

[www.iu.de](http://www.iu.de)

# IU DISCUSSION

## PAPERS

### Design, Architektur & Bau

Zwischen Kreativität und Recht:  
Herausforderungen des Urheberrechts bei  
KI-generierten Bildern

**VANESSA KRAUSSER**

**FLORIAN PERST**

**CONSTANTIN SCHUBART**

**MAXIMILIAN VEICHTLBAUER**

**IU Internationale Hochschule**

Main Campus: Erfurt  
Juri-Gagarin-Ring 152  
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23

Fax: +49 2224.9605.115

Kontakt/Contact: [kerstin.janson@iu.org](mailto:kerstin.janson@iu.org)

Vanessa Kraußner

[v.krausser@v13-media.com](mailto:v.krausser@v13-media.com)

Maximilian Veichtlbauer ORCID-ID: 0009-0009-6066-5606 (Open Researcher und Contributor ID)

[Maximilian.veichtlbauer@iu.org](mailto:Maximilian.veichtlbauer@iu.org)

Dr. Florian Perst. ORCID-ID: 0009-0001-0426-6434 (Open Researcher und Contributor ID) [florian.perst@iu.org](mailto:florian.perst@iu.org)

Prof. Dr. Constantin Schubart ORCID-ID: 0009-0008-9259-0533 (Open Researcher und Contributor ID)  
[constantin.schubart@iu.org](mailto:constantin.schubart@iu.org)

**IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 1 (MÄR 2026)**

ISSN: **2750-6266**

DOI: <https://doi.org/10.56250/4104>

Website: <https://repository.iu.org>

# ZWISCHEN KREATIVITÄT UND RECHT: URHEBERRECHTLICHE HERAUSFORDERUNG BEI KI-GENERIERTEN BILDERN

**Vanessa Krauß**

**Florian Perst**

**Constantin Schubart**

**Maximilian Veichtlbauer**

## **ABSTRACT:**

*Artificial intelligence (AI) has long since arrived in the world of work, including in the field of media design. This work focusses on AI-generated images and examines copyright challenges in this context. It becomes clear that not only the generated images should be considered, but that AI training data and user input also play a significant role. The aim of the work is to provide an overview of the laws and regulations currently in force in Germany. The empirical study carried out confirms that most employees in the field of media design use AI image generators, but at the same time also reveals uncertainties regarding the legal situation in this subject area. Recommendations for dealing with AI-generated images are therefore formulated on the basis of the analysis of applicable laws and other regulations. In addition, various approaches to solving the copyright problems associated with the use of AI-generated works are discussed. To summarise, it can be said that the current copyright law can only be applied to modern technologies to a limited extent.*

## **KEYWORDS:**

*Künstliche Intelligenz; Generative künstliche Intelligenz; Urheberrecht; KI-Bildgenerator; Prompt als Nutzereingabe; Trainingsdaten*

## AUTOR:INNEN



**Vanessa Kraußner, B.A.**, ist Mediendesignerin mit langjähriger Erfahrung im Marketing und ausgeprägter Expertise in authentischer Markenkommunikation. Nach ihrer Ausbildung zur Industriekauffrau war sie viele Jahre in verschiedenen Positionen im Bereich Marketing tätig. Ihren Bachelorabschluss in Mediendesign erwarb sie 2025 an der IU Internationalen Hochschule. Heute ist sie sowohl angestellt in der Unternehmenskommunikation als auch selbstständig mit ihrer eigenen Agentur für Marken- und Designentwicklung aktiv. In ihrer Arbeit verbindet sie die kreative gestalterische Praxis zur unverwechselbaren visuellen Darstellung mit strategischer Markenkommunikation.



**Maximilian Veichtlbauer** studiert Rechtswissenschaften an der Universität Salzburg (Mag. iur) und macht gleichzeitig an der Universität für Weiterbildung Krems einen vertiefenden Master in europäischem und internationalem Wirtschaftsrecht (LL.M). Aktuell schreibt er seine Masterarbeit zum Thema: „Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz im Prüfungswesen – Rechtliche Zulässigkeit und Rechtsschutz der Studierenden“. Hauptberuflich ist er als juristischer Referent in der Stabsstelle Hochschulrecht der IU Internationalen Hochschule tätig.



**Dr. Florian Perst, B.Sc., M.A., M.A., M.A., M.A.** ist Dozent an der IU Internationalen Hochschule im Fachbereich Business & Management mit den Schwerpunkten Marketing, Personal- und Prozessmanagement. Sein Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich der digitalen Customer Journeys, wobei er Schlüsselfaktoren der Kundeninteraktion und -bindung entlang digitaler Journeys untersucht.



**Prof. Dr. Constantin Schubart** ist seit 2020 Professor für Allgemeine Betriebswirtschaftslehre an der IU Internationale Hochschule im Dualen Studium am Standort Erfurt. Seine Schwerpunkte liegen im Bereich Managerial Economics. Er verfügt über mehr als 20 Jahre Berufserfahrung in Lehre, Forschung und Praxis

## Einleitung

Seit KI in den letzten Jahren einen regelrechten Boom erfahren hat, ist die Technologie schon heute nicht mehr aus dem alltäglichen Leben wegzudenken. Die öffentliche Diskussion dreht sich um Chancen und Risiken und darum, ob und wie sich die Arbeitswelt in den kommenden Jahren durch KI verändern wird. Eine Branche erlebt bereits jetzt einen richtungsweisenden Wandel: die Medien- und Kreativbranche befindet sich im Umbruch. „Generative KI wird die Art und Weise, wie wir Inhalte erstellen, nachhaltig verändern“ (Appel et al., 2023, S. 40) postuliert beispielsweise das Magazin „Harvard Business manager“. Durch den Einsatz generativer KI, also Maschinen, die selbstständig neue Inhalte wie Bilder, Musik oder Videos erstellen, erscheinen klassische Berufe im Medienbereich wie Fotograf, Videograf oder Werbetexter als bald redundant. Gleichzeitig sprießen neue Berufsbezeichnungen wie die des „AI Artist“ oder des „AI Content Creators“ aus dem Boden. Experten sprechen im Hinblick auf generative KI und damit vermeintliche maschinelle Kreativität von einem „Paradigmenwechsel“ (D’Onofrio, 2024, S. 335), die Technologie setzt in der Medien- und Kreativbranche neue Maßstäbe für Wirtschaftlichkeit, Leistungsfähigkeit und Zeitmanagement (Kuhlen, 2024, S. 35).

Auf der anderen Seite häufen sich Berichte über rechtliche Streitigkeiten im Zusammenhang mit generativer KI. So hat Ende 2023 die amerikanische Tageszeitung New York Times gegen die KI-Anbieter Microsoft und OpenAI (Tagesschau, 27. Dezember 2023) geklagt. Es steht der Vorwurf im Raum, dass eine Vielzahl von Nachrichtenartikeln ohne Zustimmung zum Training von KI-Anwendungen genutzt worden sei. Die New York Times fordert unter anderem Schadensersatz in Höhe von mehreren Milliarden Dollar. Ein weiteres Beispiel: bereits Anfang 2023 hat die internationale Bildagentur Getty Images in den USA gegen die Softwarefirma Stability AI geklagt (Holland, 07. Februar 2023). Auch hier steht die unerlaubte Nutzung geschützter Bilder zum Training der generativen KI im Raum. Beide Verfahren sind bis heute nicht abgeschlossen. Diese beiden Beispiele zeigen, dass neben all den Vorteilen, die generative KI offensichtlich mit sich bringt, auch rechtliche Hintergründe in Bezug auf die Technologie nicht außer Acht gelassen werden sollten.

## **FORSCHUNGSFRAGEN UND ZIELE DER STUDIE**

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Relevanz KI-generierter Inhalte werden für die vorliegende Arbeit folgende Forschungsfragen, die sich speziell auf KI-generierte Bilder beziehen, formuliert:

*Inwieweit beeinflussen urheberrechtliche Regelungen die Nutzung generativer KI-Bildgeneratoren im Bereich Mediendesign und welche rechtlichen Herausforderungen ergeben sich für Beschäftigte in diesem Bereich bei der Verwendung KI-generierter Bilder?*

*Wie wird im Bereich Mediendesign momentan tatsächlich mit der Verwendung KI-generierter Bilder umgegangen und bei welchen Aspekten gibt es Unsicherheiten?*

Ziel der Arbeit ist es, die aktuelle gesetzliche Lage in Deutschland in Bezug auf KI-generierte Bilder zu analysieren und darzustellen. Ein weiteres Ziel der Arbeit ist es, aufzuzeigen ob und, wenn ja, welche Diskrepanzen aktuell zwischen der gesetzlichen Lage und dem tatsächlichen Umgang mit der Thematik im praktischen Umfeld bestehen. Für den praktischen Umgang mit KI-generierten Bildern im Arbeitsalltag von Mediendesignern werden auf Basis der aktuellen Rechtslage Handlungsempfehlungen formuliert. Außerdem werden mögliche Lösungsansätze zum künftigen Umgang mit der Thematik diskutiert.

Die Arbeit legt den Schwerpunkt auf KI-Bildgeneratoren, also auf generative KI-Anwendungen mit Hilfe derer Standbilder erzeugt werden können. Diese Eingrenzung bewirkt in der Folge auch die Fokussierung auf für Standbilder relevante gesetzliche Regelungen, vorrangig das Urheberrechtsgesetz. Andere generative KI-Programme, wie beispielsweise Video-, Musik-, Logo- oder Textgeneratoren sowie rechtliche Herausforderungen im Zusammenhang mit den aus solchen Generatoren erzeugten Medien werden nicht behandelt.

Des Weiteren begrenzt sich die Arbeit auf den Einsatz von KI-generierten Bildern im beruflichen Kontext mit Fokus auf den Bereich Mediendesign. Dazu zählen im Rahmen der Arbeit alle Personen, die in dieser Branche in Ausbildung, im Studium oder beruflich tätig sind. Die Rolle künstlich erzeugter Bilder in anderen Branchen wird nicht beleuchtet, ebenso wie der Einsatz von KI-Bildgeneratoren im privaten Umfeld.

## Theoretischer Hintergrund

### RELEVANTE BESTIMMUNGEN UND BEGRIFFE DES URHG

In diesem Abschnitt werden Aspekte des deutschen Urheberrechtsgesetzes (UrhG) beleuchtet, die für die Beantwortung von urheberrechtlichen Fragen zum Schutz KI-generierter Bilder maßgeblich sind. Weitere im Zusammenhang mit KI relevante Schutzrechte werden anschließend kurz aufgezeigt. Ausdrücklich wird hier nur auf die für die oben genannten Forschungsfragen vordergründig Relevanten rechtlichen Bestimmungen eingegangen. Neben den im Folgenden erläuterten Gesetzesinhalten existieren durchaus weitere Regelungen, die beim Umgang mit KI-generierten Bildern von Bedeutung sein können. Da sie im Hinblick auf die Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit jedoch nur eine untergeordnete Rolle spielen, werden sie hier nur kurz angedeutet, jedoch nicht ausführlich analysiert. Im Sinne der Forschungsfragen werden die erläuterten Gesetze vor allem im Hinblick auf den KI-Output, also das generierte Bild, analysiert.

Zentraler Ausgangspunkt zur Beantwortung der Forschungsfragen ist § 2 UrhG. § 2 UrhG normiert, was ein Werk ausmacht (vgl. Abs. 2 lege cit) und wann bzw. unter welchen Voraussetzungen ein solches Werk in Deutschland grundsätzlich urheberrechtlichen Schutz genießt. So lautet § 2 UrhG auszugsweise:

*(1) Zu den geschützten Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst gehören insbesondere: 1. Sprachwerke, wie Schriftwerke, Reden und Computerprogramme;*

*[...]*

*5. Lichtbildwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Lichtbildwerke geschaffen werden;*

*[...]*

*(2) Werke im Sinne dieses Gesetzes sind nur persönliche geistige Schöpfungen.*

Von besonderer Bedeutung ist hierbei die in § 2 Abs. 2 UrhG normierte Schutzvoraussetzungen, da der Anwendungsbereich des UrhG nur eröffnet ist, wenn tatsächlich ein Werk iSd § 2 Abs. 2 UrhG vorliegt. Ein Werk liegt dann vor, wenn es durch menschliche Sinne wahrnehmbar ist (Bisges, 2022, S. 53). Schutz erlangen kann also nicht eine bloße Idee, sondern nur der tatsächliche, physische Ausdruck der Idee in einem konkreten Werk (Schulze, 2022, Rn. 37). Dieser Aspekt trifft auf KI-Bilderzeugnisse zu, da sie wie andere Bilder oder Fotografien visuell erfasst werden können; sie weisen also klar eine wahrnehmbare Form auf.

Der Terminus „persönliche Schöpfung“ meint in Verbindung mit § 7 UrhG, dass das Urheberrecht nur natürlichen Personen, also ausschließlich Menschen, zustehen kann. Tiere können ebenso wenig wie juristische Personen, Maschinen bzw. Algorithmen Urheber i. S. d. UrhG werden (Bisges, 2022, S. 50 und Raue, 2025, Rn. 21). Zudem muss es sich bei der Herstellung eines Werkes um einen schöpferischen Akt handeln. D.h. das bei der Erstellung die schöpferischen Fähigkeiten des Menschens zum Ausdruck kommen müssen und etwa ein reines Auswählen oder Präsentieren von z.B. bereits vorgefundenen Objekten in der Natur den Anwendungsbereich des UrhG noch nicht eröffnet (EuGH, 29.07.2019 Rs C-469/17, GRUR 2019, S. 934).

Eine KI selbst kann demnach nicht Urheberin im Sinne des i. S. d. UrhG werden solange der Output ein autonomes Ergebnis der KI ist (Raue, 2025, Rn 25). Denkbar wäre jedoch eine generative KI als Werkzeug, ähnlich einer Kamera beim Fotografieren, zu sehen. Sowohl Wallner (2023, S. 43) als auch Baumann (2023, S. 3676) führen dazu aus, dass es für diese Betrachtung maßgeblich sei, ob die Anweisung an die KI einer gewissen geistigen Schöpfung des Nutzers entspricht oder ob mittels einfacher Prompts ohne klar erkennbare Individualität eher zufällige Ergebnisse erzielt werden. „Alleine die Tatsache, dass von der Software menschliche Arbeitsanweisungen ausgeführt werden [...] ist nämlich [für urheberrechtlichen Schutz] nicht ausreichend“ (Bisges, 2022, S. 51). Übertragen auf die Thematik KI-generierter Bilder könnte man also argumentieren, dass der Nutzer zum Urheber des KI-Bildes wird, wenn der Befehl, mit dem er das „Werkzeug KI-Bildgenerator“ steuert, ausreichend individuell formuliert wird. Folgt man dieser Schlussfolgerung so wäre davon auszugehen, dass ein mit einem KI-Bildgenerator generiertes Werk, dann urheberrechtlichen Schutz genießt, wenn die vom Menschen gemachten Eingaben über eine solche Individualität bzw. Schöpfungshöhe verfügen, dass die Eingabe selbst ein geschütztes Werk i. S. d. UrhG darstellen. Dies ist insbesondere auch deshalb überzeugend, da ein Mensch, der einem anderen Anweisungen mit ausreichender Individualität bzw. Schöpfungshöhe gibt, zum Miturheber des gemeinsam geschaffenen Werkes werden würde (vorausgesetzt die ausführende Person leistet ebenfalls einen eigenschöpferischen Beitrag) (Raue, 2025, Rn 25). Wichtig ist hier jedoch, dass der Prompt so detailliert ausgestaltet sein muss, dass die schöpferischen Züge bereits durch den Prompt vorweggenommen sein müssen. Jedenfalls muss die eigenschöpferische Gestaltung des Schöpfers in dem durch die KI erzeugten Bild noch wahrnehmbar sein (Dorins, 2021, S. 788-789).

Klar ist, dass die Schöpfungshöhe bzw. Individualität eines Werkes und der damit verbundene geistige Gehalt desselben weiteren Voraussetzungen darstellen, die zwingend erfüllt sein müssen, wenn ein Werk urheberrechtlichen Schutz genießen soll. So definiert Bisges den geistigen Gehalt eines Werkes darüber, dass es sich bei dem Werk ausdrücklich um die Darstellung von Gedankeninhalten handeln muss, sowie mit der „geistig anregenden Wirkung“, die ein Werk beim Betrachter erzeugen muss (2022, S. 51-52). Kurze Textmitteilungen oder alltägliche Gebrauchsgegenstände bieten beispielsweise nicht ausreichend geistigen Gehalt, um urheberrechtlich geschützt zu werden. Hauptmerkmal dafür, dass ein Werk urheberrechtlichen Schutz genießt, ist somit das Maß an Originalität und Einzigartigkeit des jeweiligen Werkes. Bisges bezeichnet die Schöpfungshöhe als „quantitativen Aspekt der Individualität“ eines Werkes, für den es jedoch keinen festgelegten Maßstab gibt (2022, S. 57). So soll das Merkmal der Schöpfungs- bzw. Gestaltungshöhe verhindern, dass einfache Alltagserzeugnisse vom Schutz des Urheberrechts umfasst werden. Gleichzeitig darf das Kriterium der Schöpfungshöhe nicht so interpretiert werden, dass nur herausragende Werke vom Urheberrecht geschützt sein sollen, sondern eben auch durchschnittliche Werke, unabhängig von ihrem rein künstlerischen Wert (Bullinger, 2022, Rz 23-25).

Für das Verständnis der Thematik soll an dieser Stelle die Faustregel genügen, dass alles, was nicht alltäglich erscheint, nicht leicht nachzuahmen ist und erkennbar die Ideen und Gedanken des Erstellers abbildet, potenziell eine ausreichende Schöpfungshöhe i. S. d. UrhG besitzen kann. Übertragen auf die Fragestellungen rund um KI-generierter Bilder ist es durchaus denkbar, dass diese – wie oben beschrieben, ggf. in Abhängigkeit von der Genauigkeit des Eingabebefehls – Gedanken des Nutzers widerspiegeln und damit die vom UrhG geforderte schöpferische Höhe erreichen.

Als Leistungsschutzrecht stellt § 72 UrhG auch einfache Lichtbilder und lichtbildähnliche Werke unter Schutz, die keine persönliche geistige Schöpfung im Sinne von § 2 Abs. 2 UrhG darstellen (Bisges, 2022,

S. 69). Dass mittels KI generierte Werke durch eine analoge Anwendung des § 72 UrhG auch als urheberrechtlich geschützte Werke angesehen werden könnten, wird von der Lehre und Judikatur einhellig verneint. So stellt Lauber-Rönsberg (2024, Rn. 14) fest, dass „lichtbildähnliche Werke“ physikalisch unter Nutzung strahlender Energie, wie etwa beim analogen oder digitalen Fotografieren, entstanden sein müssen. Wie dargestellt, entstehen KI-Bilder jedoch gerade nicht durch das Einwirken von Licht in einem physikalischen Prozess, sondern werden rein elektronisch auf Basis von Nutzerbefehlen erzeugt. So Urteilte das LG Berlin, dass maßgeblich für den Schutz gem. § 72 UrhG „*allein das Herstellungsverfahren und insoweit die Vergleichbarkeit der technischen Prozesse*“ ist. Weiters können auch nicht von einer Regelungslücke gesprochen werden, die durch Analogie zu schließen sei, vielmehr sei es „*Aufgabe des Gesetzgebers [...], die bestehenden Regelungen unter Berücksichtigung der technischen Entwicklung sinnvoll anzupassen*“ (LG Berlin, 16.01.2020, 2 U 12/16.Kart, GRUR 2020, S. 280-284). Demnach kann der Output von KI-Bildgeneratoren nicht als Lichtbildwerk i. S. d. UrhG bezeichnet werden.

Die Feststellung, ob ein Werk im Rahmen des UrhG schutzfähig ist, ist vor allem deshalb von Bedeutung, weil daraus für seinen Schöpfer Urheberpersönlichkeitsrechte sowie weitreichende Verwertungsrechte entstehen. Die Urheberpersönlichkeitsrechte sollen die Beziehung des Schöpfers zu seinem Werk stärken (§ 11 UrhG) und finden sich in den §§ 12-14 UrhG. So räumt § 12 UrhG dem Urheber das Recht ein darüber zu bestimmen, ob, wann und in welcher Form sein Werk veröffentlicht wird. Laut § 13 bestimmt der Urheber im Rahmen der Anerkennung der Urheberschaft darüber, ob und, wenn ja wie, er als Urheber seines Werkes genannt werden möchte. § 14 räumt dem Urheber die Möglichkeit ein, Bearbeitungen und Entstellungen seines Werkes zu verbieten. Insbesondere von wirtschaftlicher Bedeutung sind die ab § 15 UrhG geregelten Verwertungsrechte. Die körperlichen Verwertungsrechte wie das Vervielfältigungsrecht (§ 16 UrhG), das Verbreitungsrecht (§ 17 UrhG) sowie das Ausstellungsrecht (§ 18 UrhG) erlauben dem Urheber, über genau diese Verwertungen seines Werkes frei zu entscheiden. Umgekehrt eröffnen die Verwertungsrechte dem Urheber die Möglichkeit, sein Werk zu monetarisieren, indem er Dritten Rechte an seinem Werk einräumt.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass die erläuterten Schutzvoraussetzungen, Urheberpersönlichkeitsrechte sowie Verwertungsrechte eindeutig auch für Daten und Werke, mit denen eine KI trainiert wird gelten. Relevant sind in diesem Zusammenhang insbesondere die Urheberpersönlichkeitsrechte, sowie die beschriebenen Verwertungsrechte, die den Urhebern der Trainingsdaten zustehen. Die Rechte der Urheber der Trainingsdaten können jedoch durch § 60d UrhG eingeschränkt werden, der das Text und Data Mining für wissenschaftliche Zwecke erlaubt. Unter Text und Data Mining ist nach § 44b Abs. 1 UrhG das automatisierte Auswerten von digitalen oder digitalisierten Daten zur Wissensgenerierung zu verstehen.

Im Hinblick auf KI-Anwendungen selbst können Schutzrechte ebenfalls eine Rolle spielen. Die §§ 69a-g UrhG definieren den urheberrechtlichen Schutz von Computerprogrammen, als welche KI-Anwendungen durchaus verstanden werden können. Programmierer einer KI könnten demnach selbst einen Anspruch an ihrem Werk und ggf. auch an dessen Output geltend machen. Ob die Regelungen aus den §§ 69a-g UrhG tatsächlich auf KI-Anwendungen übertragen werden können, ist in der Fachliteratur jedoch strittig. Sowohl Grätz (2021, S. 52-53) als auch Muhr (2022, S. 72, 81-83) weisen auf die notwendige unterschiedliche Betrachtung des KI-Programms vor und nach dem Trainingsvorgang hin. Die reine Programmierung des Künstlichen Neuronales Netzes, auf dem die generative KI basiert, kann durchaus als Prozess menschlicher Schöpfung gesehen werden (Grätz, 2021; Muhr, 2022). Im Rahmen des Trainings

lernt dieses Netzwerk jedoch stetig weiter, auch durch die von sich selbst erzeugten Ergebnisse, sodass das menschliche Zutun ab diesem Stadium nur noch eingeschränkt oder gar nicht mehr notwendig ist. Grätz (2021, S. 53) argumentiert dennoch für einen urheberrechtlichen Schutz einer KI-Anwendung als Computerprogramm i. S. d. § 69a UrhG, Muhr (2022, S. 81-83) und Wallner (2023, S. 48-49) schließen diesen jedoch auch aus. Auch der Schutz der KI-Anwendung als Datenbankwerk nach den §§ 87a-e UrhG ist nach Muhr (2022, S. 85-87) nicht gegeben, da hier ebenfalls das nötige Maß an persönlicher, geistiger Schöpfung des Menschen nicht ausreichend vorhanden ist.

## **NUTZUNGS-, LIZENZ- UND DATENSCHUTZBESTIMMUNGEN DER ANBIETER**

Neben rechtlichen Regelungen können auch Nutzungs- und Lizenzvereinbarungen der KI-Anbieter sowie deren Datenschutzrichtlinien Einfluss darauf haben, ob, wie und in welchem Umfang mit ihrem Programm generierte Bilder genutzt und ggf. weitergegeben werden. Vor dem Einsatz generativer KI sollten folgende Punkte geprüft werden:

Umgang mit Trainingsdaten: Woher stammen die Daten? Sind geschützte Daten für den Zweck des KI-Trainings lizenziert? Wie werden sie geprüft?

Umgang mit Nutzereingaben: Werden Prompts und weitere Anweisungen gespeichert und zu KI-Trainingszwecken genutzt? Wenn ja, unter welchen datenschutzrechtlichen Voraussetzungen?

Nutzungsbestimmungen bzgl. des Outputs (KI-generierte Bilder)

Die einzelnen Punkte werden nun zum einen theoretisch fundiert erläutert. Im Sinne des Praxisbezugs wird der Umgang mit den oben genannten Faktoren außerdem am Beispiel von zwei großen Anbietern generativer KI analysiert: Verglichen werden die Bestimmungen für Adobe Firefly (im Folgenden kurz „Firefly“), dessen Anbieter die Adobe Inc. mit Sitz in San José, USA (im Folgenden „Adobe“) ist und die Nutzungsbestimmungen für Dall-E von OpenAI, L. L. C. mit Hauptsitz in San Francisco, USA (im Folgenden „OpenAI“). Firefly ist sowohl als Webanwendung im Internet aufrufbar, als auch direkt in die seit Jahren als Branchenstandard geltenden Kreativprogramm wie Photoshop oder Illustrator integriert (Habermehl, 2024, S. 219). Seit der Markteinführung von Firefly im März 2023 wurden damit 13 Milliarden Bilder erzeugt (Adobe Systems Software Ireland Limited, 14. Oktober 2024). Dalle-E in seiner aktuellen Version 3 ist direkt in den Chatbot ChatGPT, sowie in weitere Anwendungen wie die Onlinesuchmaschine Bing eingebunden (Habermehl, 2024, S. 200). Konkrete Nutzerzahlen zu Dall-E nennt OpenAI nicht, ChatGPT wurde im August 2024 jedoch von 200 Millionen Nutzern wöchentlich verwendet (Reuters, 2024).

Wie bereits ausgeführt, spielen bei der Programmierung einer generativen KI zunächst die Trainingsdaten eine ausschlaggebende Rolle. Da diese in mehr oder weniger nachvollziehbarer Form auch im späteren Output enthalten sind (Kuhlen, 2024, S. 38), sind die folgend ausgeführten Aspekte in doppelter Hinsicht relevant. Werden für das KI-Training urheberrechtlich geschützte Materialien verwendet, sollten diese entsprechend lizenziert sein, andernfalls würde sich daraus ein Verstoß insbesondere gegen die Urheberpersönlichkeitsrechte wie das Bearbeitungsrecht nach § 14 UrhG sowie das Vervielfältigungsrecht nach § 16 UrhG und ergeben (Kuhlen, 2024, S. 38). Enthalten die Medien, mit denen die KI gespeist wird, Logos von bekannten Marken oder andere geschützte Designobjekte, können außerdem

Verletzungen des Markenrechts und ähnlicher Schutzrechte im Raum stehen. Kritisch betrachtet werden sollten außerdem Trainingsdaten, die ethisch nicht vertretbare Bildinhalte oder verbotene Symbole zeigen.

Konkrete Angaben zu den Trainingsdaten von OpenAI gibt es kaum. In einer Stellungnahme gegenüber dem britischen Parlament im Dezember 2023 betont das Unternehmen, dass zeitgemäße KI-Anwendungen auf urheberrechtlich geschütztes Material als Trainingsdaten nicht verzichten könnten (UK Parliament, 2023). Man arbeite hier eng mit Erstellern von Inhalten zusammen und bemühe sich um entsprechende Lizenzierungen. Außerdem hätten beispielsweise Websitebetreiber die Möglichkeit, Inhalte ihrer Seiten für das Training von KI auszuschließen. Diese Option besteht jedoch erst seit 2023, vorher hatten Websitebetreiber keine Möglichkeit der Nutzung ihrer Inhalte zu KI-Trainingszwecken zu widersprechen (Holland, 2024).

Adobe hingegen betont, dass zum Training seiner KI Firefly nur solche Daten verwendet werden, die aus der eigenen Datenbank Adobe Stock stammen, die entsprechend lizenziert sind oder bei denen das Urheberrecht bereits erloschen ist, sodass die Anwendung bedenkenlos auch kommerziell genutzt werden kann (Adobe Systems Software Ireland Limited, 16. Oktober 2024-a). Das Unternehmen legt Wert auf die Wahrung der Rechte von Kreativen und setzt sich im Rahmen der Content Authenticity Initiative (CAI) aktiv für die Schaffung von Branchenstandards zur Sicherstellung von Echtheit und zum Ursprung kreativer Inhalte ein. Die von der CAI eingeführten Content Credentials erlauben es Erstellern von Inhalten, ihre Werke fälschungssicher mit wichtigen Metainformationen wie Name und Erstellungsdatum zu verknüpfen (Evans, 2023). Damit sollen Urheber über diesen Mechanismus ihre Werke online nachverfolgen sowie ihre Urheberschaft nachweisen können.

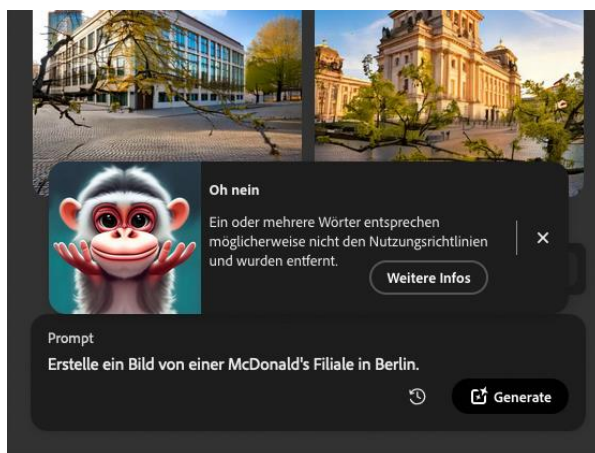
Auch im Hinblick auf die Eingaben, die Nutzer tätigen, um einen KI-Bildgenerator zu steuern, sollten einige Aspekte beachtet werden, da Anbieter die Nutzereingaben zu Trainingszwecken speichern können (Kuhlen, 2024, S. 37). Nutzer sollten deshalb grundsätzlich davon absehen, persönliche Daten von sich oder Dritten sowie weitere sensible Informationen, wie z. B. Geschäftsgeheimnisse, im Prompt preiszugeben. Andernfalls besteht die Gefahr, dass diese Daten in Zukunft sowohl zum Training der KI verwendet werden als auch in KI-Outputs vorkommen können. Sollten Nutzer im Prompt in Text- oder Bildform geschütztes Material ohne entsprechende Erlaubnis verwenden und die Daten somit der KI zur Verfügung stellen, könnte auch hier eine nicht rechtmäßige Vervielfältigung und damit ein Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz im Raum stehen.

OpenAI fasst Input- und Output-Daten in seinen Nutzungsbedingungen für Europa unter dem Begriff „Inhalte“ zusammen und sieht die Verantwortung dafür allein beim Nutzer selbst (OpenAI, L. L. C., 11. Dezember 2024). Mit Nutzung der Dienste von OpenAI verpflichtet dieser sich insbesondere dazu sicherzustellen, dass sämtliche Inputs frei von Rechten Dritter sind oder dem Nutzer entsprechende Genehmigungen der Rechteinhaber eingeräumt wurden. Das Unternehmen räumt sich außerdem das Recht ein, sowohl Input- als auch Output-Daten weltweit zur Optimierung und Aufrechterhaltung seiner Dienste zu nutzen. Sind Anwender damit nicht einverstanden, müssen sie dem aktiv über eine „Opt Out“-Seite in den Nutzerkontoeinstellungen widersprechen.

Auch Adobe sieht die Verantwortung für Prompts beim Nutzer, formuliert seinen Standpunkt dazu jedoch deutlich expliziter als OpenAI (Adobe Systems Software Ireland Limited, 10. Mai 2024). In seinen Benutzungsrichtlinien ruft Adobe zur Wahrung der Rechte Dritter auf und untersagt ausdrücklich die

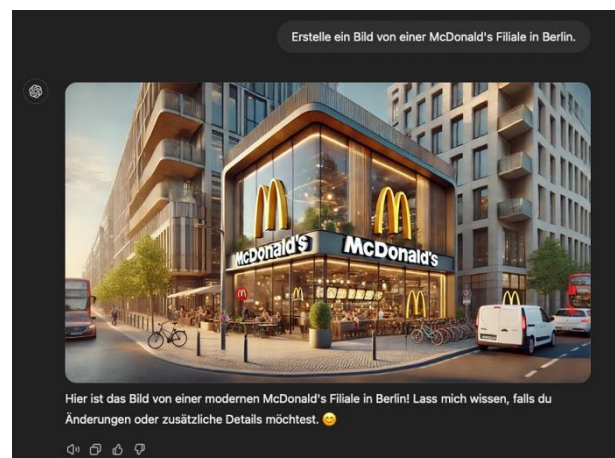
Verwendung von Prompts, deren Inhalt gegen Urheber-, Marken-, Persönlichkeits- oder Datenschutzrechte verstoßen. Auch die Erstellungen von missbräuchlichen, verletzenden, gewaltverherrlichenden oder betrügerischen Inhalten mittels der KI ist untersagt und wird nicht unterstützt. Der Anbieter von Firefly behält sich vor, sowohl Input- als auch Output-Daten stichprobenartig automatisiert oder manuell auf Inhalte dieser Art hin zu untersuchen und insbesondere Hinweise auf Kindesmissbrauch verfolgen zu lassen. Die Speicherung von Prompts bzw. Inhalte seiner Kunden verneint Adobe, weist aber sowohl in seinen Nutzungsrichtlinien als auch in der Anwendung selbst darauf hin, in welchen Fällen bzw. wenn eine Nutzereingabe an das Unternehmen zur Speicherung übertragen wird. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn sich ein Nutzer freiwillig dazu entscheidet, seine Inhalte mit Adobes Firefly-Community zu teilen oder wenn er Feedback bzgl. einer möglichen Fehlfunktion der Anwendung an das Unternehmen senden möchte. Nur im Falle der kostenlosen Nutzung von Firefly behält Adobe sich das Recht vor, Input und Output der KI zu speichern und weltweit zur Verbesserung seiner Dienste zu verwenden (Adobe Systems Software Ireland Limited, 04. Juni 2024). Abb. 1 und Abb. 2 zeigen den unterschiedlichen Umgang von Adobe und OpenAI mit einem Textprompt, der einen geschützten Markennamen enthält: Firefly verweigert den Output für den fraglichen Inhalt des Prompts und verweist auf seine Nutzungsrichtlinien, während Dall-E von OpenAI ein Bild erstellt, das das geschützte Markenzeichen mehrmals enthält.

Abb. 1 Screenshot Adobe Firefly



Quelle: Übernommen aus Adobe Firefly, 2025.

Abb. 1 Screenshot Dall-E in ChatGPT



Quelle: Übernommen aus ChatGPT, 2025.

Betreffend die Erzeugnisse der generativen KI ist zu prüfen, ob und in welchem Umfang ein KI-Anbieter die Nutzung und Weitergabe des Outputs reglementiert.

OpenAI als Anbieter des Bildgenerators Dall-E überträgt alle Rechte an den generierten Outputs an den Anwender, in den Nutzungsbedingungen heißt es wörtlich: „Wir treten hiermit alle unsere Rechte, Titel und Anteile, falls vorhanden, am Output und in Bezug auf den Output an Sie ab“ (OpenAI, L. L. C., 11. Dezember 2024). Gleichzeitig verpflichtet sich der Nutzer dazu, sich an die von OpenAI benannten Richtlinien zu halten und den Output beispielsweise nicht zu verwenden, um anderen zu schaden oder zu behaupten, der Output sei von natürlichen Personen erstellt worden.

Mit Firefly erstellte Inhalte dürfen ausdrücklich kommerziell genutzt werden, es sei denn sie sind mit Programmfunktionen erstellt, die von Adobe selbst als Betaversion ausgewiesen sind (Adobe Systems

Software Ireland Limited, 10. Mai 2024). Auch Adobe ruft zum verantwortungsvollen Umgang mit KI-Output auf, ergänzt um das Verbot, den Firefly-Output wiederum zum Training generativer KI-Modelle zu nutzen. Zusätzlich weist Adobe darauf hin, dass mit Firefly erstellte Inhalte um einen Inhaltsurhebernachweis in Form der oben beschriebenen Content Credentials ergänzt sein können (Adobe Systems Software Ireland Limited, 10. Mai 2024). Diese dienen an dieser Stelle zum einen der Wahrung der Urheberrechte bzgl. den Werken, die im Output enthalten sein können. Zum anderen fördern sie die Transparenz gegenüber Konsumenten, indem sie ausdrücklich darauf hinweisen, dass der Bildinhalt mittels KI erstellt ist (Adobe Systems Software Ireland Limited, 16. Oktober 2024-b).

### **DER EU AI ACT: VERPFLICHTENDE MARKIERUNG VON KI-GENERIERTEN INHALTEN**

Der EU AI Act (Verordnung (EU) 2024/1689 des europäischen Parlaments des Rates vom 13. Juni 2024), zu deutsch KI-Verordnung, wurde im Mai 2024 von der EU verabschiedet und stellt weltweit die erste Regulierung von KI auf Gesetzesebene dar (Bundesregierung, 2024). Im Fokus der KI-Verordnung stehen neben der Sicherstellung der Funktion des EU-Binnenmarktes auch insbesondere Schutz und Transparenz für Verbraucher, um klare Weichen für den Einsatz und die Weiterentwicklung des technologischen Fortschritts im Bereich KI zu stellen.

Für die Fragenstellungen im Rahmen der vorliegenden Arbeit sind insbesondere die im EU AI Act enthaltenen Bestimmungen zur Kennzeichnung KI-generierter Inhalte von Interesse. Wie Voigt und Hullen aufzeigen, gelten laut EU AI Act spezielle Regelungen zur Transparenz für „Anbieter von KI-Systemen, die synthetische Audio-, Bild-, Video- oder Textinhalte erzeugen“ (2024, S. 123). Entgegen der naheliegenden Vermutung, dass darunter auch KI-Bildgeneratoren im Allgemeinen fallen könnten, führen Voigt und Hullen aus, dass solche KI-Anwendungen von der Regelung ausgeschlossen sind, „die eine unterstützende Funktion ausführen oder die ... bereitgestellten Eingabedaten oder deren Semantik nicht wesentlich verändern“ (2024, S. 125-126). Demnach würde die Regelung auf ein Bild, das mittels KI nur bearbeitet oder ergänzt wurde, nicht zutreffen. Ein vollständig oder in großen Teilen von einer KI erstelltes Bild fällt jedoch unter die Transparenzpflicht des EU AI Acts und muss ausdrücklich als künstlich erstelltes Medium markiert werden.

Während die Verordnung auf EU-Ebene bereits zum 01.08.2024 in Kraft getreten ist und damit umgehend Gültigkeit erlangt hat, werden Teilbereiche daraus von den EU-Mitgliedsstaaten sukzessive bis Sommer 2026 in nationalen Gesetzen realisiert (Voigt & Hullen, 2024, S. 27-28).

## Empirie: Methodik und Studiendesign

Die systematische Literaturrecherche erfolgt unter Anwendung etablierter Methoden der Informationsbeschaffung und -bewertung. Ziel ist es, einen umfassenden Überblick über einschlägige Fachliteratur zum Thema der Arbeit zu erlangen. Zentrale Werkzeuge hierbei sind elektronische Literaturdatenbanken sowie ausgewählte Onlinequellen. Für die Recherche wissenschaftlicher Fachliteratur werden primär die Datenbank EBSCOhost (im Zugriff über das Hochschulnetz der IU Internationalen Hochschule), der Online Public Access Catalogue (OPAC) der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg sowie für juristische Quellen die rechtswissenschaftliche Fachdatenbank Beck-Online genutzt. Ergänzend dient die Internetsuchmaschine Google der Identifikation relevanter, primär webbasierter Informationen (z. B. Lizenzbedingungen von KI-Anbietern).

Die Stichwortsuche bildet die Grundlage der Recherche. Dabei werden gemäß Döring und Bortz (2016) sowohl primäre als auch sekundäre Suchbegriffe verwendet – in deutscher sowie, sofern sinnvoll, in englischer Sprache. Zur Erhöhung der Trefferquote kommen Trunkierungen zum Einsatz, die die Suche auf Wortstämme erweitern (Voss, 2022). Für die gezielte Eingrenzung des Suchraums werden boolesche Operatoren (UND/AND, ODER/OR, NICHT/NOT) verwendet. Im Anschluss an die Quellensuche erfolgt die Quellenbewertung durch kursorisches Lesen sowie die Anwendung einer eigens entwickelten Checkliste (vgl. Anhang 1). Die Bewertungskriterien orientieren sich an Voss (2022), wobei auf eine Differenzierung zwischen traditionellen und digitalen Quellen verzichtet wird. Für rechtlich relevante Onlinequellen – etwa Webseiten staatlicher Institutionen oder Gesetzeskommentare – werden lediglich Aktualität und Relevanz geprüft, während Autorenautorität bei etablierten juristischen Fachquellen als gegeben vorausgesetzt wird. Die Beschaffung bewerteter Literatur erfolgt über die Online-Bibliothek der IU, ggf. ergänzt durch lokale Buchhandlungen. Juristische Texte (Kommentare, Gesetzestexte, Fachaufsätze) werden ausschließlich über Beck-Online bezogen. Webbasierte Inhalte wie Nutzungs- und Lizenzvereinbarungen werden direkt von den Websites der entsprechenden Anbieter entnommen. Für die Analyse der ausgewählten Quellen wird überwiegend die Methode des selektiven Lesens angewandt (Voss, 2022). Bei Bedarf wird ergänzend das Schneeballsystem eingesetzt (Döring & Bortz, 2016), um relevante Folgequellen aus der bereits identifizierten Literatur zu erschließen und nach Prüfung in den Quellenkorpus aufzunehmen. Darauf aufbauend wurde ein quantitatives Forschungsdesign aufgesetzt.

Für die empirische Untersuchung wird ein quantitativer Forschungsansatz gewählt, da dieser die systematische Überprüfung vorab formulierter Hypothesen erlaubt und damit einen deduktiven Zugang zur Forschungsfrage ermöglicht (Döring & Bortz, 2016, S. 184). Die Methode eignet sich insbesondere zur Erhebung standardisierter Daten über eine größere Stichprobe, um verallgemeinerbare Aussagen über die definierte Grundgesamtheit treffen zu können.

Die Entscheidung zugunsten einer Onlinebefragung basiert auf mehreren forschungspraktischen Vorteilen: Neben der orts- und zeitunabhängigen Teilnahme gewährleistet sie ein hohes Maß an Anonymität, was sich insbesondere bei sensiblen Themen (z. B. rechtliche Einschätzungen oder beruflicher Umgang mit KI-Inhalten) positiv auf die Antwortbereitschaft auswirken kann. Durch die Standardisierung der Befragung und die Eliminierung des persönlichen Kontakts werden zugleich potenzielle Einflussfaktoren auf die Objektivität minimiert.

Im Zentrum der Untersuchung stehen drei Hypothesen zur Wahrnehmung, rechtlichen Bewertung und Regulierung von KI-generierten Bildern, differenziert nach Ausbildungs- und Berufskontexten. Diese lauten:

- Hypothese 1: Unterschiede im Umgang mit der Markierung KI-generierter Bilder
- Hypothese 2: Unterschiede in der Einschätzung der Schutzwürdigkeit KI-generierter Bilder
- Hypothese 3: Unterschiede hinsichtlich des empfundenen Bedarfs an gesetzlichen Regelungen

Die Operationalisierung erfolgt in mehreren Schritten: Zunächst werden theoretische Konzepte (z. B. Technologiekompetenz, Wissen über Urheberrecht, Einstellung zu geistigem Eigentum, Rechtsunsicherheit) identifiziert und in jeweils konkrete Dimensionen überführt (z. B. Nutzung, Kenntnis aktueller Gesetze, Meinung zur Schutzwürdigkeit). Diese Dimensionen werden anschließend mit empirisch messbaren Indikatoren verknüpft und über geschlossene Frageitems erhoben. Der Fragebogen umfasst 13 Items, die teils nominalskaliert (z. B. zur Kategorisierung von Generatoren oder Tätigkeiten) und überwiegend ordinalskaliert (z. B. Likert-Skalen zur Zustimmung) formuliert sind (Schnell et al., 2023, S. 166).

Die Erhebung orientiert sich an den drei klassischen Gütekriterien quantitativer Forschung – Objektivität, Validität und Reliabilität (Döring & Bortz, 2016, S. 107):

- Objektivität wird durch die standardisierte Durchführung über eine Onlineplattform (empirio.de), das anonyme Setting sowie den Verzicht auf personenbezogene Items gewährleistet.
- Interne Validität wird durch sorgfältige Itemformulierung, Vermeidung von Suggestivfragen und kohärente Operationalisierung sichergestellt. Die externe Validität basiert auf der klaren Definition der Zielpopulation (Media Worker in Deutschland) und deren Repräsentation in der Stichprobe.
- Zur Prüfung der Reliabilität wird ein Test-Retest-Verfahren mit einer fünfköpfigen Testgruppe durchgeführt. Die berechneten Korrelationen (Cohen's Kappa bzw. Spearman) liegen im Bereich  $r = 0,69$  bis  $r = 1,00$  und erfüllen somit die Anforderungen an eine hohe bis sehr hohe Reliabilität (Kuckartz et al., 2013, S. 213).

Die Konstruktion des Fragebogens erfolgt gemäß den Gestaltungsprinzipien nach Schnell et al. (2023, S. 314–318). Die Items sind thematisch strukturiert, beginnend mit leicht zugänglichen Einstiegsfragen und endend mit demografischen Angaben. Der Pretest mit fünf Testpersonen wird mittels der „Think-Aloud“-Technik durchgeführt, wodurch Verständlichkeitsprobleme frühzeitig identifiziert und überarbeitet werden können. Die finalisierte Fassung des Fragebogens ist in Anhang 5 dokumentiert.

Die Datenerhebung erfolgt vollständig online. Um Mehrfacheingaben auszuschließen, wird eine entsprechende Einstellung auf der Umfrageplattform aktiviert. Unvollständig ausgefüllte Fragebögen sowie solche, die außerhalb der definierten Zielgruppe liegen, werden aus der Auswertung ausgeschlossen.

Die Zielgruppe der Untersuchung umfasst Medienschaffende in Deutschland. Basierend auf einer Schätzung von 528.000 Media Workern (New Work SE, 2017) und bei einem Konfidenzniveau von 95% sowie einer Fehlerspanne von 5%, ergibt sich laut Berechnung über DATAtab eine erforderliche Stichprobengröße von 384 Personen, um repräsentative Ergebnisse zu erzielen.

## Ergebnisse

### DESKRIPTION DER STICHPROBE

An der Onlinebefragung nahmen insgesamt 117 Personen teil. 16 Datensätze wurden aufgrund der Auswahl der Antwortoption „Andere Branche oder nicht in Ausbildung / Studium / berufstätig“ in Frage 12 aus dem Datensatz ausgeschlossen, da diese nicht der definierten Grundgesamtheit entsprechen. Somit fließen 101 vollständige und gültige Rückläufe in die Auswertung ein.

Die Altersstruktur der Stichprobe zeigt eine klare Konzentration auf jüngere Altersgruppen. Die Mehrheit der Befragten befindet sich in der Altersgruppe 25 bis 34 Jahre (39,60 %, n = 40). 32,68 % (n = 33) der Teilnehmenden sind 35 bis 44 Jahre alt. Weitere 21,78 % (n = 22) ordnen sich der Gruppe der 18- bis 24-Jährigen zu. Der Anteil der 45- bis 54-Jährigen ist mit 5,94 % (n = 6) deutlich geringer. Personen ab 55 Jahren waren in der Stichprobe nicht vertreten.

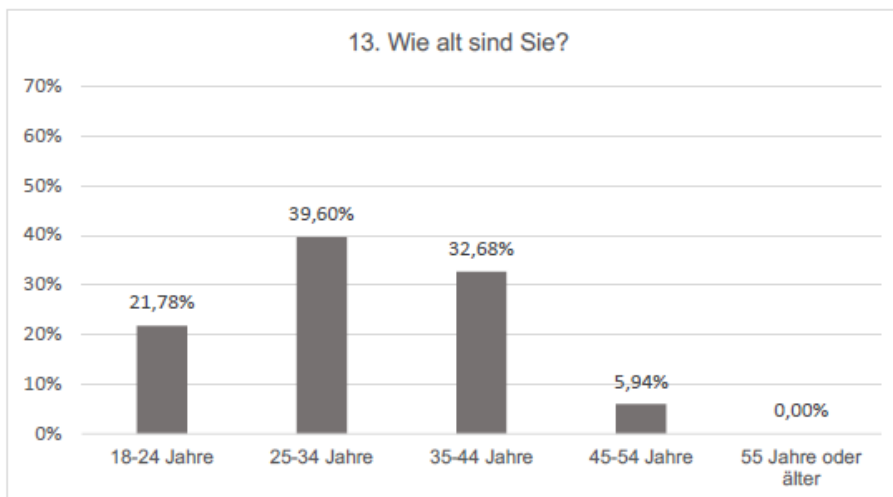


Abbildung 1: Altersverteilung der Stichprobe (eigene Darstellung).

Die Mehrheit der Teilnehmenden ist im Bereich Mediendesign beruflich tätig. Den größten Anteil stellen mit 44,55 % (n = 45) Personen in einem Angestelltenverhältnis, gefolgt von 16,84 % (n = 17), die sich als selbstständig tätig einordnen. Rund 40 % der Teilnehmenden befinden sich zum Zeitpunkt der Befragung in einer Ausbildung oder einem Studium im Bereich Mediendesign. Dabei gaben 15,84 % (n = 16) an, eine Berufsausbildung zu absolvieren, während 22,77 % (n = 23) studieren. Die Kategorie „Andere Branche oder nicht in Ausbildung / Studium / berufstätig“ wurde von keiner Person ausgewählt (0 %).

Die demografische Zusammensetzung der Stichprobe zeigt somit eine hohe Relevanz und Nähe zur definierten Grundgesamtheit von Medienschaffenden, insbesondere jüngerer und mittlerer Altersgruppen, die typischerweise in digitalen und gestalterischen Berufsfeldern tätig sind. Die Datenbasis erlaubt aufgrund der Diversität in Ausbildung und Berufstätigkeit sowie der altersmäßigen Streuung eine differenzierte Betrachtung der Forschungsfragen und Hypothesen im weiteren Verlauf der Untersuchung.

Die Erhebung liefert umfassende Einblicke in den gegenwärtigen Umgang mit KI-generierten Bildern in der Medien- und Kreativbranche. Im Zentrum stehen Aspekte der Nutzung, rechtlichen Einschätzung und wirtschaftlichen Bedeutung sowie die Haltung der Befragten zu urheberrechtlichen Fragen.

## DESKRIPTIVE ANALYSE DER ERGEBNISSE

Ein zentrales Ergebnis betrifft die Nutzung von KI-Bildgeneratoren (Frage 1). Mit 58,42 % liegt Firefly (Adobe) deutlich an der Spitze. Dies dürfte auf die weitverbreitete Nutzung der Adobe Creative Cloud in der Branche zurückzuführen sein, wodurch viele Medienschaffende automatisch Zugang zur integrierten generativen KI erhalten. Midjourney wird von 17,82 % genutzt, gefolgt von DALL·E mit 10,89 %. Weitere 7,92 % greifen auf andere Generatoren zurück, während lediglich 4,95 % angaben, keine KI-Bildgeneratoren zu verwenden.

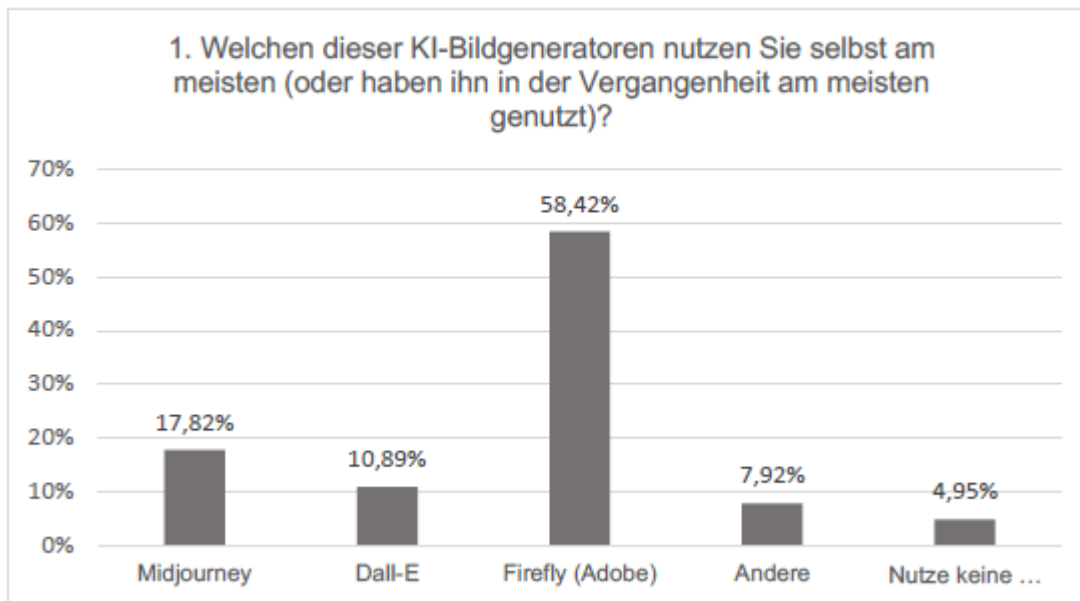


Abbildung 2: Nutzung Ki-Bildgeneratoren (eigene Darstellung).

Im Hinblick auf die berufliche und ausbildungsbezogene Anwendung (Frage 2) zeigt sich, dass der Großteil der Befragten KI-Bilder aktiv einsetzt: 11,88 % regelmäßig und 63,37 % zumindest gelegentlich. Nur ein geringer Anteil (1,98 %) schließt deren Einsatz grundsätzlich aus, 16,83 % planen eine künftige Nutzung. Diese Zahlen deuten auf eine breite Integration generativer KI in der kreativen Praxis hin.

Die Frage der Kennzeichnungspflicht (Frage 3) zeigt, dass in 60,40 % der Fälle keine institutionellen Regelungen zur Markierung von KI-generierten Bildern existieren. Nur 17,82 % arbeiten in einem Umfeld mit klaren Richtlinien, während 10,89 % eigene Hinweise formulieren. Ein ebenso großer Anteil nutzt keine KI-Bilder. Die fehlenden Vorgaben offenbaren eine deutliche Regelungslücke im beruflichen Alltag.

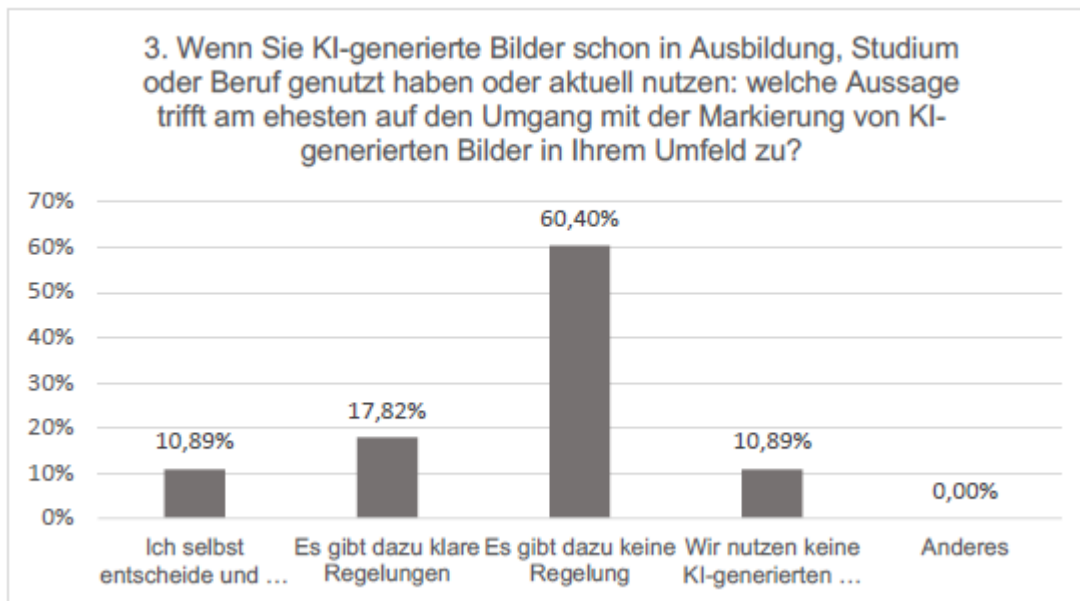


Abbildung 3: Kennzeichnungspflicht (eigene Darstellung).

Die rechtliche Vertrautheit mit dem Themenkomplex KI und Urheberrecht (Frage 4) ist eingeschränkt: 56,44% fühlen sich „eher nicht vertraut“, 10,89% „gar nicht“. Nur 23,76% gaben an, mit dem Thema vertraut zu sein – niemand jedoch „sehr gut“. Dies bestätigt die Hypothese einer verbreiteten Rechtsunsicherheit.

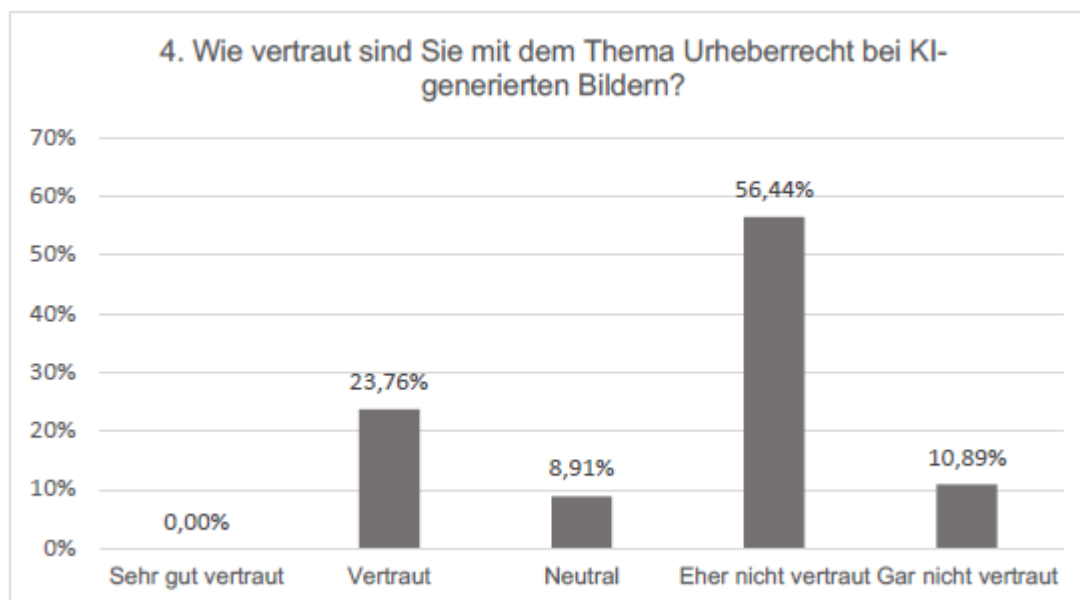


Abbildung 4: Rechtliche Vertrautheit (eigene Darstellung).

Auch bei der Kenntnis bestehender gesetzlicher Regelungen (Frage 5) zeigt sich ein vergleichbares Bild. Nur 1,98% der Teilnehmenden verfügen über sehr gute Kenntnisse. Die Mehrheit ist mit geltenden Regelungen „kaum“ (44,56%) oder „gar nicht“ (19,80%) vertraut, was den Eindruck erheblicher rechtlicher Unklarheiten verstärkt.

Trotz dieser Unsicherheiten halten 45,55 % der Befragten einen urheberrechtlichen Schutz KI-generierter Werke für „auf jeden Fall“ notwendig (Frage 6). Weitere 14,85 % befürworten dies in bestimmten Fällen. Dem gegenüber stehen 28,71 %, die den Schutz eher nicht für erforderlich halten, und lediglich 1,98 %, die ihn kategorisch ablehnen. Diese Polarisierung verweist auf einen Regelungsbedarf und zeigt zugleich die Unsicherheit in Bezug auf bestehende gesetzliche Grundlagen.

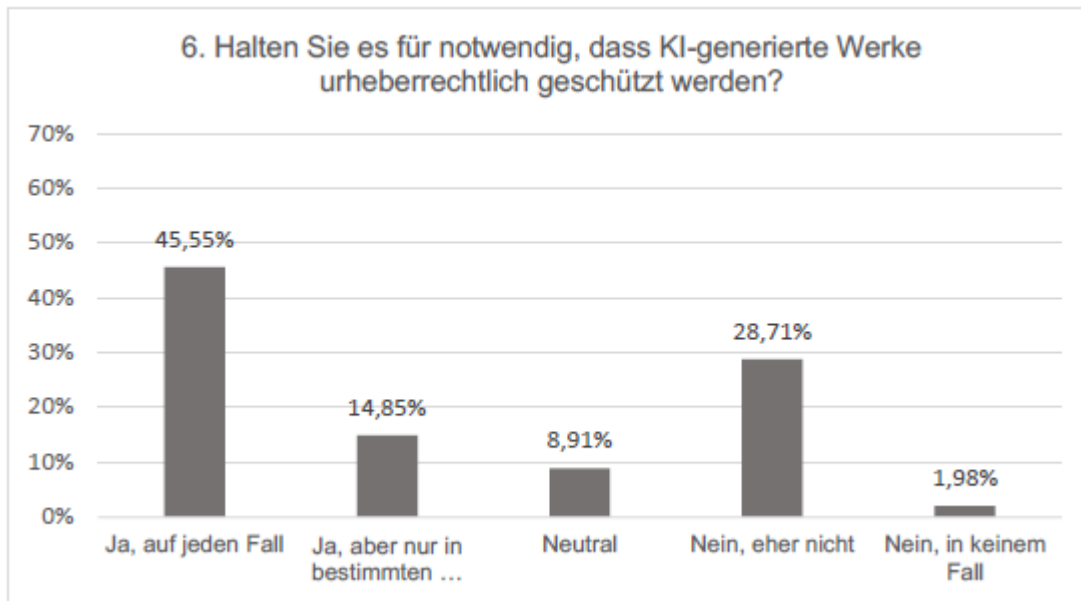


Abbildung 5: Notwendigkeit für Schutz des Urheberrechtes (eigene Darstellung).

In der Frage nach der urheberrechtlichen Zurechnung (Frage 7) spricht sich mit 59,41 % die Mehrheit für den Nutzenden der KI als Urheber aus. 32,67 % verneinen ein Urheberrecht grundsätzlich, da es sich um maschinell erzeugte Inhalte handle. Nur ein marginaler Anteil (je 1,98 %) sieht das Urheberrecht bei den Urhebern der Trainingsdaten oder lehnt es ab, da es sich um die Kombination fremder Werke handle. Letzteres legt nahe, dass das technische Funktionsprinzip generativer KI – insbesondere das Training auf urheberrechtlich geschützten Daten – von vielen Teilnehmenden nicht reflektiert wird.

Ergänzend hierzu zeigt die Frage nach der Begründung der Schutzwürdigkeit (Frage 8), dass 46,54 % der Befragten den Bedarf nach eigenen rechtlichen Regelungen für KI-generierte Werke sehen. 25,74 % lehnen urheberrechtlichen Schutz mit Verweis auf den maschinellen Ursprung ab. Eine kleinere Gruppe erkennt entweder die schöpferische Leistung im Prozess selbst (9,90 %) oder im Ergebnis (17,82 %) an.

Die Wahrnehmung rechtlicher Unsicherheit (Frage 9) ist deutlich: 57,43 % stufen diese als „hoch“, weitere 15,84 % sogar als „sehr hoch“ ein. Nur 1,98 % sehen die Unsicherheit als „gering“, kein einziger Teilnehmender als „sehr gering“. Die Einschätzungen untermauern die zuvor berichteten Wissensdefizite und die damit einhergehende Rechtsunsicherheit.

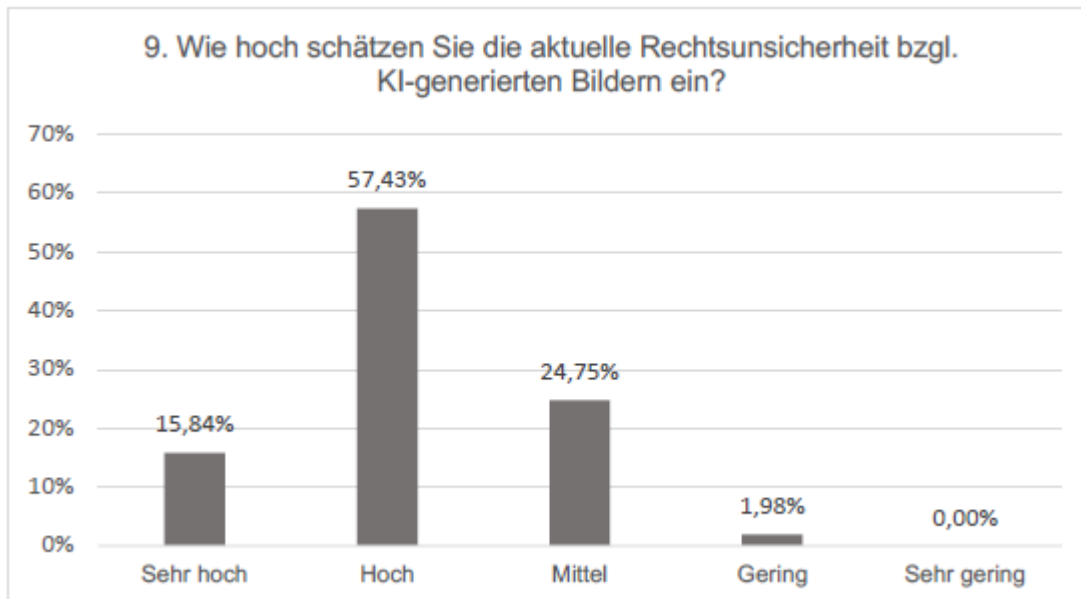


Abbildung 6: Einschätzung Rechtsunsicherheit (eigene Darstellng).

Demgegenüber wird die wirtschaftliche Relevanz (Frage 10) KI-generierter Bilder mehrheitlich als hoch eingeschätzt: 45,54% bewerten sie als „hoch“, 21,78% als „sehr hoch“ und 31,69% als „mittel“. Nur ein Proband stuft die ökonomische Bedeutung als „gering“ ein. Diese Einschätzung bestätigt die Relevanz des Themenfelds in der Praxis.

Abschließend zeigt Frage 11, dass 47,53% der Befragten ein spezifisches Gesetz für KI-generierte Werke für „dringend notwendig“ halten. Weitere 16,83% sehen vorerst keine Notwendigkeit, erkennen aber Handlungsbedarf an. Keiner der Teilnehmenden vertritt die Ansicht, dass bestehende Gesetze ausreichend seien. Dieses eindeutige Ergebnis stützt die Forderung nach legislativen Anpassungen und neuen rechtlichen Rahmenbedingungen.

## HYPOTHESENPRÜFUNG

Im Anschluss an die Darstellung der quantitativen Ergebnisse erfolgte die Prüfung dreier Hypothesen, die den Zusammenhang zwischen dem beruflichen Status der Befragten (in Ausbildung vs. berufstätig) und deren Umgang mit bzw. Einschätzung von KI-generierten Bildern untersuchen.

### Hypothese 1:

- $H_0$ : Es gibt keinen Unterschied hinsichtlich des Umgangs mit der Markierung KI-generierter Bilder zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.
- $H_1$ : Es gibt einen Unterschied hinsichtlich des Umgangs mit der Markierung KI-generierter Bilder zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.

Die Auswertung der Kreuztabelle zu Frage 3 (Markierungspraxis) und Frage 12 (beruflicher Status) zeigt deutliche Unterschiede zwischen den beiden Gruppen. Während 62,90% der Berufstätigen angeben, dass es in ihrem Umfeld keine Regelung zur Kennzeichnung von KI-generierten Bildern gibt, liegt dieser Anteil bei Personen in Ausbildung bei 56,41%. Auffällig ist zudem, dass deutlich mehr Berufstätige (12,82%) selbst Kennzeichnungshinweise formulieren, während dies bei Auszubildenden nur vereinzelt

der Fall ist (2,56%). Umgekehrt berichten Auszubildende mit 28,21% häufiger über bestehende Regelungen als Berufstätige (16,13%). Diese Unterschiede sprechen für eine unterschiedliche Wahrnehmung und Handhabung von Kennzeichnungspflichten.

Ergebnis: Die Nullhypothese ( $H_0$ ) wird verworfen. Es wird die Alternativhypothese ( $H_1$ ) angenommen. Zwischen Ausbildungs- und Berufsgruppe bestehen signifikante Unterschiede in der Markierungspraxis KI-generierter Bilder.

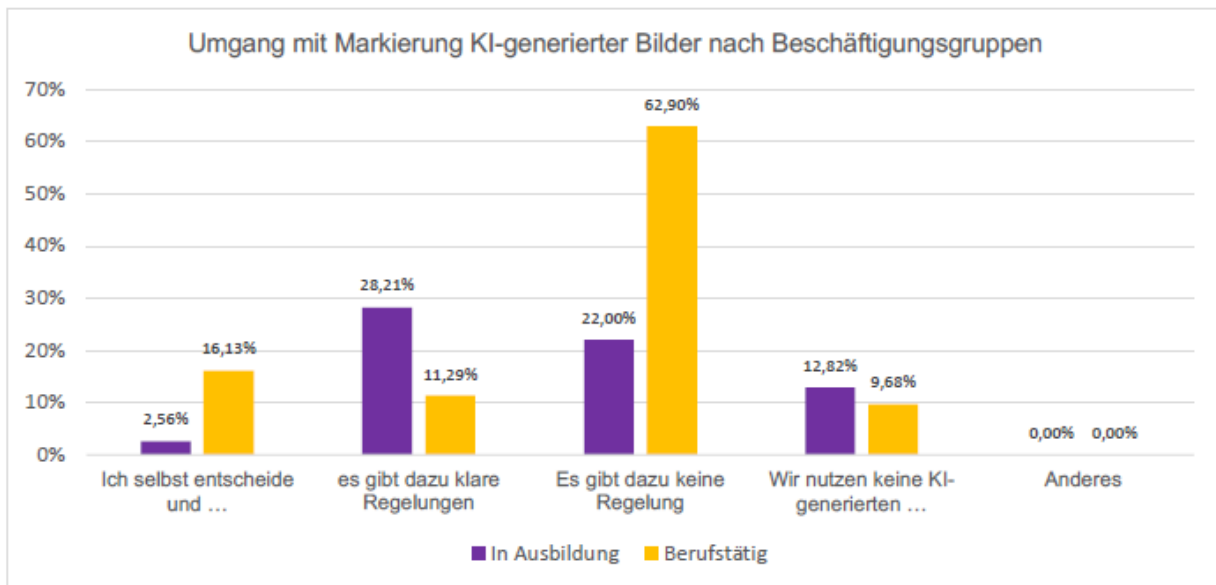


Abbildung 7: Umgang mit Markierung KI-generierter Bilder nach Beschäftigungsgruppen (eigene Darstellung).

### Hypothese 2:

- $H_0$ : Die Meinung zur urheberrechtlichen Schutzwürdigkeit KI-generierter Bilder unterscheidet sich nicht zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.
- $H_1$ : Die Meinung zur urheberrechtlichen Schutzwürdigkeit KI-generierter Bilder unterscheidet sich zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.

Auch hier zeigt die Auswertung relevante Unterschiede: Während 50% der Berufstätigen der Aussage „Ja, auf jeden Fall“ zustimmen, tun dies nur 38,46% der Personen in Ausbildung. Bemerkenswert ist zudem, dass der Anteil der neutralen Antworten in der Ausbildungsgruppe deutlich höher liegt (17,95%) als bei Berufstätigen (3,23%). Dies deutet auf eine höhere Meinungsbildung bei Berufstätigen hin. Ähnlich verhält es sich bei der Ablehnung eines urheberrechtlichen Schutzes: 28,21% der Auszubildenden antworten mit „Nein, eher nicht“, bei Berufstätigen liegt dieser Anteil mit 29,03% nur leicht darüber.

Ergebnis: Die Nullhypothese ( $H_0$ ) wird verworfen. Die Alternativhypothese ( $H_1$ ) wird angenommen. Die Einschätzungen zur Schutzwürdigkeit KI-generierter Bilder variieren signifikant in Abhängigkeit vom beruflichen Status. Berufstätige vertreten deutlich häufiger eine klare Haltung, während sich Personen in Ausbildung zurückhaltender und unsicherer äußern.

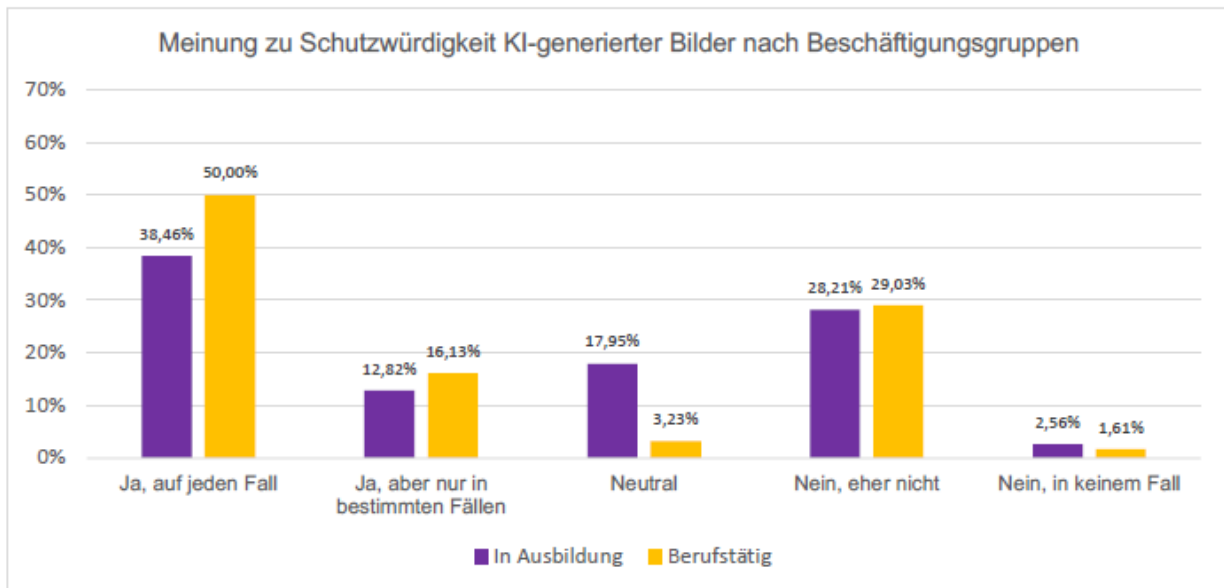


Abbildung 8: Meinung zu Schutzwürdigkeit KI-generierter Bilder nach Beschäftigungsgruppen (eigene Darstellung).

### Hypothese 3:

- $H_0$ : Der Bedarf an einem spezifischen Gesetz für KI-generierte Bilder unterscheidet sich nicht zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.
- $H_1$ : Der Bedarf an einem spezifischen Gesetz für KI-generierte Bilder unterscheidet sich zwischen Personen in Ausbildung und Berufstätigen.

Die Auswertung der Antworten auf Frage 11 (Gesetzesbedarf) zeigt, dass 53,23% der Berufstätigen ein spezifisches Gesetz für KI-generierte Werke als „dringend“ erforderlich ansehen, während dieser Wert bei Personen in Ausbildung mit 38,46% deutlich niedriger liegt. Gleichzeitig ist der Anteil neutraler Haltungen in der Ausbildungsgruppe mit 38,46% wesentlich höher als bei Berufstätigen (19,35%). Dies bestätigt den Eindruck, dass Berufstätige eine höhere Regulationsnotwendigkeit wahrnehmen, während Personen in Ausbildung stärker abwarten oder unschlüssig sind.

Ergebnis: Die Nullhypothese ( $H_0$ ) wird verworfen. Es wird die Alternativhypothese ( $H_1$ ) angenommen. Die Ergebnisse belegen signifikante Unterschiede im wahrgenommenen Gesetzesbedarf zwischen Ausbildungs- und Berufsgruppen. Berufserfahrene schätzen den Bedarf an konkreter gesetzlicher Regelung für KI-generierte Bilder höher ein als Auszubildende.

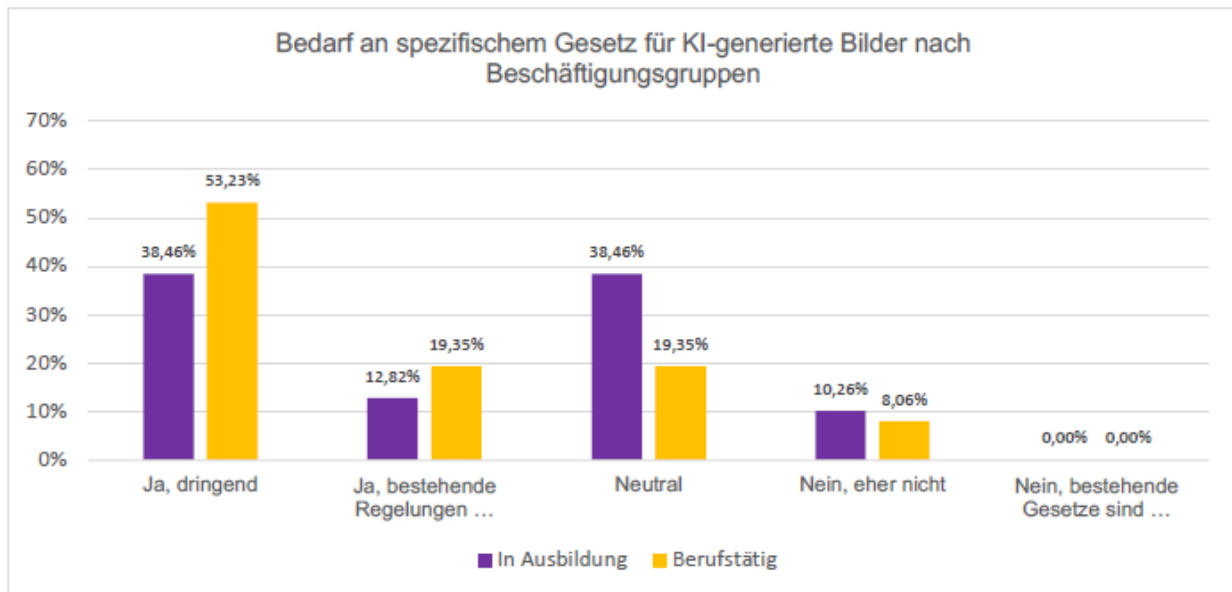


Abbildung 9: Bedarf an spezifischem Gesetz für KI-generierte Bilder nach Beschäftigungsgruppen (eigene Darstellung).

Obwohl alle drei aufgestellten Hypothesen auf Basis der erhobenen Daten zugunsten der jeweiligen Alternativhypothesen verworfen wurden, ist die Aussagekraft dieser Ergebnisse kritisch zu betrachten – insbesondere im Hinblick auf die Stichprobengröße und -zusammensetzung.

Begrenzte Stichprobengröße, mit insgesamt 101 Proband:innen liegt der Stichprobenumfang im unteren Bereich empirischer Sozialforschung. Zwar erlaubt diese Anzahl eine deskriptive Auswertung und erste Hypothesentests, jedoch sind generalisierbare Aussagen über die Grundgesamtheit der Medienschaffenden in Ausbildung und Beruf nur eingeschränkt möglich. Insbesondere bei der Untergliederung nach Subgruppen (z. B. Auszubildende vs. Berufstätige) sinkt die Fallzahl in den einzelnen Kategorien erheblich, was die Robustheit statistischer Vergleiche einschränkt und die Anfälligkeit für Zufallseffekte erhöht.

Die vorliegenden Hypothesenprüfungen basieren auf deskriptiven Vergleichen von Häufigkeiten, es wurden jedoch keine inferenzstatistischen Verfahren (z. B. Chi-Quadrat-Test oder exakter Fisher-Test) zur Überprüfung signifikanter Unterschiede durchgeführt. Damit fehlt eine statistisch abgesicherte Einschätzung darüber, ob die beobachteten Unterschiede tatsächlich überzufällig sind oder auch auf Stichprobenschwankungen beruhen könnten. Eine fundierte Hypothesenprüfung im engeren Sinne wäre daher nur mit ergänzender inferenzstatistischer Analyse möglich.

Weiterhin ist zu berücksichtigen, dass es sich nicht um eine repräsentative Zufallsstichprobe handelt, sondern vermutlich um eine gezielte oder selbstselektierte Teilnehmergruppe aus dem Medien- und Kreativbereich. Dies birgt das Risiko von Verzerrungen: Personen mit hohem Interesse an KI-Themen oder einer entsprechenden beruflichen Einbindung könnten überproportional vertreten sein. Die Stichprobenverzerrung („Self-Selection Bias“) kann die Übertragbarkeit der Ergebnisse erheblich einschränken.

Die Hypothesenprüfung differenziert lediglich nach dem beruflichen Status, lässt aber andere potenziell einflussreiche Merkmale (z. B. Alter, Geschlecht, Ausbildungsstand, Berufserfahrung, Tätigkeitsfeld)

unberücksichtigt. Dadurch bleibt unklar, ob die beobachteten Unterschiede tatsächlich auf den beruflichen Status zurückzuführen sind oder durch andere, nicht kontrollierte Variablen mitverursacht wurden (z. B. könnte ein jüngeres Alter der Auszubildenden mit geringerer Erfahrung oder einem unsicheren rechtlichen Urteilsvermögen korrelieren).

Obwohl die deskriptiven Auswertungen erste Hinweise auf Gruppenunterschiede im Umgang mit und in der Bewertung von KI-generierten Bildern liefern, ist die Aussagekraft der Hypothesenprüfung methodisch limitiert. Die begrenzte Fallzahl, das Fehlen inferenzstatistischer Absicherung, die nicht-repräsentative Stichprobe und mögliche konfundierende Variablen schränken die Verallgemeinerbarkeit der Ergebnisse ein. Aus wissenschaftlicher Sicht sollten die hier präsentierten Hypothesenergebnisse daher als explorativ verstanden werden – sie liefern erste empirische Tendenzen, jedoch keine abschließenden oder generalisierbaren Befunde.

Die im Vorfeld der Untersuchung statistisch berechnete Mindeststichprobengröße für eine inferenzstatistisch belastbare Auswertung betrug bei einer Grundgesamtheit von 528.000 Media Workern in Deutschland, einem Konfidenzniveau von 95 % und einer Fehlerspanne von  $\pm 5\%$  exakt 384 Personen. Diese Berechnung erfolgte unter der Annahme einer zufälligen, repräsentativen Stichprobenziehung, wie sie in groß angelegten bevölkerungsbezogenen Studien üblich ist.

Die tatsächliche Stichprobe von 101 gültigen Rückläufen bleibt deutlich unter diesem Zielwert. Daraus ergeben sich methodische Einschränkungen, die bei der Interpretation der Ergebnisse zwingend zu berücksichtigen sind:

- **Reduzierte Repräsentativität:** Die Aussagen der Untersuchung sind nicht generalisierbar auf die gesamte Population der Media Worker in Deutschland. Aufgrund der begrenzten Stichprobengröße kann nicht mit ausreichender statistischer Sicherheit angenommen werden, dass die beobachteten Muster und Zusammenhänge auch in der Grundgesamtheit bestehen.
- **Höhere Stichprobenfehlerwahrscheinlichkeit:** Die Fehlerspanne der erhobenen Daten liegt bei einer so kleinen Stichprobe deutlich über 5 %, was die Präzision der Ergebnisse verringert. Kleinere Effekte oder Unterschiede könnten statistisch nicht erkannt werden, obwohl sie in der Realität existieren (Gefahr von Beta-Fehlern).
- **Selektionsverzerrung:** Da die Teilnahme über persönliche und studienbezogene Netzwerke der Studienautorin erfolgte (sog. nicht-zufällige Stichprobe, convenience sampling), ist eine Verzerrung der Stichprobe in Richtung bestimmter Altersgruppen, Berufsfelder oder digitalaffiner Personen wahrscheinlich. Dies schränkt die externe Validität der Untersuchung zusätzlich ein.

Nichtsdestotrotz können die deskriptiven Ergebnisse wertvolle Hinweise auf Tendenzen und Meinungsbilder innerhalb der untersuchten Zielgruppe geben. Sie eignen sich insbesondere zur Hypothesengenerierung für weiterführende Studien mit größeren und systematischeren Stichproben. Zudem erlaubt die Befragung auf Basis ihrer sorgfältigen methodischen Umsetzung qualitativ belastbare Aussagen über die teilnehmende Gruppe – jedoch keine statistisch repräsentativen Rückschlüsse auf die Gesamtpopulation.

## Abgeleitete Erkenntnisse aus Theorie und quantitativer Befragung

### **NOTWENDIGE DIFFERENZIERUNG ZWISCHEN TRAININGSDATEN, PROMPT UND OUTPUT**

Die Forschungsfragen aus dem einleitenden Kapitel beziehen sich klar auf KI-generierte Bilder, also den Output der kreativen Maschinen. Aus Nutzersicht ist das sicherlich ein naher liegender Weg, um sich mit dem Thema auseinander zu setzen. Im Verlauf der theoretischen Fundierung der Arbeit zeigt sich jedoch schnell, dass für eine Betrachtung der (rechtlichen) Herausforderungen der Thematik eine differenziertere Analyse der einzelnen Komponenten im Prozess „Generierung von KI-Bildern“ notwendig ist: urheberrechtliche Fragestellungen sind nicht nur in Bezug auf den KI-Output zu bewerten, sondern insbesondere auch in Hinblick auf die Eingangsdaten, mittels derer der Output generiert wird.

Obwohl der grundlegende Ablauf bei der Erstellung eines KI-Bildes über die Schritte „Input – Technologie – Output“ (Kuhlen, 2024, S. 38) dem des Fotografierens ähnelt, genießen KI-generierte Bilder im Gegensatz zu Fotografien nach aktuellem Stand nicht automatisch urheberrechtlichen Schutz. Zentrale Schutzvoraussetzungen, wie die Schöpfung durch eine natürliche Person, sind oftmals nicht gegeben, was einen Schutz des KI-Outputs selbst im Sinne des Urheberrechts ausschließt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass KI-generierte Bilder grundsätzlich frei von urheberrechtlichen Ansprüchen sind. Diese können insbesondere aus einem zentralen Bestandteil der KI erwachsen: den Daten, mit denen die KI trainiert wurde und, in den meisten Fällen, fortlaufend wird oder wenn der zugrundeliegende Prompt tatsächlich selbst so detailliert ist, dass die schöpferischen Züge bereits durch den Prompt vorweggenommen werden und die eigenschöpferische Gestaltung des Schöpfers in dem durch die KI erzeugten Bild noch wahrnehmbar ist (Raue, 2025, Rn 25). Wie in vorab erläutert, messen verschiedene KI-Anbieter der Herkunft ihrer Trainingsdaten deutlich unterschiedliche Prioritäten zu. Der exemplarische Vergleich zwischen den KI-Anwendungen von Adobe und OpenAI zeigt, dass es nicht selbstverständlich ist, dass Trainingsdaten von den KI-Anbietern auf Rechte Dritter geprüft werden. Da es für die KI selbst nicht relevant ist, wie sehr der Output, den sie erzeugt, ihren Input-Daten gleicht, kann es durchaus vorkommen, dass ein KI-generiertes Bild wesentliche Bestandteile aus einem urheberrechtlich geschützten Werk, das in den Trainingsdaten verwendet wurde, enthält. Ist dies der Fall und ähnelt das KI-Ergebnis in ausreichendem Maß dem ursprünglich geschützten Werk, begeht der KI-Nutzer, offenbar unwissentlich und ungewollt, bei weiterer Verwendung des KI-generierten Bildes einen Verstoß gegen das UrhG: ohne eine entsprechende Zustimmung des Urhebers des geschützten Werkes steht hier eine nicht erlaubte Vervielfältigung im Raum. Auch weitere Verstöße gegen das UrhG, wie die nicht erlaubte Bearbeitung, sind in diesem Zusammenhang möglich (Dornis & Stober, 2024, S. 80-85). Der KI-Nutzer selbst kann dieses Risiko nur einschränken, indem er sich vor der KI-Nutzung nach Möglichkeiten über die Herkunft der Trainingsdaten informiert. Allerdings bestehen die Trainingsdatensätze von KI-Anwendungen nicht selten aus mehreren hundert Millionen bis mehreren Milliarden Bildern (Dornis & Stober, 2024, S. 18). Des Weiteren macht kaum ein Anbieter konkrete Angaben zum Ursprung seiner Trainingsdaten. Selbst wenn der Nutzer also in guter Absicht die Daten selbst überprüfen wollen würde, hätte er kaum eine Möglichkeit überhaupt herauszufinden, woher die Daten stammen (Kuhlen, 2024, S. 38). Somit bleibt dem Nutzer nach heutigem Stand nur, sich bzgl. der Trainingsdaten und deren mögliche, oder umkehrt ausgeschlossene, Belastung durch Rechte Dritter, auf die Angaben der KI-Anbieter

zu verlassen. Gleiches gilt für weitere mögliche (unbewusste) Rechtsverletzungen durch den Nutzer: sind in den Trainingsdaten Abbildungen von Marken oder Personen enthalten, können aufgrund der Wiedergabe im KI-Output auch Konflikte mit dem Marken- und/oder Persönlichkeitsrecht entstehen.

Urheber-, Marken- und Persönlichkeitsrechte können auch im Rahmen der Nutzereingabe berührt werden. Oftmals speichern KI-Anwendungen Nutzereingaben, um sie wiederrum als Trainingsdaten zu verwenden. Gibt der Nutzer also im Rahmen seines Prompts mit Rechten Dritter belastetes Material in die KI ein, können auch hier rechtswidrige Vervielfältigungen sowie Verletzungen von Marken- und/oder Persönlichkeitsrechten im Raum stehen. Dieser Faktor sollte vor allem beachtet werden, wenn Bilder in den Nutzereingaben enthalten sind. Zwar können Textprompts auch Teile von geschützten Werken enthalten, weil der Text jedoch im Sinne der Anweisung an die Maschine relativ sachlich sein sollte und damit in der Regel keine Schöpfungshöhe im Sinne des Urheberrechts erreicht (Maarmar, 2023, S. 487), ist es auch weniger wahrscheinlich, dass mit einem Textprompt die Rechte Dritter verletzt werden können.

Ein weiterer rechtlicher Aspekt, den es beim Einsatz von KI-generierten Bildern zu beachten gilt, sind die nationalen Regelungen, die aus dem EU AI Act abgeleitet werden. Gemäß dem AI-Act ist eine Markierung KI-generierter Bilder ab August 2026 verpflichtend. Es sei an dieser Stelle betont, dass diese Kennzeichnung jedoch nur im Sinne der Transparenz vorgenommen werden soll, sie ist kein Nachweis für den möglichen Urheber eines KI-generierten Bildes.

Herausforderungen im Umgang mit KI-Bildgeneratoren entstehen nicht nur aus gesetzlichen Regelungen, sondern auch aus Nutzungs- und Lizenzbedingungen des einzelnen KI-Anbieters. Eine Nichtbeachtung dieser Bedingungen könnte folglich wiederum eine Rechtsverletzung darstellen. Im professionellen Umgang mit generativer KI sollte hier insbesondere darauf geachtet werden, ob die KI selbst sowie der Output, den sie erzeugt, kommerziell genutzt werden darf. Außerdem sollten auch hier die Angaben zum Umgang mit Nutzereingaben und -daten beachtet werden. Die Rechte, die sich verschiedene KI-Anbieter hier einräumen, reichen von der stichprobenartigen Kontrolle von Input- und Outputdaten im Hinblick auf ethisch fragwürdige Inhalte bis hin zur uneingeschränkten Speicherung und weltweiten Nutzung.

Im Zuge der praktischen Verwendung von KI-generierten Bildern stellt sich die Frage nach möglichen Konsequenzen, die aus der unbewussten und nicht vorsätzlichen Verletzung von Rechten Dritter entstehen können. Die Klärung von Konflikten in Hinblick auf Trainingsdaten, KI-Output und ähnlichem gehört für Juristen inzwischen zum Berufsalltag (Appel et al., 2023, S. 38). Eine objektive Einschätzung dazu, ob und wenn ja in welchem Maße Bestandteile aus geschützten Werken im KI-Output wiedererkennbar vorkommen, fällt jedoch auch Fachleuten schwer und ist oft von der Beurteilung im Einzelfall abhängig (Kuhlen, 2024, S. 38). In dem ersten KI-Trainingsdaten betreffenden Fall, der in Deutschland verhandelt wurde, scheiterte der klagende Fotograf im September 2024 vor den Landgericht Hamburg gegen den gemeinnützigen Verein LAION, der Bilder des Fotografen ungefragt für seinen KI-Trainingsdatensatz „Laion-5B“ verwendet hatte (Kieserling, 2024). Dennoch häufen sich in Deutschland und weltweit Berichte über Klagen von Rechteinhabern, die einzeln oder in Gruppen gegen die Wiedergabe ihrer geschützten Werke in KI-generierten Bildern vorgehen (Appel et al., 2023, S. 38). Werden KI-generierte Bilder, die Rechte Dritter verletzen, in der Medien- und Kreativbranche eingesetzt, sind denkbare

Konsequenzen die (nachträgliche) Zahlung von Lizenzgebühren an den oder die rechtmäßigen Urheber sowie eine Unterlassung der weiteren Verwendung (Appel, et al., 2023, S. 40-41).

Die beiden in dieser Arbeit exemplarisch betrachteten KI-Anbieter OpenAI und Adobe weisen in ihren jeweiligen Nutzungsbedingungen darauf hin, dass die Einzigartigkeit des KI-Outputs aufgrund der Funktionsweise von KI begrenzt ist (Adobe, 2024; OpenAI, 2024). Es besteht also offensichtlich die Möglichkeit, dass mehrere KI-Nutzer ähnlichen oder gar gleichen KI-Output generieren und weiter verwenden. Betrachtet im Rahmen der professionellen Arbeit im Medienbereich könnten aus diesem Umstand heraus durchaus Konflikte zwischen einzelnen KI-Nutzern entstehen. Geht es im praktischen Alltag im Bereich Mediengestaltung doch oft zentral darum, ein einzigartiges Erscheinungsbild eines Mediums zu kreieren, wäre dieses nicht mehr gegeben, wenn KI-generierte Bilder der eigenen, vermeintlich individuellen, Kampagne auch in anderen Medien platziert sind. Aufgrund der Gemeinfreiheit KI-generierter Bilder wäre es in diesem Fall wohl schwer einem der Akteure die Erlaubnis zur ausschließlichen Verwendung des betreffenden Bildes zuzusprechen.

In Beantwortung auf die erste Forschungsfrage lässt sich zusammenfassend feststellen: ein KI-generiertes Bild selbst ist nur unter sehr begrenzten Voraussetzungen schützbar gem. dem UrHG. Das KI-generierte Bild selbst gilt häufig als gemeinfrei und kann somit meistens uneingeschränkt genutzt werden. Es kann jedoch Bestandteile urheberrechtlich geschützter Werke enthalten und somit eine nicht berechnete Vervielfältigung oder Bearbeitung dieser Werke darstellen. Auch Marken- oder Persönlichkeitsrechte können berührt werden, wenn geschützte Markenzeichen und/oder Personen in dem KI-Output vorkommen. Die zentrale Herausforderung für Nutzer von KI-Bildgeneratoren ist die praktisch nicht mögliche Nachvollziehbarkeit von Trainingsdaten. Auch bei der Formulierung und Zusammenstellung von Prompts können Rechte Dritter verletzt werden. Die aus dem EU AI Act abgeleiteten nationalen Gesetze verpflichten ab Sommer 2026 zur ausdrücklichen Markierung KI-generierter Inhalte. Die damit intendierte Transparenz soll es Medienkonsumenten erleichtern, maschinell erstellte Inhalte von Schöpfungen natürlicher Personen zu unterscheiden. Abgesehen von rechtlichen Regelungen müssen beim Umgang mit generativer KI auch die Lizenz- und Nutzungsbedingungen der einzelnen Anbieter beachtet werden. Vordergründig ist hier relevant, ob und wenn ja unter welchen Voraussetzungen die generative KI kommerziell genutzt werden darf. Als mögliche Konsequenzen aus einem Verstoß gegen Rechte Dritter beim Einsatz generativer KI ist mit der Zahlung von Lizenzgebühren und/oder einer Unterlassungsverpflichtung zu rechnen. Beachtet werden sollte außerdem, dass KI-Bildgeneratoren möglicherweise mehrmals ähnlichen Output liefern. Werden ähnliche KI-Bilder wie in den selbst gestalteten Medien auch von anderen Medienschaffenden verwendet, leidet die Einzigartigkeit des eigenen Designs und es könnte zu Konflikten unter den KI-Nutzern bzgl. der Verwendung der Bilder kommen.

## **ANDLUNGSEMPFEHLUNGEN ZUM UMGANG MIT KI-BILDGENERATOREN**

Auch die Ergebnisse der quantitativen Befragung im Rahmen der Arbeit haben Diskrepanzen rund um das Themenfeld aufgezeigt: KI-generierte Bilder werden im Mediendesign regelmäßig eingesetzt, die Rechtsunsicherheit ist gleichzeitig jedoch groß. Regelungen zum Umgang mit KI und ihrem Output sind laut Befragung nur in den wenigsten Unternehmen vorhanden. Im Folgenden werden deshalb Handlungsempfehlungen zum Umgang mit KI-Bildgeneratoren und deren Output im professionellen Umfeld formuliert.

Um rechtliche Konsequenzen aufgrund von im KI-Output enthaltenen Elementen zu vermeiden, sollten im Bereich Mediendesign Beschäftigte nur solche generativen KI-Anwendungen nutzen, die zum Training ihrer KI Daten verwenden, die entsprechend lizenziert oder frei von Rechten Dritter sind. Anwender können durch die Generierung und anschließende Verwendung und Veröffentlichung von KI-Bildern unbewusst Urheber-, Persönlichkeits-, Marken- oder andere Rechte Dritter verletzen. Um möglichen Konsequenzen aus derartigen Rechtsverletzungen vorzubeugen, empfiehlt es sich, vor dem Einsatz einer generativen KI die Herkunft der Trainingsdaten genau zu hinterfragen und sich ggf. vom Anbieter die „Lizenzierung der Trainingsdaten bestätigen [zu] lassen“ (Appel et al., 2023, S. 38).

Um auch im Rahmen der Nutzeingabe in der KI-Anwendung die Verletzung von Rechten Dritter zu vermeiden, ist es ratsam, sich im Vorfeld der Verwendung von KI-Bildgeneratoren auch über deren Umgang mit Prompts zu informieren. Wie in zuvor bereits erläutert, können auch im Rahmen der Nutzeneingabe Rechte Dritter verletzt werden. Zentral sind hierbei die unerlaubte Vervielfältigung und Bearbeitung von geschütztem Material. Hinweise zum Umgang mit den Nutzereingaben finden sich meist in den Nutzungs- oder Datenschutzrichtlinien des Anbieters. Manche Programme bieten in ihren Nutzereinstellungen die Möglichkeit an, einer Speicherung von Prompts zu widersprechen.

Insbesondere beim Einsatz von KI-Bildgeneratoren im Rahmen von Ausbildung oder Beruf ist es relevant zu prüfen, in welchem Rahmen der KI-Output genutzt und weitergegeben werden darf. Der Anbieter einer generativen KI kann den Einsatz seiner Anwendung sowie deren Output einschränken. Vor allem im professionellen Umfeld sollte geprüft werden, ob mit der KI-Anwendung erstellte Bilder kommerziell genutzt werden dürfen. Angaben machen Anbieter dazu in der Regel in ihren Nutzungs- und/oder Lizenzbedingungen.

Um im professionellen Umfeld potenzielle Konflikte mit Geschäftspartnern aufgrund der Verwendung KI-generierter Bilder zu vermeiden, sollte gegenüber Geschäftspartnern transparent mit der Thematik umgegangen werden. Da in der Medienbranche Inhalte meist nicht nur für das eigene Unternehmen, sondern überwiegend im Rahmen von Kundenprojekten, gestaltet werden, empfiehlt es sich Kunden und andere Geschäftspartner schriftlich über den Einsatz von generativer KI im Zusammenhang mit ihren Aufträgen zu informieren (Appel et al., 2023, S. 38). Ein entsprechender Hinweis kann beispielsweise in Vertrags- oder allgemeinen Geschäftsbedingungen untergebracht werden.

Aus mehrerer Hinsicht ist es beim Einsatz von KI-generierten Bildern ratsam, auf den Ursprung und die Entstehung des Bildes hinzuweisen. Eine derartige Kennzeichnung wird im Rahmen der Umsetzung des EU AI Acts in Deutschland erst im Sommer 2026 Pflicht, dennoch sollte sie jetzt schon eingesetzt werden. Zum einen dient sie der Transparenz gegenüber den Medienkonsumenten. Zum anderen gibt es dann nach in Kraft treten der aus dem EU AI Act umgesetzten nationalen Gesetze rückwirkend keine Differenzen bezüglich früher veröffentlichter KI-generierter Bilder. Ein Hinweis wie „Mit künstlicher Intelligenz erzeugt“ kann beispielsweise anstelle des gängigen Urhebernachweises unter, neben oder dezent auf einem Bild platziert werden.

Im Hinblick auf die Gefahr, dass mehrere KI-Nutzer ähnlichen Output generieren können und somit ähnliche Inhalte in unterschiedlichen Medien enthalten sein können, sollten Medienschaffende prüfen, ob sie den KI-Output unverändert übernehmen wollen oder ob sie wesentliche Bestandteile verändern

oder bearbeiten möchten. Auch das Zusammenfügen mehrerer KI-generierter Bildinhalte wäre denkbar. Auf diese Art und Weise wird die Wiedererkennbarkeit und Einzigartigkeit der eigenen Gestaltung gesteigert, das Risiko für Konflikte mit anderen Medienschaffenden sinkt.

Im Falle eines Konfliktes mit anderen Akteuren aus dem Bereich Mediendesign sollte zumindest die Entstehung des verwendeten KI-generierten Bildes nachvollziehbar sein. Denkbar wäre beispielsweise die Dokumentation aller verwendeten Nutzereingaben (Prompt mit Text, Bild, Parametereinstellungen) in Kombination mit Datum der Erstellung, Name des Erstellers und Hinweis auf den verwendeten KI-Bildgenerator in einer unternehmensinternen Datenbank.

## **LÖSUNGSANSÄTZE FÜR RECHTLICHE FRAGEN RUND UM KI-GENERIERTE BILDER**

Die Ergebnisse der quantitativen Studie im Rahmen der Arbeit haben gezeigt, dass die Mehrheit der Befragten mit Gesetzen, die KI-generierte Bilder betreffen, nicht vertraut sind. Die Auswertung der Befragung ergibt ebenfalls, dass die Studienteilnehmer einen urheberrechtlichen Schutz KI-generierter Bilder mehrheitlich befürworten.

In Bezug auf einen möglichen urheberrechtlichen Schutz von KI-generierten Bildern schlägt Kuhlen (2024, S. 38) vor, den Fokus weg von dem Schöpfer eines Werkes hin auf die Wirkung des Werks auf den Betrachter zu lenken. KI-generierte Bilder könnten auf diesem Wege mit Fotografien gleichgesetzt werden und urheberrechtlichen Schutz erlangen. Baumann (2023, S. 3678) dagegen bringt den Vorschlag eines Leistungsschutzrechts für KI-generierte Inhalte ein. Ein Leistungsschutzrecht bietet gegenüber dem Urheberrecht den Vorteil, dass es nicht zwingend die Schöpfung durch eine natürliche Person voraussetzt.

Die Vorschläge von Baumann und Kuhlen bieten Lösungsansätze für einen möglichen Schutz KI-generierter Werke, die Aspekte rund um die KI-Trainingsdaten, mit deren Einsatz möglicherweise Urheberrechte an den ursprünglichen Werken verletzt werden, beachten sie jedoch nicht. Kuhlen (2024, S. 38) stellt dazu fest, dass die Herkunft von Trainingsdaten von KI-Anwendungen für deren Nutzer derart undurchsichtig ist, dass eine Überprüfung praktisch nicht möglich ist. Appel et al. (2023, S. 29) schlagen dagegen vor: KI-Anbieter sollten bei jedem Output Informationen über die konkret in diesem KI-generierten Bild verarbeiteten Trainingsdaten zugänglich machen. Für Überlegungen im Hinblick auf die Transparenz bzgl. der Trainingsdaten wäre dies sicherlich sinnvoll, im Alltag der beruflichen Praxis aber wohl wenig hilfreich. Es ist anzunehmen, dass kaum ein Auszubildender, Student oder Berufstätiger die Zeit und Ressourcen aufbringen kann, um die Trainingsdaten zu jedem einzelnen KI-generierten Bild auf Rechte Dritter zu untersuchen und somit einen eigenen möglichen Rechtsverstoß ausschließen kann. Einen Ansatz zur Nachverfolgbarkeit und damit ggf. auch Entlohnung der Urheber von Trainingsdaten bietet momentan nur die CAI mit oben beschriebenen Content Credentials.

Es zeigt sich, dass rechtlichen Fragen rund um KI-generierte Bilder auf Basis aktuell geltender Gesetze kaum in einer Art und Weise begegnet werden kann, die die Interessen aller Beteiligten gleichermaßen berücksichtigt. Auch die Teilnehmer der Befragung schreiben KI-generierten Bildern einen besonderen Status zu, der eigene Regelungen erfordert. Zusätzlich zeigt das Ergebnis der empirischen Studie deutlich den Bedarf an einem spezifischen Gesetz für KI-generierte Bilder bei professionellen Mediendesignern. Dass Elon Musk, Steve Wozniak und weitere Tech-Größen im März 2023 einen vorübergehenden Entwicklungsstopp für generative KI gefordert haben, um sicherheitsrelevante und rechtliche Fragen

diesbezüglich klären zu können (Tagesschau, 29. März 2023), unterstreicht die Notwendigkeit, auf die Technologie abgestimmte gesetzliche Regelungen auf den Weg zu bringen. Der EU AI Act erscheint hier als erster Schritt in die richtige Richtung.

## Literaturverzeichnis:<sup>1</sup>

- Adobe Systems Software Ireland Limited. (2025). Adobe Firefly [Text-zu-Bild-Generator]. <https://firefly.adobe.com/>
- Adobe Systems Software Ireland Limited. (10. Mai 2024). *Benutzungsrichtlinien zu generativen KI von Adobe*. <https://www.adobe.com/de/legal/licenses-terms/adobe-gen-ai-user-guidelines.html>
- Adobe Systems Software Ireland Limited. (04. Juni 2024). *Zusätzliche Bedingungen zur generativen KI von Adobe*. [https://www.images2.adobe.com/content/dam/cc/de/legal/servicetou/Adobe-Generative-AI-Additional-Terms\\_de\\_DE\\_20240604.pdf](https://www.images2.adobe.com/content/dam/cc/de/legal/servicetou/Adobe-Generative-AI-Additional-Terms_de_DE_20240604.pdf)
- Adobe Systems Software Ireland Limited. (14. Oktober 2024). *Adobe Launches Firefly Video Model and Enhances Image, Vector and Design Models*. <https://news.adobe.com/news/2024/10/101424-adobe-launches-firefly-video-model>
- Adobe Systems Software Ireland Limited. (16. Oktober 2024-a). Häufig gestellte Fragen zu Adobe Firefly. <https://helpx.adobe.com/de/firefly/get-set-up/learn-the-basics/adobe-firefly-faq.html>
- Adobe Systems Software Ireland Limited. (16. Oktober 2024-b). Was sind Content Credentials? <https://helpx.adobe.com/de/creative-cloud/help/content-credentials.html>
- Appel, G., Neelbauer, J. & Schweidel, D. (2023). Klau, schau, wem. *Harvard Business manager*, Juli 2023, 36-41.
- Baumann, M. (2023). Generative KI und Urheberrecht – Urheber und Anwender im Spannungsfeld. *Neue Juristische Wochenschrift*, 76(51), 3673-3744.
- Bendel, O. (n.d.). *Generative KI*. Gabler Wirtschaftslexikon. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/generative-ki-124952>
- Bendel, O. (n.d.). *Prompt*. Gabler Wirtschaftslexikon. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/prompt-125087>
- Bisges, M. (Hrsg.) (2022). *Handbuch Urheberrecht* (2. Aufl.). Erich Schmidt Verlag.
- Bullinger, W. (2022). In: Wandtke, A., & Bullinger, W., *Praxiskommentar zum Urheberrecht* Rz 23-25
- Bundesregierung. (22. Mai 2024). *Einheitliche Regeln für Künstliche Intelligenz in der EU*. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/ai-act-2285944>
- Deutsche Post AG. (n.d.). KI-GENERIERTE BILDER UND ILLUSTRATIONEN. <https://www.dpdhl-brands.com/de/dhl/ai-generated-images-and-illustrations>
- D’Onofrio, S. (2024). Generative Künstliche Intelligenz – die neue Ära der kreativen Maschinen. *HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik*. 61(4), 331-343. <https://doi.org/10.1365/s40702-024-01069-0>
- Döring, N. & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. (5. Aufl.). Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>
- Dornis, T. W. (2019). Der Schutz künstlicher Kreativität im Immaterialgüterrecht. *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht*, 12, 1217-1320.
- Dornis, T. W. (2021). Die „Schöpfung ohne Schöpfer“ – Klarstellungen zur „KI-Autonomie“ im Urheber- und Patentrecht. *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht*. 6, 788-789.

- Dornis, T. W. & Stober, S. (2024). *Urheberrecht und Training generativer KI-Modelle*. Nomos.
- Empirio. (2025). *Urheberrecht bei KI-generierten Bildern*. <https://www.empirio.de/>
- Europäisches Parlament. (20. Juni 2023). *Was ist künstliche Intelligenz und wie wird sie genutzt?* <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20200827STO85804/was-ist-kunstliche-intelligenz-und-wie-wird-sie-genutzt>
- Evans, J. S. (06. Juni 2023). *Protecting Creators in the Age of Generative AI*. Copyright Alliance. <https://copyrightalliance.org/protecting-creators-generative-ai/>
- Grätz, A. (2021). *Künstliche Intelligenz im Urheberrecht: Eine Analyse der Zurechnungskriterien und der Prinzipien der Verwandten Schutzrechte vor dem Hintergrund artifizieller Erzeugnisse*. [Dissertation, Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn]. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-33041-5>
- Habermehl, J. (2024). *KI für Kreative: Künstliche Intelligenz für Grafik und Design nutzen*. Rheinwerk Verlag.
- Herberger, M. (2018). Künstliche Intelligenz und Recht: Ein Orientierungsversuch. *Neue Juristische Wochenschrift*, 39, 2858-2920.
- Holland, M. (07. Februar 2023). "12 Millionen Bilder kopiert": Getty klagt auch in den USA gegen Stability AI. Heise. <https://www.heise.de/news/12-Millionen-Bilder-kopiert-Getty-klagt-auch-in-den-USA-gegen-Stability-AI-7487081.html>
- Holland, M. (09. Januar 2024). OpenAI: KI-Training ohne urheberrechtsgeschütztes Material "unmöglich". Heise. <https://www.heise.de/news/OpenAI-KI-Training-ohne-urheberrechtsgeschuetztes-Material-unmoeglich-9591230.html>
- Kieserling, A. (2024). *Fotografen-Klage scheitert: Bildnutzung für KI-Training ist erlaubt*. Handwerksblatt. <https://www.handwerksblatt.de/betriebsfuehrung/fotograf-scheitert-bildnutzung-fuer-ki-training-ist-erlaubt>
- Kuckartz, U., Rädiker, S., Ebert, T. & Schehl, J. (2013). *Statistik: Eine verständliche Einführung*. (2. Aufl.). Springer Verlag.
- Kuhlen, J. (2024). Künstliche Intelligenz, Urheberrecht und die Auswirkungen auf die Kreativ- und Werbebranche. *transfer: Zeitschrift für Kommunikation und Markenmanagement*, 70(4), 35-39.
- Lauber-Rönsberg, A. (2024). Lichtbilder und Erzeugnisse, die ähnlich wie Lichtbilder hergestellt werden. In H.-P. Götting, A. Lauber-Rönsberg, N. Rauer (Hrsg.), *BeckOK Urheberrecht* (44. Edition, Stand 01.11.2024, Rn. 14). Beck'scher Onliner-Kommentar.
- Maarmar, N. (2023). Urheberrechtliche Fragen beim Einsatz von generativen KI-Systemen. *Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht*, 7, 481-552.
- Muhr, M. (2022). *KI-Schöpfungen und Urheberrecht*. [Dissertation, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg]. Duncker & Humboldt.
- New Work SE (21. September 2017). *Immer mehr Media Worker in Deutschland – viele Beschäftigte außerhalb klassischer Medienunternehmen*. <https://new-work.se/de/newsroom/pressemitteilungen/immer-mehr-media-worker-in-deutschland---viele-beschaefigte-ausserhalb-klassischer-medienunternehmen>
- OpenAI, L. L. C. (11. Dezember 2024). *Nutzungsbedingungen für Europa*. <https://openai.com/de-DE/policies/terms-of-use/>

- OpenAI, L. L. C. (2025). ChatGPT (DALL-E 3). [Text-zu-Bild-Generator]. <https://chatgpt.com/>
- Raue, B. (2025). § 2 Geschützte Werke. In: Dreier, T., & Schulze, G. (2025). Urheberrechtsgesetz. (8. Auflage) C. H. Beck.
- Reuters. (29. August 2024). OPENAI SAYS CHATGPT'S WEEKLY USERS HAVE GROWN TO 200 MILLION. Reuters. <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/openai-says-chatgpts-weekly-users-have-grown-200-million-2024-08-29/>
- Schnell, R., Hill, P. B., & Esser, E. (2023). *Methoden der empirischen Sozialforschung* (12. Aufl.). De Gruyter Oldenbourg.
- Schulze, R. (2022) Idee. In H. Dreier & R. Schulze (Hrsg.) *Urheberrechtsgesetz* (7. Aufl., Rn 37). C. H. Beck.
- Specht, D. (n.d.). *Kreativität*. Gabler Wirtschaftslexikon. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/kreativitaet-40039>
- Tagesschau. (29. März 2023). *Experten fordern Pause bei KI-Entwicklung*. <https://www.tagesschau.de/wissen/musk-tech-pause-ki-entwicklung-101.html>
- Tagesschau. (27. Dezember 2023). *New York Times klagt gegen Microsoft und OpenAI*. <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/digitales/nyt-klage-chat-gpt-102.html>
- UK Parliament. (05. Dezember 2023). *House of Lords Communications and Digital Select Committee inquiry: Large language models / OpenAI - written evidence (LLM0113)*. <https://committees.parliament.uk/writtenevidence/126981/pdf/>
- Voigt, P. & Hullén, N. (2024). *Handbuch KI-Verordnung: FAQ zum EU AI Act*. Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-69571-5>
- Voss, R. (2022). *Wissenschaftliches Arbeiten ... leicht verständlich!* (8. Aufl.). UVK Verlag. <https://doi.org/10.36198/9783838588124>
- Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 31(3), 237-247.
- Wallner, F. (2023). *Kreative Künstliche Intelligenz und das deutsche Urheberrecht*. Tectum Verlag.