 6 Rahmenübereinkommen; siehe auch Begründung, Rn. 59 und 104.

<sup>536</sup> Vgl. auch die Beiträge in Cappello M. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz im audiovisuellen Sektor*, IRIS Spezial, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2020.

<sup>537</sup> Siehe Abschnitt 2.3.1. Für die EU siehe Art. 6 DSGVO.



Personen mit KI-Systemen und von diesen generierten Inhalten eine grenzüberschreitende Dimension haben beziehungsweise zwischen Personen in der EU und verarbeitenden Unternehmen, die zum Beispiel in den USA oder in asiatischen Ländern ansässig sind, stattfinden, sind die potenziellen Einschränkungen durch Vorschriften, die Datenübermittlungen ohne Schutzvorkehrungen verbieten, von großer Bedeutung. Globale Initiativen sind sich einig, dass weitere Zusammenarbeit in diesen Fragen insbesondere im Zusammenhang mit GenKI erforderlich ist,<sup>538</sup> nicht zuletzt mit dem Ziel, vergleichbare Schutzniveaus zu gewährleisten, die den Datenverkehr erleichtern könnten. In diesem Sinne wird beispielsweise gegenwärtig im Rahmen des Treffens der Datenschutzaufsichtsbehörden der G7-Staaten (*G7 DPA Roundtable*)<sup>539</sup> geprüft, wie die Privatsphäre in dieser Hinsicht am besten geschützt werden kann. Das Gremium fordert KI-Entwickler auf, für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität GenKI-generierter personenbezogener Daten zu sorgen,<sup>540</sup> was einer weiteren Verpflichtung nach dem EU-Datenschutzrecht entspricht. In Erwägungsgrund 9 des EU-KI-Gesetzes wird klargestellt, dass die im Gesetz festgelegten harmonisierten Vorschriften bestehendes EU-Recht insbesondere in Bezug auf Grundrechte und Datenschutz ergänzen. Wie auch die OECD-Empfehlung unterstreicht das Rahmenübereinkommen als grundrechtsbasiertes Rahmenwerk ebenfalls die Bedeutung des Schutzes personenbezogener Daten für die Wahrung der Rechte auf Privatsphäre in der digitalen Welt.<sup>541</sup> Das Rahmenübereinkommen ergänzt bestehende Menschenrechtsübereinkommen; für den Datenschutz gibt es im Europarat mit dem modernisierten Übereinkommen zum Schutz des Menschen bei der automatischen Verarbeitung personenbezogener Daten ein verbindliches Rechtsinstrument.<sup>542</sup> Die Modernisierung des Übereinkommens 2019 sorgte für eine Synchronisierung mit der Reform in der EU und der 2016 erfolgten Verabschiedung der Datenschutz-Grundverordnung; auch die Regelung für den grenzüberschreitenden Verkehr personenbezogener Daten wurde in diesem Zuge revidiert. Letzteres soll sicherstellen, dass personenbezogene Daten mit angemessenen Garantien geschützt werden, auch wenn sie in den Zuständigkeitsbereich einer Nichtvertragspartei fallen.<sup>543</sup> Die Gewährleistung eines solchen Schutzes ist offensichtlich eine Herausforderung, wenn man bedenkt, dass die USA, wo viele Technologieunternehmen ihren Sitz haben, keine Vertragspartei sind und einen ganz anderen Ansatz bei Beschränkungen der Verarbeitung personenbezogener Daten verfolgen. Dies unterstreicht die Bedeutung der Arbeit der G7 in diesem Bereich und des Datenübermittlungsabkommens zwischen den USA und der EU

---

<sup>538</sup> Siehe Abschnitt 2.6 und Treffen der Datenschutzaufsichtsbehörden der G7, '[Statement on Generative AI](#)' (2023).

<sup>539</sup> Der *G7 DPA Roundtable* bringt Vertreter der Datenschutzaufsichtsbehörden der G7-Staaten zusammen, um die regulatorische Zusammenarbeit zu intensivieren und Fragen einer sicheren und vertrauenswürdigen grenzüberschreitenden Verarbeitung personenbezogener Daten in einer zunehmend digitalisierten und globalen Gesellschaft zu diskutieren.

<sup>540</sup> Siehe ebenda.

<sup>541</sup> Vgl. Art. 11 des Rahmenübereinkommens.

<sup>542</sup> Europarat, '[Übereinkommen zum Schutz des Menschen bei der automatischen Verarbeitung personenbezogener Daten](#)', ETS 108+ (ETS 223, das nach seinem Inkrafttreten ETS 108 modernisieren wird, daher der allgemeine Verweis auf „108+“).

<sup>543</sup> Art. 14 Übereinkommen 108+.



und ist aus offensichtlichen Gründen sehr wichtig für die Inhalteindustrie, da bis heute ein großer Teil der audiovisueller Produktion aus den USA stammt.

## 9.2.2. 9.2.2 Aspekte der Rechte des geistigen Eigentums

Wie in Kapitel 3 ausführlicher beschrieben, enthalten Trainingsdaten häufig urheberrechtlich geschütztes Material. Da GenKI-Modelle große Datenmengen benötigen, werden für die Datenbeschaffung und -analyse in großem Stil Text- und Datenmining-Techniken (TDM) eingesetzt. Die Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte erfordert in der Regel die Genehmigung der Rechteinhaber. Um eine unbefugte Nutzung zu verhindern, setzen Presse- und Medienunternehmen Anti-Scraping-Tools ein, und Urheberrechtsinhaber klagen wegen Rechtsverletzungen gegen Technologieunternehmen mit der Begründung, dass KI-Ergebnisse in hohem Maße auf Trainingsdatensätzen beruhen, die möglicherweise urheberrechtlich geschütztes Material enthalten. Dies zeigt, dass sich der Regulierungsansatz bisher nicht auf spezielle Fragen des geistigen Eigentums erstreckt und Rechteinhaber sich als nicht ausreichend geschützt wahrnehmen.<sup>544</sup>

Die Frage, ob die unbefugte Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials zum Trainieren von KI-Modellen zulässig ist, stellt sich auch für das KI-Gesetz. Nach dem KI-Gesetz sind Anbieter von GenKI-Modellen verpflichtet, eine Strategie zur Einhaltung des Unionsrechts im Bereich des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte auf den Weg zu bringen sowie eine detaillierte Zusammenfassung der für das Training des GenKI-Modells verwendeten Inhalte zu erstellen.<sup>545</sup> Gegenwärtig gestaltet sich die Einhaltung des Urheberrechts für Anbieter als Herausforderung, sofern sie keine Lizenz und damit die Genehmigung zur Nutzung durch den Rechteinhaber erworben haben. Es dürfte schwierig sein zu bestimmen, was als hinreichend detaillierte Zusammenfassung der für das Training des GenKI-Modells verwendeten Inhalte anzusehen ist, solange das neu eingerichtete EU-Büro für Künstliche Intelligenz (KI-Büro)<sup>546</sup> noch keine Vorlage für diese Art von Zusammenfassung bereitgestellt hat. Gemäß Erwägungsgrund 107 des KI-Gesetzes soll diese Zusammenfassung allgemein weitreichend sein, um Parteien mit berechtigten Interessen einschließlich Urheberrechtsinhabern die Ausübung und Durchsetzung ihrer Rechte nach Unionsrecht zu erleichtern. Neben den

---

<sup>544</sup> Hinsichtlich des wahrgenommenen Mangels an Schutz siehe *European Guild for Artificial Intelligence Regulation*, 'Our Manifesto for AI Companies Regulation in Europe' (04.11.2023).

<sup>545</sup> Art. 53 Abs. 1 lit. c und d des KI-Gesetzes.

<sup>546</sup> Das EU-KI-Amt (so wird die in der Verordnung als „Büro“ bezeichnete, in der Praxis als Teil der GD Connect eingereichte Stelle, in der (vermutlich automatisiert aus dem Englischen übersetzten) Pressemeldung abweichend benannt) wurde im Mai 2024 eingerichtet, Europäische Kommission, Pressemitteilung „Kommission richtet KI-Amt ein, um die Führungsrolle der EU im Bereich der sicheren und vertrauenswürdigen künstlichen Intelligenz zu stärken“ (29. Mai 2024), [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/IP\\_24\\_2982](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/IP_24_2982). Siehe auch <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/ai-office>.



urheberrechtlichen Aspekten ist die Offenlegungspflicht eines der Mittel, um dem Grundsatz der Transparenz gerecht zu werden, der in allen oben genannten KI-bezogenen Instrumenten verankert ist.

KI-generierte Inhalte werfen ebenfalls Fragen nach dem Urheberrechtsschutz für die ausgegebenen Ergebnisse auf. Wie in Abschnitt 4.1.1 dargelegt, können in den meisten Rechtsordnungen einschließlich der USA und der EU nur von Menschen geschaffene Werke urheberrechtlich geschützt sein. Wenn computergenerierte Inhalte geschützt werden sollte, stellt sich die Frage, ob lediglich die Urheberschaft auf den „Menschen hinter der Maschine“ verlagert wird oder ob die bislang hohen Anforderungen an den Schutz als „Werk“ reduziert werden.<sup>547</sup> Ein Werk erfordert in der Regel ein kreatives Element. Dies wirft die Frage auf, ob die Ausgabe einer KI als neues kreatives Werk eingestuft werden kann. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die generierte Ausgabe nicht lediglich auf statistischen Mustern in den Trainingsdaten beruht, sondern dass auch der Mensch einen erheblichen Einfluss auf den Prozess hat: bei der Schaffung und Konfiguration des KI-Systems, wozu auch die Auswahl der Trainingsdaten gehört, aber auch bei der Formulierung der Anfragen (*prompts*) an ein GenKI-System und möglicherweise durch die anschließende Bearbeitung der Systemausgabe.<sup>548</sup> Wie aus der Analyse der Rechtsprechung in Kapitel 4.1.2 hervorgeht, variiert das Ausmaß des menschlichen kreativen Beitrags, der sich auch in der KI-Ausgabe widerspiegeln muss, je nach einzelstaatlichem Recht und ist für den konkreten Fall zu beurteilen. Wenn der Schwellenwert erreicht ist, wird die Urheberschaft dem Nutzer des KI-Systems zugeschrieben.<sup>549</sup>

Der Schutz des geistigen Eigentums ist nicht auf Urheberrecht beschränkt. Es gibt Leistungsschutzrechte, die keine Kreativität voraussetzen, sondern Investitionen oder wirtschaftlichen oder organisatorischen Aufwand für ein Werk schützen; ein Beispiel im AV-Sektor wäre das Leistungsschutzrecht des Filmherstellers. Da diese Leistungsschutzrechte nicht von einem kreativen Element abhängen, können sie viel leichter für KI-Inhalte unterhalb der Schwelle für den Schutz als (urheberrechtlich geschütztes) Werk geltend gemacht werden.<sup>550</sup>

Offensichtlich stellen Fragen des Urheberrechts und der Leistungsschutzrechte den AV-Sektor vor neue Herausforderungen, wenn beispielsweise nicht mehr per se davon ausgegangen werden kann, dass der Lieferant von Spezialeffekten für einen Film alle Rechte an dem gelieferten Material besitzt. Umso wichtiger ist es, dass beim Einsatz von KI vollständige Transparenz herrscht. In dieser Hinsicht verlangen das Rahmenübereinkommen und unter bestimmten Bedingungen das KI-Gesetz Transparenz - wobei jedoch abzuwarten bleibt, ob dies auch bedeutet, dass ein Anbieter von Inhalten den Einsatz von KI anderen Beteiligten in der Lieferkette der AV-Produktion offenbaren

---

<sup>547</sup> Vgl. Abschnitt 4.1.1.

<sup>548</sup> Diese Phasen wurden von Baumann und Nordemann mit den verschiedenen Schritten in der Porträtfotografie verglichen, vgl. Kapitel 4.1.2.

<sup>549</sup> Siehe Abschnitt 4.1.3.

<sup>550</sup> Siehe ebenda.



muss. Ein Risiko, das sich insbesondere bei KI-generierten AV-Inhalten ergibt, besteht darin, dass in den Trainingsdaten enthaltene Elemente eines früheren Werks im ausgegebenen Ergebnis erkennbar sein können. Die Feststellung und die Folgen der Erkennbarkeit eines früheren Werks sind eine originäre Frage des Urheberrechts und wiederum nicht KI-spezifisch. Problematisch wird es, wenn der Nutzer einer KI-Ausgabe nicht weiß, dass er Werke Dritter nutzt und daher gegebenenfalls - zumindest nach Unionsrecht - nicht schadensersatzpflichtig ist. In Bezug auf den KI-Anbieter schweigt sich das Unionsrecht wiederum sowohl in der Produkthaftungsrichtlinie<sup>551</sup> als auch in der vorgeschlagenen Richtlinie über KI-Haftung,<sup>552</sup> die das KI-Gesetz ergänzen soll, zur Haftungszurechnung bei Urheberrechtsverletzungen durch KI-Ausgaben aus.<sup>553</sup> Diese Rechtsunsicherheit wird in Zukunft sicherlich zu Rechtsstreitigkeiten führen.

### 9.2.3. Aspekte des Persönlichkeitsrechts

Neben der Gefahr von Urheberrechtsverletzungen begünstigen KI-Systeme und wiederum insbesondere GenKI-Modelle die Verletzung von Persönlichkeitsrechten, wenn Inhalte Personen oder deren Eigenschaften nachahmen, zum Beispiel durch die Erzeugung von Deepfakes einschließlich reiner Stimmen-Deepfakes. Persönlichkeitsrechte erlauben es natürlichen Personen, die Verwendung ihres Abbildes oder anderer persönlicher Merkmale wie ihrer Stimme zu schützen und zu kontrollieren.<sup>554</sup> Damit haben sie die Möglichkeit, die Nutzung ihrer Identität auch wirtschaftlich zu verwerten. In Kapitel 5 wird eine Vielzahl von Beispielen für unbefugte Nutzung von Bildern und Stimmen aufgeführt, die von KI-generierten, nicht einvernehmlichen intimen Bildern bis zu KI-gestützter Verbesserung der Stimme eines Sängers und dem Klonen von Stimmen reichen. Aus den zum Urheberrecht erörterten Aspekten folgt, dass transparente Informationen über die Trainingsdaten, die Funktionalitäten und die ausgegebenen Ergebnisse eines Systems auch für die Durchsetzung der Persönlichkeitsrechte von entscheidender Bedeutung sind, um Verstöße zu erkennen und einen Rechtsverletzer zur Rechenschaft zu ziehen. Transparenz ist eines der Grundprinzipien, die von Anbeginn in Strategiepapieren über künstliche Intelligenz verankert wurden, und ist ebenfalls im KI-Gesetz und im Rahmenübereinkommen beinhaltet.<sup>555</sup>

---

<sup>551</sup> [Richtlinie 85/374/EWG des Rates vom 25. Juli 1985 zur Angleichung der Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Haftung für fehlerhafte Produkte](#), Abl. L 210/29, 07.08.1985.

<sup>552</sup> Europäische Kommission, [Vorschlag für eine Richtlinie zur Anpassung der Vorschriften über außervertragliche zivilrechtliche Haftungsvorschriften an künstliche Intelligenz \(Richtlinie über KI-Haftung\)](#), COM/2022/496 final.

<sup>553</sup> Siehe Abschnitt 4.2.3.

<sup>554</sup> Siehe Abschnitt 5.1.

<sup>555</sup> Siehe allgemein zu Transparenz Cappello M. (Hrsg.), [Transparenz von Medieneigentum](#), IRIS Spezial, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2021 und Cappello M. (Hrsg.), [Algorithmische Transparenz und Rechenschaftspflicht bei digitalen Diensten](#), IRIS Spezial, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg, 2023.



Die Transparenzpflicht im Rahmen des KI-Gesetzes ist jedoch auf direkte Interaktionen mit einem KI-System beschränkt, es sei denn, die Interaktion mit dem System ist „aus Sicht der natürlichen Person offenkundig“.<sup>556</sup> Anbieter von GenKI-Modellen, bei denen es für den Einzelnen möglicherweise weniger klar ist, dass er mit KI-generierten Inhalten konfrontiert ist, haben eine umfassendere Verpflichtung und müssen sicherstellen, dass GenKI-generierte Ausgaben in einem maschinenlesbaren Format gekennzeichnet sind und als künstlich generiert oder manipuliert erkannt werden können.<sup>557</sup> Wie bereits erwähnt, wirft dies die Frage auf, ob der Einsatz von KI in der gesamten Lieferkette einer AV-Produktion offengelegt werden muss, damit der Betreiber seiner in Artikel 50 des KI-Gesetzes verankerten Transparenzpflicht nachkommen kann. Die Verwendung eines KI-Tools zur Erstellung von Deepfakes muss immer offengelegt werden.<sup>558</sup> Bei Deepfakes, die Teil eines „offensichtlich künstlerischen, kreativen, satirischen, fiktionalen oder analogen Werks oder Programms“ sind, muss die KI-Beteiligung lediglich „in geeigneter Weise [offengelegt werden], die die Darstellung oder den Genuss des Werks nicht beeinträchtigt“. Insgesamt sind die Transparenzanforderungen und Fragen im Zusammenhang mit dem Einsatz von KI in der Produktionsphase eine der zentralen Herausforderungen für den AV-Sektor.

Es gibt keine Anleitung, wie ein Betreiber diese Transparenzpflichten in Bezug auf AV-Werke erfüllen kann, das heißt wo, wie und wann die Angaben platziert werden müssen und wie sie genau zu formulieren sind. Bisher ist unklar, ob beispielsweise ein Haftungsausschluss im Filmabspann ausreicht. In der Begründung zum Rahmenübereinkommen wird als Mittel zur Offenlegung eine Kennzeichnung oder ein Wasserzeichen vorgeschlagen, um die Identifizierung von Inhalten als KI-generiert zu ermöglichen. Allerdings liegt der Transparenzschwerpunkt im Rahmenübereinkommen eher auf der Wahrung des öffentlichen Vertrauens, dem Verbraucherschutz und der Verhinderung von Wahlbeeinflussung, während Schutz vor unbefugter Nutzung von Persönlichkeitsrechten im Zusammenspiel mit dem Grundsatz der Menschenwürde, der Autonomie des Einzelnen und der Privatsphäre erreicht wird.<sup>559</sup> Im Gegensatz zu den sich abzeichnenden Rechtsvorschriften in den USA, die natürliche Personen vor unbefugtem KI-Klonen und Deepfakes schützen sollen,<sup>560</sup> befassen sich weder das KI-Gesetz noch das Rahmenübereinkommen speziell mit diesem Thema, da sie eine Ergänzung zu den bestehenden Menschenrechtsrahmenwerken darstellen. Erste Übereinkünfte, die auch die Dimension der Persönlichkeitsrechte berücksichtigen, wurden von einer Film- und Fernsehschauspielergewerkschaft in der in Kapitel 6 beschriebenen SAG-AFTRA-Vereinbarung erreicht.

---

<sup>556</sup> Art. 50 Abs. 1 KI-Gesetz.

<sup>557</sup> Art. 50 Abs. 2 KI-Gesetz.

<sup>558</sup> Art. 50 Abs. 4 KI-Gesetz.

<sup>559</sup> Vgl. Abschnitt 5.3.2.

<sup>560</sup> Ein Überblick über die neuen Rechtsvorschriften und Gesetzesentwürfe in den USA findet sich in Abschnitt 5.4.





## 9.2.4. Desinformation als wichtige Herausforderung

In Bezug auf Deepfakes muss auch auf die Auswirkungen hingewiesen werden, die diese auf die Empfänger haben können. Wenn das Publikum nicht zwischen echten und gefälschten Inhalten unterscheiden kann, kann dies vor allen Dingen die Glaubwürdigkeit des AV-Anbieters untergraben. Gleichzeitig können qualitativ hochwertige Deepfakes nachhaltige Wirkung auf den öffentlichen Diskurs haben und die öffentliche Meinung beeinflussen.<sup>561</sup> Die Beweiskraft von Bildern und Videomaterial geht verloren, wenn sich echte Inhalte nicht mehr von synthetischen unterscheiden lassen.<sup>562</sup> Darüber hinaus werden KI-gestützte Bots eingesetzt, um Desinformationen zu verbreiten. Es sei auch darauf hingewiesen, dass KI-Systeme nicht unbedingt Inhalte produzieren, die der Wahrheit entsprechen, sondern auch falsche Informationen erzeugen können. Wenn solche Informationen ungeprüft in ein journalistisches Produkt einfließen, kann dies dieselben bereits genannten negativen Folgen haben: Untergrabung des Vertrauens in das Medium und seiner Glaubwürdigkeit sowie Beeinflussung des öffentlichen Diskurses und der öffentlichen Meinung. Wie bereits erwähnt, müssen nach dem KI-Gesetz Betreiber von KI-Systemen, die Deepfakes produzieren, immer transparent sein, aber es fehlt eine Anleitung, wie diese Transparenz im AV-Sektor erreicht werden kann. Dahingegen müssen Anbieter eines KI-Systems, das auf direkte Interaktion mit natürlichen Personen ausgelegt ist, die Beteiligung eines solchen Systems nur dann offenlegen, wenn diese nicht offensichtlich ist. Ebenso müssen Betreiber von KI-Systemen, die Text erzeugen oder manipulieren, der veröffentlicht wird, um die Öffentlichkeit über Angelegenheiten von öffentlichem Interesse zu informieren, offenlegen, dass der Text künstlich erzeugt oder manipuliert wurde, es sei denn, der Inhalt wurde einer menschlichen Überprüfung oder redaktionellen Kontrolle unterzogen und eine natürliche Person trägt die redaktionelle Verantwortung für die Veröffentlichung des Inhalts.<sup>563</sup> Dementsprechend gelten unterschiedliche Regeln für Texte und audiovisuelle Medien, wobei AV-Medienanbieter immer verpflichtet sind, die Verwendung eines KI-Systems offenzulegen.

Hinsichtlich Desinformation ist zu bedenken, dass böswillige Betreiber möglicherweise absichtlich manipulierte Materialien verbreiten. Gemäß dem DSA<sup>564</sup> und der Richtlinie über den elektronischen Geschäftsverkehr<sup>565</sup> sind Hosting-Dienste verpflichtet, illegales Material zu entfernen; der freiwillige Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation (2022)<sup>566</sup> betrachtet seinerseits KI-gestütztes manipulatives Verhalten (zum Beispiel Identitätsbetrug und bösartige Deepfakes) als

---

<sup>561</sup> Siehe Abschnitt 7.2. Vgl. ferner Angelica Fernandez, „Deep fakes“: disentangling terms in the proposed EU Artificial Intelligence Act, 85 (2) UFITA 2021, S. 392-433

<sup>562</sup> Ruth Meyer und Rupprecht Podszun, ['Künstliche Intelligenz und die Medienpolitik'](#) (2024) ZRP 41.

<sup>563</sup> Art. 50 Abs. 4 KI-Gesetz, Erwägungsgrund 134 des KI-Gesetzes.

<sup>564</sup> [Verordnung \(EU\) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG \(2022\) Abl. L 277/1.](#)

<sup>565</sup> [Richtlinie 2000/31/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 8. Juni 2000 über bestimmte rechtliche Aspekte der Dienste der Informationsgesellschaft, insbesondere des elektronischen Geschäftsverkehrs, im Binnenmarkt \(2000\) Abl. L 178/1.](#)

<sup>566</sup> [Strengthened Code of Practice on Disinformation](#) (16. Juni 2022).





unzulässiges manipulatives Verhalten. In Anbetracht der Risiken, die mit KI-generierten Desinformationskampagnen und ihrer algorithmischen Verstärkung einhergehen, ist Faktenprüfung und Stärkung des Vertrauens in die Medien als öffentliche Kontrollinstanz unerlässlich. Eine schwierige Aufgabe, wenn man bedenkt, dass KI-gesteuerte Kuratierungs- und Empfehlungssysteme Inhalte erfolgreich personalisieren, was zur Folge hat, dass der einzelne Nutzer mehr oder weniger in einer Blase gefangen ist, in der bestehende Meinungen verstärkt und abweichende ausgeblendet werden.<sup>567</sup>

Mit der rasant fortschreitenden Bereitstellung von KI-Systemen vollzieht sich ein Wandel der Arbeit, der sich nicht nur auf den Mediensektor beschränkt. Dementsprechend sind Initiativen, die sich mit arbeitsrechtlichen Fragen befassen, in der Regel eher allgemeiner Natur. Beispielhaft für den AV-Sektor ist es besonders wahrscheinlich, dass Arbeitnehmer die Kontrolle über ihre Arbeit verlieren; Herausforderungen in Bezug auf Urhebererschaft und Eigentum an Werken entstehen. Wie bereits in vorangegangenen Kapiteln beschrieben, wurden KI-Technologien eingesetzt, um „jüngere Versionen“ von Schauspielern zu erstellen oder die Stimmen verstorbener Sänger wiederzubeleben.<sup>568</sup> Darüber hinaus sind GenKI-Modelle in der Lage, Skripte zu schreiben und Videoclips zu erstellen. Während Sorgen hierüber in den USA in Streiks gipfelten und zu Branchenvereinbarungen mit den Gewerkschaften führten, bemüht sich das Europäische Parlament um eine Verbesserung der Arbeitsbedingungen für Arbeitnehmer im AV-Sektor im Allgemeinen; dazu hat es eine EntschlieÙung für einen EU-Rahmen für die soziale und berufliche Situation von Künstlern und Arbeitnehmern in der Kultur- und Kreativbranche<sup>569</sup> angenommen. In der Zwischenzeit könnten aber auch Verwertungsgesellschaften oder europäische oder internationale Verbände und Vereinigungen sowie Gewerkschaften aktiv werden.<sup>570</sup>

## 9.2.5. Die Reichweite des KI-Gesetzes: geografischer Geltungsbereich

Wie sich gezeigt hat, ist das KI-Gesetz der wichtigste Referenzpunkt, wenn es um detaillierte Vorschriften für KI-Systeme geht, insbesondere innerhalb der EU. Daher wurde es in den vorangegangenen Kapiteln dieser Publikation und in diesem abschließenden Überblick besonders hervorgehoben. Neben der Darstellung der Neuerungen, die mit den neu eingeführten Vorschriften einhergehen, muss jedoch auch kurz auf den breiten Geltungsbereich und damit die territoriale Reichweite des KI-Gesetzes hingewiesen

---

<sup>567</sup> Siehe Abschnitt 8.2. Siehe ferner Christina Etteldorf, Die Normsetzung des Europarats, in: Cappello M. (Hrsg.), *Algorithmische Transparenz und Rechenschaftspflicht bei digitalen Diensten*, IRIS Spezial, Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, StraÙburg, 2023, S. 4, 5 ff.

<sup>568</sup> Siehe Abschnitt 5.1, 6.2.3.3 und 10.4

<sup>569</sup> Europäisches Parlament, „EU-Rahmen für die soziale und berufliche Situation von Künstlern und Arbeitnehmern in der Kultur- und Kreativbranche“ (2023/2051(INL))

<sup>570</sup> Siehe Abschnitt 6.4.



werden. Wie andere Produktsicherheitsvorschriften wirkt auch das KI-Gesetz über die geografischen Grenzen der EU hinaus. Es gilt für „Anbieter, die in der Union KI-Systeme in Verkehr bringen oder in Betrieb nehmen oder KI-Modelle mit allgemeinem Verwendungszweck in Verkehr bringen, unabhängig davon, ob diese Anbieter in der Union oder in einem Drittland niedergelassen sind“.<sup>571</sup> Darüber hinaus gilt es unter anderem für Betreiber, die ihre Niederlassung oder ihren Sitz in der EU haben,<sup>572</sup> wenn die von einem KI-System hervorgebrachte Ausgabe in der Union verwendet wird, der Anbieter und der Betreiber jedoch in einem Drittland ansässig sind,<sup>573</sup> sowie für Importeure (im Wortlaut der Verordnung: „Einführer“) und Händler von KI-Systemen.<sup>574</sup>

Dies zeigt das Bestreben, Unionsbürgerinnen und -bürgern – wie auch Unternehmen – eine sichere und vertrauenswürdige Nutzung von KI-Systemen zu ermöglichen, und zwar unabhängig vom tatsächlichen Standort der Systeme und ihrer Anbieter. Die EU als Markt ist der verbindende Faktor für die Anwendbarkeit der EU-Vorschriften, ähnlich wie es bei der Datenschutz-Grundverordnung der Fall ist.

### **9.3. Blick in die Zukunft: Zukunftsfestigkeit und globale Standards**

#### **9.3.1. Auf dem Weg zu globalen und flexiblen risikobasierten Standards in spezifischen Rechtsvorschriften**

Auf EU-Ebene zielt das KI-Gesetz als Produktsicherheitsregelung darauf ab, die Risiken für den Menschen bei der Nutzung des Produkts „KI-Systeme“ zu verringern, aber es ist ungewiss, inwieweit es für Rechtssicherheit auf diesem neuen Markt sorgt. Einige Anforderungen sind sehr allgemein formuliert, womit sie Raum für Interpretationen lassen, gegebenenfalls aber auch weiterer detaillierter Ausführung bedürfen. Folglich müssen mehrere eher allgemeine Bestimmungen durch Durchführungsrechtsakte der Europäischen Kommission präzisiert werden. So kann die Kommission beispielsweise Durchführungsrechtsakte zur Festlegung gemeinsamer Spezifikationen für die Anforderungen an Hochrisiko-KI-Systeme erlassen.<sup>575</sup> Diese Regulierungsmethode wurde gewählt, da weniger Abstraktion und mehr Details im KI-Gesetz selbst das Risiko einer raschen Veraltung der Vorschriften mit sich gebracht hätten. Daher ist die „bloße“ Konturierung von Anforderungen auf der normativ höchsten Ebene des EU-

---

<sup>571</sup> Art. 2 Abs. 1 lit. a KI-Gesetz.

<sup>572</sup> Art. 2 Abs. 1 lit. b KI-Gesetz.

<sup>573</sup> Art. 2 Abs. 1 lit. c KI-Gesetz.

<sup>574</sup> Art. 2 Abs. 1 lit. d KI-Gesetz.

<sup>575</sup> Art. 41 Abs. 1 KI-Gesetz.



Sekundärrechts charakteristisch für heutige Technologieregulierung, zumindest dort, wo sich die Technologie schnell weiterentwickelt. Hilfestellung bei der Auslegung bestimmter Verpflichtungen kann durch technische Normen gegeben werden, die die Erwartungen klären und – wie im Falle des KI-Gesetzes – die Anbieter durch den Prozess der Risikobewertung führen. Einerseits können Anbieter eine Konformitätsvermutung geltend machen, wenn sie die Normen einhalten; andererseits haben technische Normen den Nachteil, dass sie de facto private Normsetzung sind, und das Risiko besteht, dass die Entwicklung von Normen nicht zu höherer Transparenz führt.<sup>576</sup>

In Bezug auf die konkrete Umsetzung der flexiblen, wenngleich verbindlichen Rechtsvorschriften ist vieles nach wie vor unklar. Es lohnt sich jedoch, einen Schritt zurückzutreten und das bereits Erreichte zu würdigen, wenn man bedenkt, dass das dringende Bedürfnis nach einer KI-Regulierung erst in den letzten Jahren aufgrund der großflächigen Verfügbarkeit von Produkten und Diensten für allgemeine Nutzer entstanden ist. Auf der Makroebene ist zu sehen, dass sich Grundsätze und Werte entwickelt haben, zu denen Konsens erzielt wurde, da sie häufig als unbedingt zu erwartende (Mindest-)Grundlage für den Umgang mit KI-Systemen angesehen werden. Sie sind nun auch in dem ersten rechtsverbindlichen internationalen Vertrag über künstliche Intelligenz verankert, der zur Ratifizierung aufgelegt wurde. Des Weiteren nähern sich rechtliche Definitionen von KI-Systemen immer mehr an.<sup>577</sup>

Die OECD betreibt seit fast einem Jahrzehnt empirische und politische Aktivitäten im Bereich KI, um aufkommende politische Debatten zu unterstützen, was seinen Höhepunkt im ersten zwischenstaatlichen Standard für KI-Politik fand. Soft law-Instrumente wie die erwähnte OECD-Empfehlung und die UNESCO-Empfehlung spiegeln einen Minimalkonsens in Form von gemeinsamen Grundsätzen und Werten wider, die zugleich durchaus als ehrgeizig für eine gemeinsame Basis angesehen werden können. Dieser Konsens ist nun auch in rechtsverbindlichen Instrumenten verankert. Mit dem Rahmenübereinkommen des Europarats wurde tatsächlich die Möglichkeit für einen globaleren Ansatz geschaffen. Das Rahmenübereinkommen liegt nicht nur für Nichtmitglieder zur Unterzeichnung auf, vielmehr wurde es auch unter Beteiligung eines Gremiums internationaler Interessenvertreter und Experten ausgearbeitet und widerspiegelt deren konsensuale Arbeit. Darüber hinaus führt das Übereinkommen eine einheitliche Terminologie ein, die als Grundlage für weitere, gegebenenfalls auch sektorspezifische Regelungen dienen kann. Einschränkungen, zum Beispiel bei der Anwendbarkeit auf den Privatsektor, ergeben sich daraus, dass das Instrument ein Kompromisstext zwischen Staaten ist, die möglicherweise nicht alle die gleiche Vorstellung vom Umfang der Verpflichtungen haben, die dem Privatsektor auferlegt

---

<sup>576</sup> Vgl. Michael Veale and Frederik Zuiderveen Borgesius, '[Demystifying the Draft EU Artificial Intelligence Act – Analysing the good, the bad, and the unclear elements of the proposed approach](#)' (2021) 22 Computer Law Review International 97. Auf EU-Ebene arbeiten CEN und CENELEC an Standards.

<sup>577</sup> Zur Definition von KI-Systemen siehe Abschnitt 1.1. Siehe auch Sandra Schmitz-Berndt, AI Regulation and Governance on a Global Scale: Overview of Scope, Definitions and Key Elements, Anhang zu Mark D. Cole, 'AI Regulation and Governance on a Global Scale: An Overview of International, Regional and National Instruments' (2024) 1(1) AIRe 126, S. 141-142.



werden sollten. Angesichts dieser nicht überraschenden unterschiedlichen Ansätze der Staaten ist es ein bedeutender Fortschritt, dass eine solche Einigung erzielt wurde, die die Tür für ein noch weiter reichendes globales Mindestmaß an verbindlichen Regeln öffnet.

Neben dem bereits verabschiedeten KI-Gesetz der EU arbeiten mehrere nationale Gesetzgeber weltweit an nationalen KI-Regelungen, zum Teil als Reaktion auf die Verpflichtungen aus den oben genannten Empfehlungen. Die in den vorangegangenen Kapiteln angeführten Beispiele zeigen jedoch, dass die meisten Regelungen auf eine bestimmte (KI-System-)Anwendung beschränkt sind, zum Beispiel das ELVIS-Gesetz (*Ensuring Likeness Voice and Image Security* - ELVIS) von Tennessee, das unerwünschtes Klonen von Stimmen behandelt, oder die derzeit auf US-Bundesebene diskutierten Gesetzesvorlagen wie das Gesetz zur Bekämpfung von Fälschungen (*Nurture Originals, Foster Art, and Keep Entertainment Safe* - NO FAKES), das darauf abzielt, natürlichen Personen ein Eigentumsrecht an ihren „digitalen Replikaten“ zu verschaffen, oder das Gesetz gegen KI-Betrug (*No Artificial Intelligence Fake Replicas and Unauthorized Duplications Act* - No AI FRAUD), das in dem Vorschlag, wie das eigene „Abbild“ einer Person zu schützen ist, sogar noch weiter geht.<sup>578</sup>

### 9.3.2. Berücksichtigung sektorspezifischer Aspekte für (AV-)Medien

Das Besondere am KI-Gesetz ist, dass es sich um ein umfassendes, produktorientiertes Rahmenwerk handelt. Mit seinem allgemeinen horizontalen Ansatz geht es nicht auf die Besonderheiten bestimmter Sektoren ein, sondern versucht, allumfassende Grundregeln aufzustellen. Aufgrund der Notwendigkeit, diese für bestimmte Risiken zu differenzieren und mehr technische Anleitungen zu geben, wurden dem KI-Gesetz dreizehn Anhänge hinzugefügt.

Im Allgemeinen vermeiden es die globalen und regionalen Initiativen, auf die Besonderheiten bestimmter Sektoren einzugehen.<sup>579</sup> Dies hat erneut damit zu tun, dass allgemeine Grundsätze skizziert werden, die universell angewendet werden können und sollten. Dementsprechend müssen für den AV-Sektor relevante Fragen, insbesondere Risiken für Medienpluralismus und neue Formen der Marktkonzentration aufgrund von Größenvorteilen, in spezifischeren Rechtsvorschriften thematisiert werden. Während Medienpluralismus im kürzlich verabschiedeten Europäischen Medienfreiheitsgesetz (EMFA) der EU behandelt wird, steht im Hinblick auf KI-Systeme jetzt die Marktkonzentration, die ebenfalls Teil des EMFA ist, auf der Tagesordnung der

---

<sup>578</sup> Vgl. hierzu Abschnitt 5.4.

<sup>579</sup> Vgl. Jo Pierson, Aphra Kerr et al., [‘Governing artificial intelligence in the media and communications sector’](#), (2023) 12(1) *Internet Policy Review*.



Europäischen Kommission.<sup>580</sup> Die Kommission untersucht derzeit, wie Technologieriesen die Entwicklung konkurrierender Modelle generativer KI einschränken oder die Integration ihrer KI-Anwendungen in andere Produkte und Ökosysteme bevorteilen könnten.<sup>581</sup>

Auch wenn die bisherigen Regulierungsansätze nicht speziell auf den Medien- oder AV-Sektor eingehen, ist die Bedeutung von KI-Systemen gerade für diesen Bereich offensichtlich. Daher haben Medienanbieter begonnen, öffentlich zu erklären, wie sie sich im Hinblick auf den Einsatz von KI bei der Produktion und Verbreitung von Inhalten positionieren. Diese Bekenntnisse sind zum Teil eine Reaktion auf die sich abzeichnenden rechtlichen Verpflichtungen, doch haben sich bereits Medienanbieter unterschiedlicher Art entweder einzeln oder über Journalisten- oder Verlegerverbände im Sinne einer Selbstregulierung dazu verpflichtet, wie sie KI-Systeme in ihren Prozessen einsetzen - oder eben nicht. Jüngste Beispiele sind der Deutsche Presserat, der den Pressekodex (den deontologischen Selbstregulierungskodex) bereits geändert hat,<sup>582</sup> der Bayerische Rundfunk (BR), der seine KI-Ethikrichtlinien bereits 2020 im Hinblick auf GPAI aktualisiert hat,<sup>583</sup> Sveriges Radio in Schweden, das eine Richtlinie für GPAI eingeführt hat,<sup>584</sup> die Schweizer Rundfunkanstalt SRG SSR, die „Nationale KI-Prinzipien“ eingeführt hat<sup>585</sup> oder die britische öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalt BBC, die Grundsätze festgelegt hat, die den Ansatz der BBC für die Arbeit mit GPAI bestimmen.<sup>586</sup>

Um die Herausforderungen, die KI-Systeme in den Medien - und konkret im AV-Sektor - mit sich bringen, besser bewältigen zu können, ist die Hinwendung zu mehr Transparenz, wie sie in den bisherigen Vorschriften gefordert wird, der erste wichtige Schritt. So ermöglichen Kennzeichnungspflichten den Lesern, Zuhörern und Zuschauern, sich der neuen Dimension der Produktion von Inhalten und/oder der Exposition gegenüber Inhalten zumindest bewusst zu werden. In Anbetracht der potenziellen (negativen) Auswirkungen auf das Funktionieren der öffentlichen Meinungsbildungsprozesse, auf denen Demokratien gründen, muss in einem nächsten Schritt geprüft werden, ob der „Integrität der demokratischen Prozesse und der Achtung der Rechtsstaatlichkeit“ mehr Aufmerksamkeit eingeräumt werden muss. Artikel 5 des Rahmenübereinkommens betont die Notwendigkeit, „Maßnahmen zu ergreifen oder zu

---

<sup>580</sup> [Verordnung \(EU\) 2024/1083 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. April 2024 zur Schaffung eines gemeinsamen Rahmens für Mediendienste im Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinie 2010/13/EU \(Europäisches Medienfreiheitsgesetz\) \(2024\) ABL L 1083/1.](#)

<sup>581</sup> Europäische Kommission, '[Competition in Virtual Worlds and Generative AI – Call for Contributions](#)' (9. Januar 2024).

<sup>582</sup> Die Präambel besagt nun, dass jeder, der sich zur Einhaltung des Pressekodex verpflichtet, die ethische Verantwortung für alle redaktionellen Beiträge trägt, unabhängig davon, wie sie erstellt werden, und dass sich diese Verantwortung auch auf künstlich erzeugte Inhalte erstreckt. Siehe auch Presserat, Pressemitteilung '[Redaktionen auch für KI-generierte Inhalte ethisch verantwortlich](#)', 18.09.2024.

<sup>583</sup> Katharina Brunner, Rebecca, Ciesielski, Philipp Gawlik et al, '[Unsere KI-Richtlinien im Bayerischen Rundfunk](#)' (BR, 12.07.2024).

<sup>584</sup> Olle Zachrisson, Pressemitteilung, '[Därför publicerar Sveriges Radio en policy för generativ AI](#)', 07.07.2023.

<sup>585</sup> SRF SSR, '[Nationale KI-Prinzipien der SRG](#)' (2023).

<sup>586</sup> BBC, Pressemitteilung, '[Generative AI at the BBC](#)', 05.10.2023.



unterhalten, die sicherstellen sollen, dass Systeme künstlicher Intelligenz nicht eingesetzt werden, um die Integrität, Unabhängigkeit und Wirksamkeit demokratischer Institutionen und Prozesse zu untergraben“. Der Artikel unterstreicht ferner, wie wichtig es ist, demokratische Prozesse während des gesamten KI-Lebenszyklus zu schützen und unter anderem einen fairen Zugang zu öffentlichen Debatten zu gewährleisten und dem Einzelnen eine freie Meinungsbildung zu ermöglichen. Von herausragender Bedeutung ist es, „die Auswirkungen von KI-Systemen und ihrer Nutzung auf die Medien und ihre Rolle für eine pluralistische Debatte“ im Auge zu behalten.<sup>587</sup>

---

<sup>587</sup> Vgl. auch Rahmenübereinkommen, [Explanatory Report](#) Rn. 46



# 10. Ethische Dilemmas und gesellschaftliche Herausforderungen durch generative KI

*Bart van der Sloot, Institut für Recht, Technologie und Gesellschaft der Universität Tilburg*<sup>588</sup>

## 10.1. Einleitung

Die vorangegangenen Kapitel in diesem Band haben einen Einblick in KI, ihre Funktionsweise und die ihr zugrunde liegenden Datentechnologien gegeben. Insbesondere wurden der Einsatz von KI im AV-Sektor und die Fragen beschrieben, die sich daraus in Bezug auf Privatsphäre und Datenschutz, Urheberrecht und geistiges Eigentum, Haftung und Verantwortlichkeit, Persönlichkeitsrechte, Arbeitsrecht, Desinformation und Vielfalt ergeben. Kapitel 9 gestattete darüber hinaus einen kurzen Blick in die Welt von morgen und zeigte Beispiele für die zahlreichen Folgen für den AV-Sektor auf. Dieses Kapitel nun befasst sich vertieft mit den ethischen Grundlagen, die die tragenden Säulen nicht nur juristischer Konzepte, sondern unserer Gesellschaft als Ganzes bilden. Es geht darauf ein, wie die sich entfaltende technologische Realität, insbesondere die Entwicklungen im Bereich generativer künstlicher Intelligenz (GenKI) diese ethischen Grundlagen möglicherweise in Frage stellen.

Abschnitt 2 dieses Kapitels befasst sich kurz mit drei tragenden Säulen offener Gesellschaften: Vertrauen, Wahrheit und Reibungen. In Abschnitt 3 wird aufgezeigt, wie sich KI auf diese Werte auswirkt. Dabei geht es insbesondere um den Verlust von Authentizität, die Auswirkungen der Verbreitung KI-manipulierter und -generierter Inhalte auf Vertrauen sowie die Fähigkeit von KI, Menschen viele Beschwerlichkeiten des Lebens abzunehmen. Abschnitt 4 wendet sich Fragen der Ethik für den AV-Sektor zu und geht auf die Herausforderungen, die GenKI für den Journalismus und die Nachrichtenmedien mit sich bringt, sowie auf Fragen zum Einsatz von KI in der Filmindustrie ein und untersucht

---

<sup>588</sup> Bart van der Sloot ist außerordentlicher Professor am Institut für Recht, Technologie und Gesellschaft der Universität Tilburg. Er hat ausführlich in seinem frei zugänglichen Buch: Van der Sloot, B. (2024). [Regulating the Synthetic Society: Generative AI, Legal Questions, and Societal Challenges](#), Bloomsbury, über GenKI geschrieben.





schließlich den Gegensatz zwischen KI und menschlicher Kreativität. In Abschnitt 5 werden verschiedene gesellschaftliche Herausforderungen aufgezeigt, insbesondere im Zusammenhang mit der Legitimität des demokratischen Prozesses, den Auswirkungen von GenKI auf rechtliche Verfahren und Fragen, ob KI-gesteuerten Entitäten Rechtspersönlichkeit zuerkannt werden kann. Abschnitt 6 gibt schließlich eine kurze Zusammenfassung.

## 10.2. Ethische Grundlagen

In diesem Abschnitt soll die Bedeutung dreier ethischer Grundkonzepte - Wahrheit, Vertrauen und Reibungen - für unsere moderne Gesellschaft erläutert werden.

Erstens kann man gar nicht hoch genug einschätzen, wie wichtig Wahrheit für das persönliche, soziale und gesellschaftliche Interesse ist. „Erkenne dich selbst“ ist vielleicht der archetypische Leitspruch westlicher Zivilisation, in der das Leben zumindest teilweise als ständige Suche nach dem eigenen Verständnis verstanden wird. Es kann eine der unheimlichsten Lebenserfahrungen sein, wenn man sich selbst falsch einschätzt oder in einer Weise handelt, die sich für einen selbst unrichtig anfühlt. In sozialen Beziehungen ist eine gemeinsame Vorstellung von Wahrheit notwendig, um gegenseitige Bindung herzustellen. Viele unserer gesellschaftlichen Institutionen hängen von einem grundlegenden Einvernehmen über eine Reihe von Fakten wie nicht zuletzt über die Demokratie selbst ab. Es sollte daher nicht überraschen, dass in Gesellschaften wie zum Beispiel in den Vereinigten Staaten, in denen erhebliche Uneinigkeit über grundlegende Fakten herrscht, der demokratische Prozess Risse bekommt und immer weniger und immer seltener soziale Beziehungen zwischen Gruppen entstehen.<sup>589</sup>

Zweitens ist Wahrheit eng mit dem Begriff Vertrauen verbunden. Vertrauen ist für die menschliche Wahrnehmung der Realität grundlegend. Die Menschen vertrauen darauf, dass die Sonne am nächsten Morgen aufgehen wird, dass ihr Freund auch morgen noch ihr Freund sein wird und dass sie auch am nächsten Tag noch laufen können. Es gibt zwar Veränderungen, doch treten sie in der Regel allmählich ein. Diese erkenntnistheoretische Stabilität bietet den Menschen eine Grundlage für ihre Wahrnehmung der Welt, der anderen und ihrer selbst. Wenn eine Person beispielsweise nicht weiß, ob sie am nächsten Tag leben oder sterben wird, hat dies enorme Auswirkungen auf ihre Fähigkeit, mit anderen in Kontakt zu treten und Sinn zu finden.<sup>590</sup>

Drittens sind sowohl Vertrauen als auch Wahrheit für die Gestaltung sozialer Beziehungen, für die Selbstreflexion und -entwicklung sowie für gesellschaftliche

---

<sup>589</sup> Baumer, D. C., & Gold, H. J. (2015). *Parties, polarization and Democracy in the United States*. Routledge.  
Pausch, M. (2021). The future of polarisation in Europe: relative cosmopolitanism and democracy. *European Journal of Futures Research*, 9(1), 12.  
Horonziak, S. (2022). Dysfunctional democracy and political polarisation: The case of Poland. *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaft*, 16(2), 265-289.

<sup>590</sup> Keymolen, E (2016). *Trust on the line: a philosophical exploration of trust in the networked era*. Wolf Legal Publishers.



Institutionen von essenzieller Bedeutung.<sup>591</sup> Doch obwohl beide unverzichtbar sind, konfrontiert uns das Leben mit vielen Fällen, in denen wir feststellen, dass wir uns in Bezug auf uns selbst, andere oder die Welt um uns herum geirrt haben, in denen keine Einigung über eine gemeinsame Auffassung von Wahrheit erzielt werden kann, in denen wir in unserem Vertrauen betrogen und verletzt wurden oder in denen sich unsere probabilistische Vorhersage der (nahen) Zukunft als falsch erwiesen hat. Obwohl diese Momente belastend und bisweilen sogar traumatisch sind und wir daher den starken Drang verspüren, solche Situationen zu vermeiden, ihnen vorzubeugen und sie abzustellen, sind sie für unsere persönliche Entwicklung unerlässlich. Auch wenn wir lieber nicht mit Weltanschauungen konfrontiert werden möchten, die in radikalem Widerspruch zu unseren eigenen stehen, wir lieber nicht der Tatsache ins Auge sehen möchten, dass ein geliebter Mensch unheilbar krank ist, und wir lieber einem Freund aus dem Weg gehen würden, der uns die harte Wahrheit über uns selbst sagt, lernen wir gerade durch Reibungen, durch unangenehme Momente, etwas über uns selbst, unsere Lieben und die Welt um uns herum. Ohne diese Momente würden wir zu statischen und eindimensionalen Wesen.

### 10.3. Wie KI-generierte Inhalte diese Konzepte beeinflussen

In diesem Abschnitt werden einige der möglichen Auswirkungen generativer KI auf Wahrheit, Vertrauen und Reibungen aufgezeigt.

Die erste Herausforderung besteht darin, dass mit dem Vormarsch von Chatbots, humanoiden Robotern, erweiterter Realität, virtueller Realität, Deepfakes und anderen GenKI-gestützten Anwendungen eine zunehmende Menge an Online-Materialien von KI produziert oder manipuliert wird. GenKI wird nicht nur eingesetzt, um Menschen bewusst in die Irre zu führen, sondern auch, um auf Facebook schöne, stimmungsvolle Bilder von unechten Hütten im Wald oder Fotos von nicht existierenden Kindern zu erzeugen, die scheinbar etwas Spektakuläres tun, was von authentischem Bildmaterial nicht zu unterscheiden ist. Fotoapparate arbeiten zunehmend auf der Grundlage von Blaupausen: Ein brennender Wald kann daher auf dem Foto immer noch grün aussehen, weil die KI „weiß“, dass ein Wald grün ist, und der Mond kann selbst an einem nebligen Abend leuchtend hell erscheinen.<sup>592</sup> Bei Videogesprächen werden standardmäßig hohe Töne herausgefiltert und der Hautton von Personen weichgezeichnet. Da Deepfake-Technologie für jedermann frei zugänglich ist, erstellen Menschen zunehmend Deepfakes für private und satirische Zwecke. All diese (und viele weitere) Trends könnten zusammengenommen dazu führen, dass in einigen Jahren mehr als 90 % aller digitalen Materialien KI-generiert

---

<sup>591</sup> Hegel, G. W. F. (1967). *Phänomenologie des Geistes*. Suhrkamp, Frankfurt 1969. Vor allem in der Auslegung von Hegel durch Kojève: Kojève, A. (1980). *Introduction to the Reading of Hegel*. Cornell University Press.

<sup>592</sup> <https://www.theverge.com/2023/3/13/23637401/samsung-fake-moon-photos-ai-galaxy-s21-s23-ultra>.



oder -manipuliert sind.<sup>593</sup> Damit wäre ein großer Schritt in Richtung einer postfaktischen Gesellschaft getan.

Zweitens besteht eine eher strukturelle Auswirkung der zunehmenden Produktion KI-generierter Inhalte darin, dass die Menschen nicht mehr wissen, was sie glauben können. Menschen, die schon einmal einer Unwahrheit aufgesessen sind, sind bekanntermaßen vorsichtiger, wenn sie schockierende oder spektakuläre Nachrichten sehen. Unsicherheit über die Wahrhaftigkeit von Mitteilungen in einer fast vollständig digitalisierten und medial vermittelten Welt kann sowohl auf persönlicher als auch auf gesellschaftlicher Ebene erhebliche Bedeutung haben. Das ohnehin schwindende Vertrauen in die Mainstream-Medien könnte noch schneller abnehmen, und der Trend, dass Menschen sich für die Medien entscheiden, die ihr bereits etabliertes Weltbild bestätigen, könnte sich noch verstärken. Dies kann bedeuten, dass Gruppen zunehmend auf ihre eigene Wahrnehmung der Realität fixiert sind, was zu Polarisierung und gesellschaftlicher Unzufriedenheit führen kann. Eine synthetische Gesellschaft kann folglich erkenntnistheoretische Verunsicherung auslösen: Ist das, was ich sehe, tatsächlich wahr? Spreche ich tatsächlich mit der Person, mit der ich glaube zu sprechen? Ist dies ein Mensch oder ein humanoider Roboter? Wird der Avatar, der einem Freund ähnlich sieht, wirklich von diesem Freund gesteuert? Ist der Avatar eine „wahrere Version“ der natürlichen Person, die ihn steuert, oder ist er eine trügerische Version von ihr, oder sind der physische und der virtuelle Avatar beide gleich wichtige Repräsentationen ein und derselben Person? Ist der Avatar von einem Menschen oder von einer KI generiert und/oder kontrolliert? In Verbindung mit einer Form der Hyperpersonalisierung, bei der jeder in seiner eigenen Realität lebt, und der „Sequestrierung von Erfahrungen“<sup>594</sup> kann es schwierig sein zu überprüfen, ob das, was man erlebt hat, wahr ist: „Hyperpersonalisierung kann also zu einem Verlust von Vertrauen in die (objektive) Wahrnehmung führen. Welchen Wert können wir einer Geschichte oder einem Augenzeugenbericht noch beimessen, wenn wir nicht beurteilen können, ob das, was die Person tatsächlich erlebt hat, „echt“ ist?“<sup>595</sup>

Wenn drittens die Arbeit im Haushalt, in Fabriken und sogar in kreativen Bereichen von KI übernommen wird, könnten Menschen bei körperlichen, geistigen und kreativen Tätigkeiten zunehmend von KI-gesteuerten Entitäten abhängig werden. Wenn vielleicht auch nicht alle, so werden doch viele intuitiv dazu verleitet, den einfachen Weg zu wählen. Wenn ein Roboter eine Einkaufstasche tragen kann, warum sollte ein Mensch das tun? Wenn ein virtueller Avatar einem Menschen ein fremdes Land zeigen und Google Lens Texte übersetzen kann, warum sollte man versuchen, im Urlaub die Grundlagen dieser Sprache zu lernen? Wenn ein humanoider Liebesroboter zur Verfügung steht, warum sollte man ausgehen und andere Menschen treffen oder sich Mühe geben, schicke Kleidung und schönes Parfüm zu kaufen? Wenn ein Pflegeroboter Mutter oder Vater beim Toilettengang helfen kann, warum sollte sich das Kind die Mühe machen? Wenn ChatGPT

---

<sup>593</sup> Schick, N. (2020). Deepfakes and the infocalypse: what you urgently need to know. Hachette UK.

<sup>594</sup> Giddens, A (1991). *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Stanford University Press.

<sup>595</sup> Schermer, BW, & Ham, JV (2021). [Regulering van immersieve technologieën](#).



einen Aufsatz schreiben kann, warum sollte ein Schüler das selbst tun? Darüber hinaus ist es mit Hilfe von Deepfake-Technologie möglich, Nachrichten zu erstellen, die den etablierten Weltbildern der Menschen entsprechen. Es ist auch möglich, einen verstorbenen Partner wieder ins Leben zu holen, so dass der hinterbliebene Partner nicht mit dem Verlust und der Trauer umgehen muss. Es ist möglich, dass Jugendliche, die übergewichtig sind und in der Schule gemobbt werden, in eine virtuelle Realität mit einem Avatar flüchten, der ihr Körperideal widerspiegelt, so dass sie sich nicht mit der schmerzhaften Wahrheit in der physischen Realität auseinandersetzen müssen. In vielerlei Hinsicht führt GenKI also dazu, dass Reibungen aus dem Leben der Menschen entfernt werden.

## 10.4. Ethische Dilemmas im audiovisuellen Sektor

In diesem Abschnitt werden drei ethische Dilemmas speziell für den AV-Sektor beleuchtet, nämlich die Auswirkungen von GenKI auf den Journalismus, ihre Nutzung durch die Filmindustrie und der allgemeinere Gegensatz von menschlicher und KI-gesteuerter Kreativität.

Erstens wird sich der Aufstieg synthetischer Medien auf die Funktionsweise der Presse auswirken. Es wird positive Anwendungen für sie geben. So können beispielsweise synthetische Technologien genutzt werden, um Situationen zu visualisieren, in denen keine Kameraaufnahmen gemacht werden können, etwa in Kriegsgebieten. Außerdem ist es möglich, KI-Newsreader zu entwickeln, die jede Sprache der Welt sprechen. Auch können Medien das Nutzererlebnis steigern, indem sie eine partizipative 3D-Live-Berichterstattung in der virtuellen Realität ermöglichen. Jedoch könnte dies auch negative Auswirkungen haben. Die Medien haben schon jetzt Schwierigkeiten, alle nutzergenerierten Inhalte und Online-Materialien auf ihre Richtigkeit und Authentizität zu überprüfen. Ein kleines, aber bezeichnendes Beispiel ist ein Fußballspieler, der während eines Europameisterschaftsspiels wegen eines gesundheitlichen Problems vom Spielfeld getragen wurde. Kurz darauf erschien ein Bild auf Twitter (jetzt X), das bewies, dass er noch am Leben war, als er ins Krankenhaus gebracht wurde. Es dauerte jedoch eine ganze Weile, bis viele traditionelle Medien das Foto erwähnten, da es sich um eine Fälschung oder ein vordatiertes Bild hätte handeln können. In einer Welt, in der jeder Mensch Zugang zu Synthesetechnologien hat und innerhalb von Minuten gefälschte Videos, Fotos oder Audiodateien erstellen und verbreiten kann, stellt sich die Frage, wie die Medien in der Praxis sicherstellen können, dass ihre Berichterstattung korrekt bleibt. Qualitätsmedien, die in solche Verfahren investieren, laufen nicht nur Gefahr, aufgrund der damit verbundenen Kosten weniger Gewinn zu machen, sondern auch „obsolet“ zu werden, weil andere Medien, die weniger Sorgfalt an den Tag legen, schneller berichten und auch solche Sensationsmeldungen veröffentlichen, die sich später möglicherweise als falsch herausstellen. Darüber hinaus wirft der Einsatz von GenKI im Journalismus



verschiedene Fragen auf. Generative KI-Tools werden auf Daten trainiert, die Inhalte öffentlich-rechtlicher Medien (ÖRM) enthalten. Wenn ÖRM dem zustimmen, wird den Menschen ein Zugang auf zuverlässige Inhalte gewährleistet.<sup>596</sup> Einige ÖRM wollen jedoch möglicherweise den Umgang mit KI-Unternehmen vermeiden. Sollte dies also als Teil des öffentlich-rechtlichen Auftrags betrachtet werden? Es könnte die Sichtweise darauf verändern, was Journalismus ausmacht. Die Debatte könnte sich ausweiten und eine eher philosophische Richtung einschlagen: Wie können wir die menschliche Handschrift im Journalismus bewahren? Wie bewahren wir Medienpluralismus? Die Realität sollte weiterhin von Menschen und weniger von KI vermittelt werden. Was geschieht, wenn Kultur insgesamt nicht von Menschen geschaffen und vermittelt wird?

Zweitens wird GenKI bereits in der Filmindustrie eingesetzt und höchstwahrscheinlich noch stärker genutzt werden, je weiter die Technologie fortschreitet. KI wird unter anderem eingesetzt, um Schauspieler künstlich jünger oder älter zu machen, um verstorbene Schauspieler zur Fertigstellung eines Films zum Leben zu erwecken oder um KI-Modelle eines Schauspielers gefährliche Stunts ausführen zu lassen, während in der Erotikbranche Schauspielerinnen die perversesten Szenen oder ausgefallene Wünsche ihrer Nutzer von ihren KI-Doubles darstellen lassen können. Das wirft die Frage auf: Wird das Publikum weiterhin an Geschichten glauben, wenn das Kino durch KI generiert wird? Wäre es nicht zu perfekt, so dass sich das Publikum in den AV-Inhalten nicht wiedererkennen würde? Besteht die Gefahr, dass in der Zukunft der Einsatz KI-perfektionierter Inhalte die durch menschliche Kreativität geschaffenen Inhalte irgendwann unvollkommen erscheinen lassen könnte? GenKI kann aber auch andere Folgen haben, von denen drei besonders hervorzuheben sind. Erstens könnte sie zu Verdrängung führen. Drehbuchautoren befürchten zum Beispiel, dass ihr Berufsstand unter der Fähigkeit von GenKI leiden könnte, nicht nur neue Ideen, sondern ganze Handlungsstränge, Charakterbeschreibungen und Folgen für Serien zu produzieren. Zweitens könnten Schauspieler durch KI-gesteuerte Versionen ihrer selbst oder nicht existierender Personen ersetzt werden, was für die Industrie nicht nur den Vorteil geringerer Kosten, sondern auch größerer Flexibilität hätte. So ließe sich zum Beispiel billig und schnell ein Film produzieren und ihn einem Testpublikum zeigen, um dann einige Szenen oder den gesamten Entwurf des Films zu überarbeiten. Drittens ist das Neue an GenKI, dass sie für alle zugänglich ist. Sie gibt jedem Menschen Werkzeuge an die Hand, einen Film nach eigenem Geschmack zu drehen. Dies schürt nicht nur die Angst vor Arbeitsplatzverlust, sondern, was noch wichtiger ist, untergräbt die beruflichen Standards der Branche, da Privatpersonen weniger an diese gebunden sind als etablierte Unternehmen. Um nur eines von vielen Beispielen zu nennen: Einigen Berichten zufolge handelt es sich bei mehr als 95 % aller Deepfakes um nicht einvernehmliche Deepfake-Pornos von Frauen.<sup>597</sup> Prominente Frauen und Politikerinnen werden regelmäßig ins Visier genommen, was ihre Glaubwürdigkeit untergräbt und ihren Ruf schädigt. Dies hat dazu geführt, dass Politikerinnen zurückgetreten sind, um sich selbst und vor allem ihre

---

<sup>596</sup> Mehr von der EBU: <https://www.ebu.ch/guides/loginonly/report/ai-regulation-and-its-importance-for-public-service-media-a-look-ahead>

<sup>597</sup> [https://regmedia.co.uk/2019/10/08/deepfake\\_report.pdf](https://regmedia.co.uk/2019/10/08/deepfake_report.pdf)



Familienmitglieder vor schädlichen Inhalten zu schützen. Vielleicht noch problematischer ist, dass mit der Demokratisierung und allgemeinen Verfügbarkeit von Deepfake-Technologie der weibliche Körper weiter sexualisiert wird, unrealistische Schönheitsideale verstärkt und Frauen stigmatisiert werden und jeder Teenager ein gefälschtes Pornovideo eines Mädchens aus seiner Klasse erstellen und privat, in sozialen Netzwerken oder auf spezialisierten Pornoseiten verbreiten kann. Dies kann katastrophale Auswirkungen auf den sozialen Status, die Selbstwahrnehmung und die persönliche Entwicklung von Mädchen haben.

Drittens wirft GenKI komplexe Fragen zu Kreativität und geistigem Eigentum auf. So werden beispielsweise die meisten KI-Modelle trainiert, indem einfach so viele Daten wie möglich aus dem Internet ausgelesen (*scraping*) werden. Es stellt sich die Frage, ob dies unter die Ausnahmeregelung für lautere Nutzung fällt, ob diese Informationen als frei verwendbar angesehen werden sollten oder ob diese Praxis eine klare Verletzung der Rechte des geistigen Eigentums und der Möglichkeit der Kreativschaffenden darstellt, eine Vergütung für ihre Produktionen zu erhalten. Außerdem gibt es keine klaren Regeln für geistige Eigentumsrechte an KI-produzierten Inhalten. Angenommen, eine Person weist ein großes Sprachmodell (*large language model* - LLM) an, sich alle Filme der Coen-Brüder anzuschauen und einen neuen Coen-ähnlichen Film, der ihrem Stil entspricht, zu produzieren. Wem gehören die geistigen Eigentumsrechte an diesem neuen Film: den Coen-Brüdern, dem Nutzer, der die Anweisung gegeben hat, dem KI-Unternehmen, keinem von ihnen oder allen? KI-generierte Kreativität wirft auch die Frage auf: Was ist eigentlich Kreativität? Was ist ein neues Werk, was ist als Ergebnis eines intellektuellen Prozesses zu verstehen und kann KI jemals so kreativ sein wie der Mensch?<sup>598</sup> Keine dieser Fragen kann korrekt beantwortet werden, aber irgendwann muss die Rechtsordnung hier für Klarheit sorgen, und die getroffenen Entscheidungen können und werden erhebliche Auswirkungen auf die Zukunft kreativer Arbeit haben.

## 10.5. Gesellschaftliche Herausforderungen durch KI

In diesem Abschnitt werden drei gesellschaftliche Herausforderungen erörtert, die sich durch GenKI ergeben: Integrität von Wahlen, Probleme bei der Beweisführung in Gerichtsverfahren sowie die Frage der Empfindungsfähigkeit und ob KI-gesteuerte Entitäten irgendwann einmal geschützt werden müssen.

Die erste Herausforderung betrifft die Nutzung von KI-gesteuerten Inhalten in der Politik. Solche Technologien werden von Politikern, politischen Parteien und den sie unterstützenden Rechtsträgern und Personen sowie von ihren Gegnern eingesetzt. Einige Politiker lassen zum Beispiel ihr Hologramm durch das Land reisen,<sup>599</sup> erstellen Deepfakes

---

<sup>598</sup> Siehe Kapitel 4 über den Schutz des Outputs.

<sup>599</sup> <https://www.theverge.com/2014/5/7/5691714/indian-politician-uses-holograms-to-reach-voters>.





von sich selbst, um ihre Wähler zu erreichen, während sie im Gefängnis sitzen,<sup>600</sup> lassen KI ihre Gesichtszüge optimieren, um sympathischer zu wirken,<sup>601</sup> oder nutzen Deepfake-Technologie, um eine Rede in einer Minderheitensprache zu halten, die der Kandidat tatsächlich nicht spricht.<sup>602</sup> Obwohl diese Verwendungen in den meisten Fällen gegen die Geschäftsbedingungen der verschiedenen Produkte und Dienste verstoßen, gibt es keine gesetzlichen Bestimmungen, die ausdrücklich festlegen, ob es sich dabei um Wählertäuschung handelt oder nicht. Deepfake-Technologie kann auch gegen Politiker eingesetzt werden, zum Beispiel durch das Klonen der Stimme, um einen Kandidaten etwas Kompromittierendes oder Schädliches sagen zu lassen,<sup>603</sup> oder durch die Schaffung ganzer gefälschter Medienumgebungen: ein Deepfake-Video eines politischen Kandidaten, der etwas Empörendes tut, gefälschte Nachrichten-Websites, die darüber zu berichten scheinen, gefälschte X-Accounts, die das gefälschte Video diskutieren, gefälschte Instagram-Accounts, die Memes mit Bildern aus dem Video erstellen, usw. Der schädliche Einsatz von KI durch politische Gegner erfolgt sowohl durch rivalisierende Parteien im Inland als auch durch ausländische Mächte. Länder wie Russland, China und Iran nehmen aus unterschiedlichen Gründen mit gefälschten und manipulierten Nachrichten den Globalen Süden ins Visier: um konkrete Entscheidungen zu beeinflussen (zum Beispiel, damit ein russisches Staatsunternehmen einen Auftrag erhält), um lokale Wahlen zu beeinflussen (zum Beispiel, um ein China-freundliches Regime an die Macht zu bringen) oder um Entscheidungen auf internationaler Ebene zu beeinflussen (zum Beispiel, indem ein Land dazu gebracht wird, für die Aufhebung der Sanktionen gegen Iran zu stimmen).<sup>604</sup> Eine Gefahr der Deepfake-Technologie besteht also darin, dass sie zur Untergrabung oder Beeinflussung des politischen Prozesses eingesetzt wird.

Die zweite Herausforderung besteht darin, dass mit dem Vormarsch von Chatbots, humanoiden Robotern, erweiterter Realität, virtueller Realität, Deepfakes und anderen GenKI-gestützten Anwendungen eine zunehmende Menge an Online-Materialien von KI produziert oder manipuliert wird. In den meisten Rechtsordnungen gelten die in einem Gerichtsverfahren vorgelegten Beweismittel als authentisch, sofern nichts Gegenteiliges vorliegt. Diese Annahme muss möglicherweise revidiert werden: Es besteht nämlich die Wahrscheinlichkeit, dass die Beweismittel mit KI in Berührung gekommen sind, und die Frage sollte daher lauten, wer welche Manipulationen zu welchem Zweck vorgenommen

---

<sup>600</sup> <https://www.forbes.com/sites/siladityaray/2023/12/18/imran-khan-pakistans-jailed-ex-leader-uses-ai-deepfake-to-address-online-election-rally/>.

<sup>601</sup> <https://www.cfr.org/blog/ai-context-indonesian-elections-challenge-genai-policies>.

<sup>602</sup> <https://www.theverge.com/2020/2/18/21142782/india-politician-deepfakes-ai-elections>.

<sup>603</sup> <https://www.nbcnews.com/politics/2024-election/democratic-operative-admits-commissioning-fake-biden-robocall-used-ai-rcna140402>.

<sup>604</sup> Dias, J. A., Doca, H. H., & da Silva, F. F. (2021). Bots, fake news, fake faces and deep fakes: automation, under the bias of dromology, as a sophisticated form of biopower to influence the democratic election process. *Revista de Ciências Jurídicas*, 26(3), 1-14. Barari, S., Lucas, C., & Munger, K. (2021). Political deep fake videos misinform the public, but no more than other fake media. *OSF Preprints*, 13. Wilkerson, L. (2021). Still waters run deep (fakes): the rising concerns of „deepfake“ technology and its influence on democracy and the first amendment. *Mo. L. Rev.*, 86, 407. Whyte, C. (2020). Deep fake news: AI-enabled disinformation as a multi-level public policy challenge. *Journal of cyber policy*, 5(2), 199-217.





hat und ob sie für den vorliegenden Fall relevant sind.<sup>605</sup> KI-Erkennungsprogramme können nur die Hälfte des KI-generierten oder -manipulierten Materials herausfiltern und geben oft nur einen „Authentizitätsprozentsatz“ an, zum Beispiel: „Die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Material authentisch ist, beträgt 67 %“. Zweifelsohne werden der Aufstieg von GenKI und insbesondere die Demokratisierung der Deepfake-Technologie erhebliche Auswirkungen auf rechtliche Verfahren haben. Sie könnten länger dauern, da die Parteien geltend machen könnten, dass Beweise nicht authentisch sind, es könnte eine noch größere Abhängigkeit von Sachverständigen entstehen und es wird Unklarheit darüber bestehen, welche Standards oder Vorgaben von welcher Partei zu welchem Zeitpunkt im Verfahren erfüllt werden müssen. Mit dem Aufkommen synthetischer Inhalte werden im Gerichtssaal zunehmend zwei Argumente vorgebracht werden, nämlich das Argument „Ich hielt es damals für wahr“ (auch wenn sich später herausstellen kann, dass diese Überzeugung auf einem Deepfake beruhte) und das Argument „Ich hielt es damals für nicht wahr“ (idem). Keines von beiden kann *prima facie* ausgeschlossen werden. Da es keine angemessenen Sicherheiten gibt, steigt zudem die Wahrscheinlichkeit, dass Richter einen Fehler machen und Beweise fälschlicherweise für echt oder unecht halten.

Drittens: Eine rechtliche Frage, die sich am Horizont abzeichnet und, wenn überhaupt, erst in einem Jahrzehnt oder gar Jahrhundert relevant werden wird, ist die Entwicklung von KI hin zu Empfindungsfähigkeit und künstlicher allgemeiner Intelligenz (KGI) (*artificial general intelligence* - AGI). KGI ist der Moment, in dem die Computerintelligenz der menschlichen Intelligenz ähnlich und von ihr nicht mehr zu unterscheiden ist. KI hat die menschliche Intelligenz in einigen Punkten bereits eindeutig überholt, in anderen hinkt sie noch hinterher. Die Fähigkeiten von KI haben sich in den letzten drei Jahren exponentiell entwickelt, und wenn sie sich in den nächsten zehn Jahren mit derselben Geschwindigkeit weiterentwickeln, könnte KGI tatsächlich erreicht werden.<sup>606</sup> Ob KI Eigenwahrnehmung oder Empfindungsfähigkeit hat, ist noch schwieriger festzustellen. Weder das eine noch das andere lässt sich klar mit ja oder nein beantworten. Im Zuge des technologischen Fortschritts wird KI immer mehr in der Lage sein, eine Vielzahl von Aufgaben auszuführen, und immer intelligenter werden. Selbst wenn KI die menschliche Intelligenz nicht in allen Lebensbereichen ablösen wird, ist es wahrscheinlich, dass sie in vielen Bereichen leistungsfähiger sein wird als der Mensch. Die Frage der Empfindungsfähigkeit hängt letztlich von einer subjektiven Erfahrung ab, was es schwierig macht, objektiv zu überprüfen, was eine Entität „wirklich“ fühlt. Unabhängig davon, was im Inneren einer Maschine „wirklich“ passiert, steht fest, dass Menschen sich leicht an Objekte binden und ihnen anthropomorphe Eigenschaften zuschreiben. Das Tamagotchi, ein eiförmiger Computer, der ein digitales Tier darstellen sollte, hat zum Beispiel gezeigt, wie schnell Menschen eine emotionale Bindung eingehen. Mit den Fortschritten bei Softrobotern, LLM und KI könnte das heute mehr denn je der Fall sein.

---

<sup>605</sup> <https://cyfor.co.uk/deepfake-audio-evidence-used-in-uk-court-to-discredit-father>.

<sup>606</sup> Siehe jedoch: Shumailov, I., Shumaylov, Z., Zhao, Y., Gal, Y., Papernot, N., & Anderson, R. (2023), [The curse of recursion: training on generated data makes models forget](#).



Es stellt sich also die Frage, inwieweit und wann KI-gesteuerten Entitäten sowohl moralischer als auch rechtlicher Schutz oder womöglich „Menschenrechte“ zuerkannt werden sollten. So wurde beispielsweise der Einsatz intelligenter Maschinen in langen und entwürdigenden Fabrikjobs mit modernen Formen der Sklaverei verglichen, ebenso wie der Einsatz intelligenter Entitäten als Sexroboter mit Zwangsprostitution verglichen wurde. Es gibt darüber hinaus moralische und rechtliche Fragen, die sich um den Status von Deepfake-Bildern nicht existierender Personen drehen. Es können äußerst realistische Bilder und Videos von Menschen erstellt werden, von denen man schwören würde, dass sie existieren, obwohl es sie nicht gibt. Welche moralischen Grenzen sollten, wenn überhaupt, für die Verwendung von Bildern nicht existierender Menschen gelten? In vielen, aber sicher nicht allen Rechtsordnungen ist die Herstellung von Kinderpornografie mit nicht existierenden Personen verboten, aber was ist mit extrem gewalttätigen und entmenschlichenden Snuff-Pornos mit nicht existierenden Personen? Schließlich stellt sich noch die Frage nach Deepfakes von Verstorbenen. Derzeit gibt es keinen eindeutigen Rechtsschutz gegen eine solche Nutzung, da Rechte in der Regel nur lebenden natürlichen Personen gewährt werden.<sup>607</sup> Die Frage ist, ob es den Angehörigen obliegt zu entscheiden, was mit den Daten und dem Abbild der verstorbenen Person geschehen soll, ob es einen gesetzlichen Standard geben sollte, dass eine Nutzung nicht erlaubt ist, es sei denn, die Person hat in ihrem Testament angegeben, dass sie damit einverstanden ist, oder umgekehrt, dass sie erlaubt ist, es sei denn, Betroffene haben ausdrücklich klargestellt, dass sie ein solches Vorgehen nicht billigen.

## 10.6. Fazit

Ohne Zweifel bringt GenKI zahlreiche ethische Dilemmas und gesellschaftliche Herausforderungen mit sich. Dieser Beitrag hat sich auf die drei mit dem höchsten Umwälzungspotenzial konzentriert, nämlich die mögliche Entwicklung hin zu einer postfaktischen Gesellschaft, die Auswirkungen, die dies auf Vertrauen hat, sowie die Beseitigung von Reibungen im Leben und somit der Momente, aus denen wir lernen und uns entwickeln, so schwierig sie auch sein mögen. Insbesondere wurden die Auswirkungen von GenKI speziell auf den AV-Sektor erörtert und die Nutzung von GenKI durch die Medien diskutiert, aber auch die Herausforderungen, die die Technologie in Bezug auf die Verifizierung von Inhalten mit sich bringt. Es wurde die Nutzung von KI durch die Filmindustrie betrachtet, um Schauspieler und Autoren von beschwerlicher Arbeit zu entlasten, aber auch die potenzielle Verdrängung von Arbeitsplätzen und die Tatsache, dass Nutzer, die Zugang zu der Technologie haben, nicht an dieselben ethischen Berufsstandards gebunden sind wie die Industrie. Ebenso wurde die Frage des geistigen Eigentums und des Eigentums an KI-produzierten Inhalten sowie die Frage, was eigentlich Kreativität ist, angesprochen. Schließlich hat sich der Beitrag mit weitergehenden gesellschaftlichen Herausforderungen befasst und dabei insbesondere

---

<sup>607</sup> Siehe Kapitel 5 zu Persönlichkeitsrechten.



drei Aspekte in den Blick genommen: die Bedrohung demokratischer Wahlen durch GenKI, ihre Auswirkungen auf Gerichtsverfahren und die Rechtsstaatlichkeit sowie die Frage, ob KI-gesteuerte Entitäten irgendwann geschützt werden sollten und/oder ob ihrer Schaffung und Nutzung moralische und rechtliche Grenzen gesetzt werden sollten.

Obwohl eindeutig wichtige persönliche und gesellschaftliche Interessen auf dem Spiel stehen, gibt es nur wenige gute Regulierungsoptionen, da sie oft eine Entscheidung zwischen Skylla und Charybdis bedeuten. Die Regulierung von Deepfakes und anderen KI-Technologien zu politischen Zwecken wirft beispielsweise die Frage auf, wo die Grenze zwischen unproblematischen und problematischen Manipulationen gezogen werden sollte. Ist die Vortäuschung einer großen Menschenmenge bei einer Kundgebung so schlimm, dass sie verboten werden sollte? Ist die Veränderung der eigenen Gesichtszüge, um sympathischer zu wirken, als so viel anders zu bewerten als die Veränderung der eigenen Mikroexpressionen in Photoshop? Selbst bei Deepfakes, die gegen einen politischen Kandidaten eingesetzt werden, ist nicht immer klar, wo die Grenze zwischen einem harmlosen Satirevideo und einer Wahlbeeinflussung gezogen werden sollte. Auch die Frage, was als „fake“ und was als „real“ gilt, bildet häufig eine der Trennlinien zwischen den Wählern verschiedener politischer Parteien. Das Verbot von „Fake News“ wird so leicht zu einem Machtinstrument in den Händen der Amtsinhaber, das ihnen ermöglicht, die Meinungsfreiheit in unzulässiger Weise einzuschränken; nicht zu handeln erhöht andererseits das Risiko der Wahlbeeinflussung. Viele dieser Fragen stellen sich auch für die neuen Medien.

Es ist schwer vorstellbar, wie der Aufstieg synthetischer Inhalte und damit eine Postwahrheitsära verhindert werden kann, da so viele KI-gesteuerte Tools, Produkte und Dienste demokratisiert wurden und andere KI in ihre Funktionalitäten integriert haben. Es gibt zwar mehrere Möglichkeiten, dieses Problem anzugehen, aber jede wirft ihre eigenen Dilemmas auf. Zum Beispiel, dass KI Hosting-Anbieter, Plattformen und Inhaltssdienste dazu animiert, KI-Erkennungsprogramme laufen zu lassen, um KI-generierte und -manipulierte Inhalte herauszufiltern. Dies würde jedoch auch eine enorme Menge an rechtmäßigen und harmlosen Inhalten blockieren, da die meisten Inhalte (meist nur geringfügig) KI-manipuliert sein werden und selbst stark KI-modifizierte und KI-generierte Inhalte oft rechtmäßig sind. Eine andere Möglichkeit wäre, sich nur noch auf Inhalte mit Wasserzeichen zu verlassen, zumindest wenn sie von den Medien oder in Gerichtssälen verwendet werden. Ein Wasserzeichen ist ein Logbuch, das an einem Foto, einem Video oder einem anderen Material angebracht ist und anzeigt, was wann und von wem verändert oder manipuliert wurde. Das Erfordernis eines Wasserzeichens könnte jedoch dazu führen, dass potenziell authentisches Material, das eine Person entlasten könnte, von einem Richter für unzulässig erklärt wird oder dass wichtige und wertvolle Inhalte von den Medien übersehen werden.

Was die Beseitigung von Reibungen betrifft, so wird dadurch die Autonomie des Menschen nicht untergraben. Ganz im Gegenteil nährt sie den tiefen menschlichen Instinkt, schwierige oder auch qualvolle Erfahrungen zu vermeiden. Eine Regulierungsbehörde, die Reibungen im Leben der Bürger erzwingt, weil das angeblich das Beste für sie ist, läuft Gefahr, übermäßig paternalistisch zu agieren. Es ist möglich, Technologien in bestimmten Bereichen einzuschränken, zum Beispiel Schülern zu



verbieten, ChatGPT zum Schreiben von Aufsätzen zu verwenden, aber selbst hier ergeben sich viele schwierige Fragen, zum Beispiel: Ist es möglich, ein solches Verbot durchzusetzen? Dürfen Schüler ChatGPT nach relevanten Informationen oder wissenschaftlichen Quellen fragen? Was ist mit Nicht-Muttersprachlern, die ihre sprachliche Benachteiligung durch eine LLM-Überprüfung ihrer Sprache überwinden wollen? usw. Außerdem gibt es keine klare Abgrenzung zwischen den Fällen, in denen es sinnvoll ist, Menschen durch KI zu ersetzen, zum Beispiel damit Schauspieler keine gefährlichen Stunts ausführen müssen, und den vielen Fällen, die dazu führen, dass die Angst vor einem massenhaften Verlust von Arbeitsplätzen Realität wird. Außerdem gibt es häufig keine klaren Grenzen in Bezug auf Originalität und Kreativität, wenn Menschen KI für die Zusammenarbeit von Mensch und KI einsetzen.

Schließlich ist das derzeitige Rechtssystem nicht darauf ausgelegt, nicht menschliche Entitäten zu schützen. GenKI wirft zu diesem Punkt Fragen verschiedener Art auf. Erstens schützen die meisten Rechtssysteme die von Menschen geschaffenen Avatare nicht angemessen, so dass sie häufig weder vor Diebstahl noch vor virtueller Gewalt oder Schändung geschützt sind. Zweitens hat die Zunahme von Deepfakes verstorbener Personen zu einer Diskussion über deren Schutz geführt. Viele Menschen möchten zum Beispiel nicht, dass ihr hinterbliebener Partner täglich mit ihrem Deepfake kommuniziert oder dass sie bei ihrer eigenen Beerdigung eine Rede halten, aber es gibt keinen rechtlichen Schutz gegen eine solche Nutzung. Es ist jedoch nicht klar, wo hier die Grenze gezogen werden sollte. Ein hinterbliebener Partner kann zum Beispiel täglich mit einem Foto sprechen oder ein Video immer wieder abspielen; ein KI-gestütztes tägliches Gespräch scheint nur der nächste Schritt auf einer nach oben offenen Skala zu sein. Drittens stellt sich die Frage, inwieweit es moralische Grenzen gibt, was mit hochrealistischen Darstellungen nicht existierender Menschen gemacht werden darf. Zweifelsohne wirft es moralische Probleme auf und könnte es negative Folgen für das reale Leben haben, diese Aspekte nicht zu regeln, doch stellt sich die Frage, ob die Sanktionierung bestimmter Handlungen, die gegen die guten Sitten verstoßen, nicht zu sehr die Redefreiheit, die Kreativität und das, was Menschen in ihren eigenen vier Wänden tun, einschränkt. Viertens könnte sich die Frage stellen, ob KI-gesteuerte Entitäten moralischen und/oder rechtlichen Schutz erhalten sollten. Wenn ja, sollte geklärt werden, ab wann Maschinen so intelligent sind und so viel Eigenwahrnehmung haben, dass sie als KGI und empfindungsfähige Wesen betrachtet werden sollten, wofür es derzeit keinen allgemein anerkannten Test gibt.

Deepporn ist in den meisten Rechtssystemen bereits strafrechtlich verboten. Angesichts der enormen Anzahl von Deepporn-Bildern und -Videos ist es für die Strafverfolgungsbehörden jedoch schwierig, die Probleme angemessen anzugehen. Diese Problematik wird noch dadurch verschärft, dass nicht immer klar ist, wer das Video gedreht hat, und dass die Dienste, über die sie veröffentlicht werden, häufig ausländischer Gerichtsbarkeit unterliegen.



Ein Verbot von Technologien, Apps und Diensten, zumindest von solchen, die ausdrücklich für die Produktion sexueller Inhalte werben,<sup>608</sup> könnte dieses Problem angehen, ist aber eine radikale Maßnahme, da sie auch legitime und positive Anwendungsfälle ausschließt und Innovation von Technologien durch zufälliges Experimentieren verhindert. Darüber hinaus lassen sich Verbote insbesondere im Online-Umfeld oft leicht umgehen.

---

<sup>608</sup> <https://www.vice.com/en/article/deepnude-app-creates-fake-nudes-of-any-woman/>



## 11. Abschließende Bemerkungen

Der Faktor Zeit ist entscheidend. Wir stehen zweifellos an einem entscheidenden Punkt der technologischen und regulatorischen Entwicklung. Die Integration von KI in den audiovisuellen Sektor bietet Möglichkeiten und neue Hilfsmittel, um Innovation, Kreativität und Effizienz weiter zu entwickeln. Sie bringt jedoch auch Herausforderungen mit sich, die möglicherweise Regulierungsmaßnahmen erfordern.

Der derzeitige Regelungsrahmen besteht aus verschiedenen Rechtsvorschriften, von denen einige noch im Entstehen begriffen sind. Es bleibt abzuwarten, inwieweit der Rechtsrahmen eine nutzbringende und nachhaltige Integration von KI in den audiovisuellen Sektor effizient gewährleisten kann.

Angesichts der zunehmenden Nutzung von KI durch die Allgemeinheit, die von heimischen Freizeitaktivitäten bis hin zur Wiederherstellung von Inhalten und kreativer Unterstützung reicht, sollte die Meinungsfreiheit (Artikel 10 EMRK) bei der Regulierung von KI ein zentrales Anliegen bleiben. Die Arbeit hat bereits begonnen. Die Einsetzung eines Expertenausschusses des Europarats zu den Auswirkungen generativer KI auf die Meinungsfreiheit im April 2024 ist ein wichtiger Schritt.<sup>609</sup> Der Ausschuss hat die Aufgabe, bis Ende 2025 einen unverbindlichen Leitfaden zu den Folgen generativer KI für die Meinungsfreiheit auszuarbeiten. Laut Berichtsentwurf zur Ausschusssitzung im April 2024<sup>610</sup> soll der Leitfaden auf Vorteile und systemische Risiken ausgerichtet sein. Zu den Vorteilen gehören unter anderem ein erweiterter umfangreicher Informationszugang, eine jeweils individuelle Anpassung des Informationsformats, zum Beispiel vereinfachte Sprache und visuelle Kommunikation oder die Ermöglichung eines besseren Verständnisses und Gebrauchs der Informationen, eine Erhöhung der Sichtbarkeit unterschiedlicher Meinungen sowie die Bereitstellung einer geeigneten Plattform auch für Gruppen und Einzelpersonen in vulnerablen Situationen.<sup>611</sup> Risiken sind die Verbreitung von Desinformation, die Dequalifizierung von Menschen, digitale Ausgrenzung, Manipulation, Betrug, Deepfakes und Umweltaspekte von Basismodellen.<sup>612</sup>

Darüber hinaus entwickelt der KI-Ausschuss nun nach der Verabschiedung des Rahmenübereinkommens über künstliche Intelligenz und Menschenrechte, Demokratie

---

<sup>609</sup><https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/msi-ai-committee-of-experts-on-the-impacts-of-generative-artificial-intelligence-for-freedom-of-expression>

<sup>610</sup> Expertenausschuss für die Auswirkungen generativer KI auf die Meinungsfreiheit (MSI-AI),<sup>1</sup> Sitzung am 23. und 24. April 2024, [Draft meeting report](#), MSI-AI(2024)04.

<sup>611</sup> [Draft meeting report](#), Punkt 14.

<sup>612</sup> Ebenda, Punkt 15.



und Rechtsstaatlichkeit durch das Ministerkomitee des Europarats im Mai 2024 die erste rechtlich nicht bindende Methodik für die Risiko- und Folgenabschätzung von KI-Systemen unter dem Gesichtspunkt der Menschenrechte, der Demokratie und der Rechtsstaatlichkeit (HUDERIA), um die Umsetzung des Rahmenübereinkommens zu unterstützen.<sup>615</sup>

Diese Initiativen zeigen die Bedeutung der Meinungsfreiheit und die Notwendigkeit, die Interessen der Bürgerinnen und Bürger mit der rasanten Entwicklung der KI-Technologien in Einklang zu bringen.

---

<sup>615</sup> [Committee on AI's terms of reference](#), 1. Januar 2024 – 31. Dezember 2025







Eine Publikation  
der Europäischen Audiovisuellen Informationsstelle

