

# Digitalgespräch Folge 77

## Generative KI und die Musikbranche

mit Kai Welp von der GEMA

<https://zevedi.de/digitalgespraech-77-kai-welp/>

*[Der Vorspann mit Musik und Ausschnitten aus dem Gespräch beginnt.]*

**Marlene Görger [mg]:** Herr Welp, Sie sind Anwalt für Urheber- und Medienrecht und Chefjustiziar bei der Verwertungsgesellschaft GEMA. Vor allem interessieren uns die beiden Klagen, die Sie vor gut zwei Jahren gegen zwei große KI-Entwickler eingereicht haben.

**Dr. Kai Welp [Dr. Welp]:** Wer in den Trainingsdaten auftaucht, wissen wir nicht. Die Dienste haben selbst öffentlich erklärt, sie hätten alles genommen, was sie im Internet finden konnten.

**Petra Gehring [pgg]:** Man kann das auch als eine Art volkswirtschaftlichen Schaden beschreiben. Wie hat die Politik auf das Urteil reagiert?

**[Dr. Welp]:** Bei uns wird nicht diskutiert, ob unsere Werke überhaupt für Zwecke der künstlichen Intelligenz zur Verfügung gestellt werden sollten. Die GEMA bietet Lizenzen für das Training solcher Systeme an – das ist auf legalem Weg möglich. In der Verhandlung wurde sehr deutlich, dass daran kein Interesse bestand. Das Urteil hat bereits jetzt eine sehr große Wirkung. Auch wenn es nur ein landgerichtliches Urteil ist, ist es inzwischen weltweit bekannt – ein klares Zeichen, dass Handlungsbedarf besteht.

*[Der Vorspann endet, das Gespräch beginnt.]*

**[mg]:** Der Kulturbereich steht unter Druck. Texte, Bilder und nicht zuletzt Musikstücke entstehen inzwischen auf Knopfdruck. Die Qualität dieser maschinellen Erzeugnisse ist oft schlecht, aber offenbar für so viele Zwecke ausreichend, dass in ganzen Berufsfeldern die Zukunftsaussichten bröckeln. Auf der anderen Seite stehen internationale Konzerne, die nun die Profite machen, die in der Kulturbranche fehlen. Das Training der Systeme war nur möglich aufgrund der ungefragten Verwendung online verfügbarer Ergebnisse menschlicher kreativer Arbeit. Trotzdem war bisher nicht vorgesehen, dass Kreative an den Milliardenumsätzen beteiligt werden, die OpenAI und Co. Nicht zuletzt dank der Verwendungen ihrer Werke als Trainingsdaten erzielen. Dass es sich hier um eine Verletzung von Urheberrecht gigantischen Ausmaßes handelt, liegt nahe. Sich zu wehren ist dennoch nicht einfach, schon gar nicht als einzelne Person. Viele Kreativtätige und Künstlerinnen und Künstler zählen darum auf ihre Verbände und Interessenvertretungen. Und tatsächlich tut sich etwas. Im November 2024 reichte die GEMA, die Deutsche Verwertungsgesellschaft für Werke der Musik, unter großem öffentlichem Aufsehen am Landgericht München Klage gegen den Techkonzern OpenAI ein. Ein Jahr später bestätigte das Gericht überraschend deutlich: OpenAI hat geltendes Urheberrecht verletzt, um seine Produkte zu entwickeln. Wie ging die GEMA vor, um diesen Prozess zu gewinnen? Welche Wirkungen hat dieses Urteil, und warum ist es so wichtig? Wie steht es um einen zweiten, für die Branche nicht weniger bedeutsamen Prozess, den die GEMA aktuell gegen den

US-amerikanischen KI-Entwickler Suno AI führt? Und welche weiteren KI-Entwicklungen treiben die GEMA um? Das ist unser Thema heute im Digitalgespräch. Mein Name ist Marlene Görger, ich bin Physikerin und Technikphilosophin und arbeite für das Zentrum Verantwortungsbewusste Digitalisierung.

**[pgg]:** Und ich bin Petra Gehring, Professorin für Philosophie an der Technischen Universität Darmstadt. Als Gast dürfen wir heute Dr. Kai Welp begrüßen, der uns aus München zugeschaltet ist. Herzlich willkommen beim Digitalgespräch, Herr Welp. Wir sind sehr gespannt auf das Gespräch.

**[Dr. Welp]:** Danke schön für die freundlichen Worte.

**[mg]:** Herr Welp, Sie sind seit 2010 in verantwortlicher Position im Justizariat der GEMA tätig und haben dort einen Schwerpunkt auf rechtliche Fragen zu den technologischen Entwicklungen, die die Musikindustrie in den vergangenen eineinhalb Jahrzehnten grundlegend verändert haben. Aktuell ist generative KI das bestimmende Thema. Vor allem interessieren uns die beiden Klagen, die Sie vor gut zwei Jahren gegen zwei große KI-Entwickler eingereicht haben. Eines der beiden Unternehmen, OpenAI, kennt inzwischen vermutlich jeder. Suno AI ist eher ein Begriff für Fachleute. Was ist das für ein Anbieter?

**[Dr. Welp]:** Suno AI ist ein Musik-Tool, das auf dem Markt angeboten wird. Es gibt zwei vergleichbare Tools: Suno AI und Udio – beides US-amerikanische Unternehmen, die derzeit als die leistungsfähigsten Anbieter im Audio-Bereich gelten. Nach eigenen öffentlichen Aussagen haben diese Unternehmen für das Training ihrer Systeme alles verwendet, was im Internet zu finden war. Bei Suno AI wissen wir zum Beispiel, dass Musikvideos von YouTube in die Trainingsdaten eingeflossen sind. Was man mit dem Tool machen kann, ist bemerkenswert: Über einfache Texteingaben lassen sich Musikaufnahmen auf einem relativ hohen professionellen Niveau erzeugen. Daneben gibt es zahlreiche Expertenfunktionen – man kann Songs hochladen und weiterbearbeiten, Songtexte erstellen lassen und vieles mehr. Das Angebot richtet sich ausdrücklich nicht nur an professionelle Musikproduzenten, sondern an jedermann.

**[mg]:** Das heißt, es handelt sich um ein weit verbreitetes Tool zur Musikgenerierung – vergleichbar mit dem, was OpenAI mit ChatGPT für Texte leistet?

**[Dr. Welp]:** Ja, genau. Wenn wir bei der GEMA im Lizenzierungsgeschäft mit Lizenznehmern zu tun haben, die sich darauf berufen, dass ihre Aufnahmen KI-generiert wurden, fällt fast immer einer der beiden Namen: Suno AI oder Udio. Das sind die gängigen Tools, die den Wettbewerbern derzeit klar überlegen sind – zumindest nach unserem Eindruck.

**[pgg]:** Wenn Sie im Namen derjenigen klagen, deren kreative Leistungen – Musik, Songtexte, was auch immer – in diese Systeme eingeflossen sind: Was müssen Sie konkret zur Hand haben? Sie müssen ja beweisen können, dass Ihre Mitglieder tatsächlich geschädigt wurden.

**[Dr. Welp]:** Das hängt immer vom konkreten Anwendungsfall ab. Der Normalfall bei der GEMA ist: Musik wurde genutzt, aber weder lizenziert noch vergütet. Man muss dann nachweisen, dass eine bestimmte Veranstaltung stattfand und dort Musik gespielt wurde. Bei KI ist das anders – und deutlich

schwieriger. Es gibt weder in der Europäischen Union noch in Deutschland noch weltweit Transparenzvorschriften. Wir haben juristisch keine Möglichkeit herauszufinden, mit welchen Werken und Aufnahmen diese Systeme tatsächlich trainiert wurden. Was wir stattdessen gemacht haben, könnte man einen Umweg nennen: Wir haben den Output der Systeme analysiert. Der Nachweis, dass etwas aus einem System herauskommt, beweist zwar nicht zwingend, dass es auch mit dem entsprechenden Werk trainiert wurde – er ist aber ein starkes Indiz. Konkret haben wir zunächst im Fall OpenAI gängige Chatbots gefragt, uns Songtexte bekannter Songs zu nennen. Lyrics sind urheberrechtlich geschützt: Wer sie im Internet zugänglich machen möchte, braucht eine Lizenz – so wie Spotify, das dafür entsprechend vergütet wird. Die Ergebnisse waren verblüffend: ChatGPT lieferte in den meisten Fällen die Originaltexte, oft nur leicht verändert. Das ist zunächst ein Nachweis für das Training. Für eine Urheberrechtsverletzung im Output gelten höhere Anforderungen – der Output muss dem Original sehr ähnlich sein. Auch das war überraschend einfach nachzuweisen: Refrains kamen häufig vollständig heraus, Strophen zumindest in erkennbar naher Form. Bei Suno AI ist die Beweisführung inhaltlich ähnlich, technisch aber deutlich anspruchsvoller – weil Urheberrechtsverletzungen bei hörbarer Musik schwerer nachzuweisen sind als bei Texten. Was wir dort gemacht haben: Wir haben Songtexte als Prompt eingegeben und die erzeugten Aufnahmen mit den Originalen verglichen. Die Ähnlichkeit war frappierend. Es gibt dabei zwei Nachweisstufen: Die erste ist, wenn ich "Atemlos durch die Nacht" eingebe und etwas herauskommt, das klingt wie Helene Fischer und inhaltlich mit dem Song übereinstimmt – dann weiß ich, dass das System damit trainiert wurde. Die zweite Stufe ist der Nachweis einer Urheberrechtsverletzung im Output. Dafür haben wir Leadsheets angefertigt, also die Aufnahmen in Noten transkribiert, und sie mit den Originalnoten verglichen. Die Übereinstimmungen waren so deutlich, dass man klar von Plagiaten sprechen kann. Da sind auch die Musterverfahren entstanden: Es geht um die Klärung grundsätzlicher Rechtsfragen. Wir haben die Urheber und Musikverlage der betreffenden Werke um Zustimmung gebeten. Die GEMA vertritt diese Rechte und kann im eigenen Namen klagen – bei Musterverfahren fragt man aber dennoch nach. Ich war selbst bei einer Veranstaltung, bei der die Aufnahmen vorgespielt wurden, und der Moderator war sich nie ganz sicher, ob er gerade das Original oder die KI-generierte Version hörte – so groß ist die Ähnlichkeit.

**[mg]:** Wie haben Sie das im Rahmen der Verhandlung praktisch umgesetzt – als vorbereitete Dokumentation oder auch live im Gerichtssaal?

**[Dr. Welp]:** Im Gerichtssaal selbst darf man nichts vorführen – die Zivilprozessordnung sieht das nicht vor. Beweise müssen bereits in den vorbereitenden Schriftsätzen beantragt werden. Wir haben die Leadsheets eingereicht und zusätzlich die aus Suno AI erzeugten Aufnahmen digital bei Gericht hinterlegt – das ist inzwischen Standard. Die Kammer hat die Aufnahmen dann in der Verhandlung selbst nochmals vorgespielt: jeweils das Original, gefolgt von der KI-generierten Version. Die Ähnlichkeit war für alle Beteiligten unmittelbar hörbar.

**[pgg]:** Gab es im Vorfeld Kommunikation mit der Gegenseite? Haben Sie Einblick in Ihre Beweisführung gewährt, oder haben Sie sich mit dem Unternehmen rückgekoppelt?

**[Dr. Welp]:** Wir haben Suno AI selbstverständlich vor der Klage angeschrieben – ohne Antwort zu erhalten. In der Verhandlung selbst wurden dann Vergleichsgespräche geführt. Die GEMA bietet Lizenzen für das Training solcher Systeme an – das ist auf legalem Weg möglich, wenn man eine Lizenz erwirbt und die Urheber entsprechend vergütet. Es wurde in der Verhandlung jedoch sehr deutlich, dass daran kein Interesse bestand. Man hat sich nicht auf einen Vergleich eingelassen, sondern bestand auf dem Standpunkt, eine Lizenzierung sei nicht erforderlich. Was die Vorlage der Beweise betrifft: Im Zivilprozess gilt der Beibringungsgrundsatz. Das Gericht ermittelt nicht von Amts wegen, sondern entscheidet auf Basis dessen, was die Parteien vortragen. Strittige Tatsachen müssen bewiesen werden – durch Zeugen, Sachverständige und andere Beweismittel, die wir in unseren Schriftsätzen angeboten haben.

**[pgg]:** Hat die Gegenseite versucht, Gegenbeweise vorzubringen – etwa um die Ähnlichkeit der Werke in Abrede zu stellen?

**[Dr. Welp]:** Ja. Die Gegenseite hat die Ansicht vertreten, dass die verwendeten Werke – zumindest in den Teilen, die übernommen wurden – nicht urheberrechtlich geschützt seien. Außerdem wurde behauptet, die erzeugten Ausgaben seien im urheberrechtlichen Sinne nicht nah genug am Original, um als rechtsverletzend zu gelten. Dazu muss ich sagen: Die Ähnlichkeit ist objektiv hörbar, das lässt sich nicht bestreiten. Das Gericht wird das nun bewerten – ich bin aber sehr zuversichtlich, dass es hier keine zwei Meinungen geben kann.

**[mg]:** Im Fall OpenAI liegt bereits ein Urteil vor. Was folgt daraus?

**[Dr. Welp]:** Wesentliche Rechtsfragen sind damit erstmals gerichtlich beantwortet worden – und das ist das erste Gericht weltweit, das sich dazu klar geäußert hat. Das hat eine sehr große Signalwirkung. Auch wenn es zunächst nur ein landgerichtliches Urteil ist, ist es international bekannt. Man wird darauf angesprochen, wenn man im Ausland unterwegs ist. Ein deutsches Gericht hat festgestellt, dass global bekannte KI-Systeme urheberrechtsverletzend trainiert wurden – das ist bedeutsam. Das merkt man auch an der Reaktion der Gegenseite: Bei der OpenAI-Verhandlung waren sieben Anwälte vor Ort, bei der Suno-AI-Verhandlung sechs – darunter ein eigens eingeflogener amerikanischer Anwalt. Für diese Unternehmen sind das Präzedenzfälle, besonders für Europa, wo das Urheberrecht harmonisiert ist: Was in Deutschland gilt, sollte in allen EU-Mitgliedstaaten ähnlich entschieden werden. Das Urteil ist noch nicht rechtskräftig – OpenAI hat Berufung eingelegt. Es wird also eine weitere Verhandlung am Oberlandesgericht München geben. Aber auch in dieser Form sendet das Urteil ein klares Signal – auch in Richtung Politik. Denn die Urteile lösen nicht alle Probleme. Das Transparenzproblem bleibt bestehen: Wenn wir jedem Dienst im Einzelfall nachweisen müssten, welche Werke verwendet wurden, wäre das am Markt nicht abbildbar. Es wird daher zusätzlich einer Änderung des Rechtsrahmens bedürfen – etwa einer Pflicht zur Offenlegung der Trainingsdaten und klarer Vergütungsregeln. Ich möchte deutlich unterstreichen: Wir verhindern keine Technologie und wollen das auch nicht. Wir lizenzieren sie. Wer Musik nutzen möchte, kann sie von uns

erwerben – mit welcher Technologie auch immer – muss aber bereit sein, dafür eine Vergütung zu zahlen. Denn sonst würde niemand mehr professionell Musik schaffen, wenn die GEMA hat als erste Verwertungsgesellschaft weltweit ein Lizenzmodell für KI-Training aufgestellt und am Markt angeboten. Das Argument, man komme an Musik nicht legal heran, zieht daher nicht. Diese Verfahren sollen den notwendigen Druck erzeugen, damit sich ein funktionierender Lizenzmarkt in Europa entwickelt.

**[mg]:** Was zeichnet aus Ihrer Sicht ein faires Lizenzmodell aus?

**[Dr. Welp]:** Ein faires Modell beschränkt sich nicht auf den Trainingsprozess. Training ist der eine Teil – aber man kann zu Recht fragen: Sollen Urheber einmal für das Training bezahlt werden und damit ist es erledigt? Das wollen wir nicht. Wir vertreten die Auffassung, dass auch das, was aus den Systemen herauskommt, zu vergüten ist. Denn die Möglichkeit zur Generierung entsteht nur dadurch, dass zuvor Originalwerke genutzt wurden. An dieser Wertschöpfungskette sollen diejenigen beteiligt werden, die die Inhalte geliefert haben – das ist im Übrigen auch der verfassungsrechtlich garantierte Grundsatz im Urheberrecht: Urheber sollen an der wirtschaftlichen Verwertung ihrer Werke beteiligt werden. Bei uns endet die Vergütungspflicht also nicht beim Training, sondern erstreckt sich auch auf den generierten Output und dessen weitere Nutzung. Stellen Sie sich eine Welt vor, in der auf Spotify nur noch KI-generierte Musik gehört wird – dann sollten auch diejenigen daran beteiligt sein, die mit ihren Werken die Grundlage dafür geschaffen haben.

**[mg]:** Wenn es darum geht, Kreative auch am Output der KI-Modelle zu beteiligen, stellt sich die Frage: Was ist mit Künstlerinnen und Künstlern, deren Werke gar nicht in den Trainingsdaten vorkommen – vielleicht weil sie nicht bekannt genug sind? Wir hatten Helene Fischer oder Grönemeyer als Beispiele. Es gibt sicher viele GEMA-Mitglieder, deren Werke in den Trainingsdaten gar nicht auftauchen. Würden auch sie von einem solchen Modell berücksichtigt?

**[Dr. Welp]:** Laienverständnis. Das sind Dinge, mit denen wir als Verwertungsgesellschaft umgehen können. Es ist nicht das erste Mal, dass wir Vergütungen ausschütten, ohne die genaue Nutzung einzelner Werke zu kennen. Wenn in einer Gaststätte Musik läuft, kommt niemand von der GEMA, um festzustellen, welche Songs gespielt wurden. Es gibt Verteilungsmodelle, die auf empirischen Indikatoren beruhen – und solche Lösungen lassen sich auch für KI finden. Da bin ich mir absolut sicher. dem es gelernt hat. Dann findet es im Output halt immer wieder denselben Pfad, so weil es keine anderen Anhaltspunkte irgendwie hat bei der Generierung. Was auch im Moment so zu sein scheint, dass man technisch nicht nachweisen kann, wie viel eines Originalwerkes im Output dann tatsächlich vorhanden ist. Das sind aber alles Dinge, mit denen wir umgehen können als Verwertungsgesellschaft. Denn das ist nicht das erste Mal, dass wir die Nutzung von konkreten Werken nicht genau wissen, nicht nachvollziehen können und trotzdem vergüten. Also Sie müssen sich zum Beispiel vorstellen, wenn Sie eine Gaststätte aufmachen und im Hintergrund Musik laufen lassen, da müssen Sie an die GEMA bezahlen. Und trotzdem kommt niemand von der GEMA und das ist auch nicht erwünscht und nicht gewollt und stellt fest, welche Musik Sie, denn tatsächlich dort in der Gaststätte abgespielt haben. Oder es gibt zumindest in Deutschland eine

Privatkopierabgabe, die wir auch weiter verteilen. Da guckt auch niemand nach, was privat denn tatsächlich gehört worden ist. Das vollzieht niemand nach und will auch niemanden nachvollziehen. Und dafür gibt es dann Verteilungsmodelle, die einfach auf Empirie beruhen. Also man hat dann bestimmte Indikatoren, was genutzt worden ist, wie häufig was genutzt worden ist und das zieht man dann halt als Grundlage für die Verteile her. Da werden sich in jedem Fall Lösungen für finden, da bin ich mir absolut sicher.

**[pgg]:** Und das betrifft dann auch die weniger bekannten Künstlerinnen und Künstler, die im Einzelfall nicht nachweisen können, dass ihre Werke im Output vorkommen oder beim Training verwendet wurden?

**[Dr. Welp]:** Ja. Stand heute könnten wir das sowieso nicht im Einzelfall belegen – es gibt keine Methode, um technisch auszuwerten, was wie häufig genutzt wurde, auch bei bekannten Werken. Aber selbstverständlich werden solche Urheber berücksichtigt. Bei der GEMA ist es generell so, dass Autoren, die weniger häufig genutzt werden, davon profitieren, dass im Portfolio auch wirtschaftlich sehr attraktive Werke enthalten sind. Es wird nicht alles eins zu eins abgerechnet, sondern es gibt in vielen Bereichen eine Querfinanzierung, die regelmäßig zugunsten der weniger etablierten Kreativen wirkt.

**[pgg]:** Der gesamte Aufwand – die Recherchen im Vorfeld, die Beweisführung, das Aufsetzen der Klage – ist enorm. Als GEMA können Sie das leisten. Für Einzelpersonen ist das kaum vorstellbar. In welcher Größenordnung bewegen sich die Kosten für ein solches Musterverfahren?

**[Dr. Welp]:** lassen sich schwer genau beziffern. Die Anwaltskosten allein sind erheblich – und im deutschen Zivilprozess bekommt man selbst bei einem Sieg nur einen Teil nach Gebührentabelle erstattet, der die tatsächlich entstandenen Kosten bei Weitem nicht abdeckt. Dazu kommen intern zahlreiche Mitarbeitende aus der Rechtsabteilung, einem Musikdienst und der IT, die in die Prozessführung eingebunden waren. Für Einzelpersonen ist das sicher nicht leistbar. Wir haben frühzeitig auch eine Studie durchgeführt – im Januar 2024 –, gemeinsam mit unserer Schwestergesellschaft SACEM, der französischen Entsprechung der GEMA, die ebenfalls ihre Mitglieder befragt hat. Rund 10.000 Mitglieder haben daran teilgenommen. Das Ergebnis: Bereits im Jahr 2028 könnte der Ertragsverlust durch KI-generierte Musik rund 27 Prozent betragen – das entspricht mehreren hundert Millionen Euro jährlich. Angesichts dessen muss man bereit sein zu investieren, und wir gehen davon aus, dass es sich auszahlen wird. sind schon zahlreichen Menschen, die sich mit den Führungen dieser Prozesse beschäftigt haben. Also man muss klar sagen, für Einzelpersonen ist das sicherlich nicht leistbar. Gerade bei solchen Musterverfahren ist es auch wichtig, dass man da alles ausschöpft, was man an Möglichkeiten tatsächlich auch hat. Weil da wird es dann einmal grundlegend entschieden, in der Hoffnung, dass es dann in der Zukunft vielleicht sich dann irgendwann alles reguliert hat und dass man dann eben ein einfaches Modell hat, um dann an Vergütungen in der in Zukunft heranzukommen. Das ist schon alles sehr, sehr aufwendig, das muss man schon sagen. Es ist auch wichtig, wir haben eine Studie durchgeführt, schon früh. Das war, glaube ich, im Januar 24. Da haben wir unsere Mitglieder befragt, zusammen mit unserer Schwestergesellschaft SACEM, das ist die französische GEMA, die auch ihre

Mitglieder befrachtet hat. Das war eine sehr, sehr groß aufgesetzte Studie. Ich glaube, wir hatten da 10.000 verwertbare Ergebnisse von den Mitgliedern. Und da ist letztlich auf der Basis rausgekommen, dass man schon im Jahr 2028 damit rechnen kann, dass die Erträge um 27% aufgrund von KI-Musik zurückgehen. Da spricht man dann über Beträge von mehreren 100 Millionen Euro jährlich. Da muss man dann auch bereit sein, zu investieren, um dem dann auch entgegenzuwirken. Und wir gehen fest davon aus, dass sich das dann in der Zukunft auch eben wieder auszahlen.

**[pgg]:** Man kann das auch als eine Art volkswirtschaftlichen Schaden beschreiben. Wie hat die Politik auf das Urteil reagiert?

**[Dr. Welp]:** Einheitlich lässt sich das nicht beschreiben. Es gibt stets zwei Positionen: Einerseits sagt jeder, dass Kreative vergütet werden müssen – das habe ich noch von niemandem offen bezweifeln hören. Andererseits spielt der Gesichtspunkt Technologiestandort Europa immer wieder eine große Rolle. Man möchte es KI-Unternehmen möglichst leicht machen, in Europa Fuß zu fassen, und hat Angst, dass Regulierung sie abschreckt. Ich halte das für einen Trugschluss. Regulierungen gibt es überall – auch in den USA, wo es etwa zum Thema Deepfakes neue Gesetze gibt, die von Staat zu Staat unterschiedlich ausgestaltet sind. Das Entscheidende ist Rechtssicherheit: Unternehmen müssen wissen, welche Anforderungen gelten. Google, OpenAI und Anthropic werden sich an die europäischen Marktbedingungen anpassen – daran habe ich keinen Zweifel. Google ist trotz Jugendschutz- und Haftungsgesetzen in Europa präsent. Kein KI-Unternehmen wird auf die Hunderte Millionen Nutzer in Europa verzichten, nur weil es hier Regulierung gibt. Das Argument dient, so meine Einschätzung, eher dazu, Vergütungspflichten zu umgehen.

**[mg]:** Sind Sie zuversichtlich, dass die entsprechenden Lizenzvereinbarungen letztlich geschlossen werden? Oder versuchen Sie sich auch technisch abzusichern, damit Verpflichtungen nicht umgangen werden?

**[Dr. Welp]:** Also, ich glaube, technisch ist es so gut wie nicht möglich. Da geht es um die Frage, es gibt ja ein Opt-out-Regime: In der Theorie kann ein Rechteinhaber widersprechen, dass seine Inhalte für das Training genutzt werden. In der Praxis funktioniert das bei Musik nicht. Theorie kann der Rechteinhaber widersprechen. In der Praxis kann er das im Bereich der Musik nicht. Das liegt einfach daran, weil sie Musik aus so vielen Quellen im Internet bekommen, da müsste überall so ein sogenannter Opt-out hinterlegt werden. Und die Gerichte fordern das nach der Gesetzgebung in maschinenlesbarer Form. Das heißt, man müsste jetzt dafür sorgen, dass auf jeder Quelle im Internet so ein Opt-out liegt. Das ist nicht möglich. Also die Komposition von einem bekannten Song, die gibt's im Stream im Radio, die gibt es als Stream im Fernsehen, die gibts in den Mediatheken, die gibts bei YouTube, die gibt auf Webseiten als Hintergrundmusik, das reicht schon, wenn jemand ein Video hochlädt, wo er die Komposition eben selbst singt und das im Internet teilt. Sie können diese Quellen nicht alle technologisch absichern, dass sie nicht mehr verfügbar sind für das Training. Ganz abgesehen davon, dass dieser Opt-out ja nur eine Erklärung ist. Der hindert nicht, also in tatsächlicher Art das Werk dann runterzuladen und für das Training zu verwenden. Und das ist natürlich auch schon Millionen, Milliardenfach passiert. Also die Systeme sind ja trainiert. Da

gibt es eine Rechtslage, an die sich einfach kategorisch nicht gehalten wird. Technologisch wird es da, glaube ich, wenig Wege geben, das zu verhindern. Das Entscheidende wird eben sein, dass man einen Lizenzmarkt etabliert. Wir gehen davon aus, dass das auch in der Zukunft passieren wird, und daran arbeiten wir.

**[mg]:** Wenn wir die OpenAI- und Suno-AI-Verfahren kurz beiseitelassen: Welche Auswirkungen hat KI-Musik im Radio oder auf Streaming-Plattformen? Ist das Teil der 27-Prozent-Prognose oder ein eigenes Problemfeld?

**[Dr. Welp]:** Das ist der Gedanke, der dieser Prognose zugrunde liegt: In welchem Ausmaß wird menschlich geschaffene Musik durch KI-generierte substituiert? Wenn das passiert, wandert das Geld, das bisher an Urheber floss, zu Technologieunternehmen. Diese Entwicklung nimmt zu. Im Lizenzierungsgeschäft berufen sich Lizenznehmer zunehmend darauf, ausschließlich KI-Musik zu verwenden. Im Radio, besonders in den Nachtstunden bei geringerem Publikumsinteresse, wird vermehrt KI-Musik eingesetzt. Und Digital Service Provider haben angegeben, dass inzwischen ein Drittel der täglichen Uploads auf Plattformen – darunter Spotify – rein KI-generierte Musik sei. Ob diese Musik dann tatsächlich auch gehört wird, ist allerdings eine andere Frage.

**[pgg]:** Gibt es im Musikbereich ähnliche Konstellationen wie im Bildbereich in den USA, wo Künstlerinnen und Künstler sagen, sie nutzen KI nur als Werkzeug zum Komponieren und erwarten, dass das Ergebnis als ihr Werk geschützt wird – obwohl die KI ihrerseits auf nicht lizenzierten Quellen basiert?

**[Dr. Welp]:** gibt es schon lange für Mixing und Mastering. Die entscheidende Grenze verläuft dort, wo ich KI als Werkzeug nutze, und dort, wo ich das Kreative vollständig aus der Hand gebe und nur noch auf einen Knopf drücke. Im letzteren Fall entsteht meiner Einschätzung nach kein Schutzrecht für denjenigen, der den Knopf gedrückt hat – darin besteht in der Rechtswissenschaft weitgehend Konsens. In der Praxis ist diese Grenze kaum scharf zu ziehen. Selbst ein sehr detaillierter Prompt könnte als schöpferischer Akt gewertet werden, wenn die KI dabei nur als Werkzeug dient. Und ich gehe davon aus, dass erfolgreiche Werke in der Regel nachbearbeitet werden – die KI ist dann ein Element im kreativen Prozess, nicht das einzige. Dazu kommt ein weiterer Aspekt, den man nicht vergessen darf: Auch wenn ein KI-generiertes Werk rechtlich nicht geschützt ist, können die Urheber, deren Werke als Trainingsgrundlage dienten, dennoch eine Vergütung verlangen. Das sind zwei getrennte Fragen. Und solange KI-Dienste unlizenziert arbeiten, haben Nutzer dieser Systeme keine Kontrolle darüber, ob das, was sie generieren, rechtsverletzend ist. Das Risiko trägt im Moment der Nutzer. Aus meiner Sicht sollte das lizenzierte Dienste gegenüber nichtlizenzierten attraktiver machen. Noch ein Punkt: In beiden von uns geführten Verfahren haben die Dienste stets auf die Verantwortung der Nutzer verwiesen – also behauptet, wenn etwas aus dem System kommt, das Rechte verletzt, sei das Sache der Nutzer. Das ist eine Strategie der Verantwortungsverschiebung, die man im Blick behalten sollte. drücke dann nur noch auf den Knopf. Und ich glaube, dass wenn ich nur noch am Knopf drücke, dass das jetzt zumindest keine Rechte entstehen lässt für denjenigen, der auf den Knopf gedrückt hat. Ich glaube, darüber besteht in der

Juristerei Konsens, dass das so ist. In der Praxis ist es nicht abgrenzbar. Selbst wenn rein gepromptet wird, ist es auch denkbar, dass der Prompt so detailliert ist und so genau und solche Vorgaben macht, dass die KI nur als Werkzeug dient und das Schöpferische beim Prompten passiert. Und es ist sowieso die Frage, also ich gehe im Moment davon aus, dass die Dinge, die erfolgreich sind, sowieso nachbearbeitet werden. Da ist die KI eben ein Element da drin. Ich habe auch noch nicht von erfolgreichen Texten gehört, die KI generiert waren. Es gab offenbar häufiger Fälle, wo Texte menschlich geschaffen wurden und dann wirklich interessante Texte geschaffen worden und die dann eben einfach mit Musik unterlegt wurden und die eben KI-generiert waren. Es ist so der eine Punkt, also soll man das jetzt schützen, was da rauskommt. Aber man darf nie vergessen, dass das Problem mehrschichtig ist. Eine andere Frage ist, wenn ich was generiere, auch wenn es nicht geschützt ist, können trotzdem noch die Menschen, die die Werke geschaffen haben, auf deren Basis eben generiert wurde, dafür eine Vergütung verlangen. Es ist ein anderes, davon zu trennen, das Thema, was man immer berücksichtigen muss. Was man im Moment sagen kann, dass diese Nutzung dieser Systeme urheberrechtlich nicht ganz ohne ist, denn das sind unlicenzierte Dienste, die haben sich alles genommen, was es im Internet gibt. Und wenn ich jetzt als professioneller Musiker da Ausgaben generiere und damit weiterarbeite, dann habe ich es einfach nicht unter Kontrolle, was damit ist. Also ich bekomme dann irgendwas und ich weiß halt nicht, ob das rechtsverletzend ist. Die Risiken geht man im Moment ein und zumindest aus meiner Sicht sollte das die Dienste auch unattraktiver machen, zumindest unattraktiv dann gegenüber lizenzierten Diensten, wo man sich dann eben sicher sein kann, dass ich die Dinge dann auch verwenden kann, die ich damit geschaffen habe. Und sicherlich ist das auch ein Argument, wieso dann später ein Lizenzmodell funktionieren sollte, auch sicherlich die Rechtssicherheit dann für die Nutzer dieser Systeme. Man darf sich im Übrigen auch da keine Illusionen machen. Also in beiden Prozessen, die wir führen, haben die Dienste immer auf die Verantwortlichkeit der Nutzer verwiesen. Also die haben gesagt, wenn da was rauskommt, was Rechte verletzt, da können wir nichts für, sondern das sind doch unsere Nutzer, die das machen. Also die Strategie ist, glaube ich, auch sicher, dass man sich so da aus der Verantwortung dann eben herausnehmen möchte.

**[mg]:** Stichwort: Verantwortung. Auf der Website der GEMA findet sich eine KI-Charta, in der verantwortungsvoller Einsatz von Systemen künstlicher Intelligenz mit Blick auf den kreativen Menschen beschrieben wird. Was war die Motivation hinter dieser Charta, und an wen richtet sie sich?

**[Dr. Welp]:** Die Charta richtet sich an alle, die sich für Musik interessieren. Die Motivation war, einen klaren Rahmen zu schaffen, wofür die GEMA steht: Transparenz, Verhandeln auf Augenhöhe mit den Anbietern, der Schutz menschlicher Kreativität. Unser oberstes Ziel ist es, dass Kreative von ihrer Arbeit leben können und nicht durch KI-Systeme verdrängt werden – genau dafür wurde die GEMA gegründet. Die Charta ist das übergeordnete Regelwerk, auf dem unsere Aktivitäten basieren. Die Rechtsdurchsetzung durch Gerichtsverfahren ist ein wichtiger Pfeiler. Ebenso wichtig ist unser Lizenzmodell: Wir laden Technologieunternehmen ein, auf Augenhöhe mit uns

zu arbeiten und für die Nutzung angemessen zu vergüten. Und drittens sind wir politischer Interessenvertreter: Wir arbeiten daran, dass der künftige Rechtsrahmen die Vergütung der Kreativen sicherstellt.

Technologieunternehmen und zu sagen, ihr könnt es gerne machen, wenn ihr eben auch dazu bereit seid, dafür auch eine angemessene Vergütung dann zu bezahlen. Und das dritte Element ist natürlich auch, dass wir dann politischer Interessensvertreter sind. Also wir arbeiten auch oder probieren darauf einzuwirken, dass es einen Rechtsrahmen in der Zukunft gibt, der für die Kreativen dann auch günstig ist und diese Vergütung eben sicherstellt. Und die Charta selbst bietet den äußeren Rahmen dafür.

**[pgg]:** Wie hat die Presse das aufgegriffen? War die Berichterstattung überwiegend auf Seiten der Kreativen, oder gab es auch kritische Stimmen, die fragten, ob hier KI-Fortschritt verhindert wird?

**[Dr. Welp]:** Mir ist keine negative Presseberichterstattung zu diesen Verfahren bekannt. National wie international war die Resonanz sehr positiv. Ich glaube, das liegt daran, dass für die meisten Menschen auf der Hand liegt: Kreative müssen für ihre Arbeit vergütet werden. Da gibt es einen breiten gesellschaftlichen Konsens, dass menschlich geschaffene Musik ihren Wert haben muss.

**[mg]:** Gibt es Stimmen oder auch Mitglieder der GEMA, denen die Forderungen nicht weit genug gehen – die sagen, KI sollte im Musikbereich grundsätzlich verboten werden?

**[Dr. Welp]:** Diese Diskussion führen wir intern nicht. Bei der GEMA wird nicht debattiert, ob unsere Werke überhaupt für Zwecke der künstlichen Intelligenz zur Verfügung gestellt werden sollten. Das hat sicher damit zu tun, dass bereits so vieles passiert ist – und dass allen klar ist, mit wem man es hier zu tun hat: den größten Unternehmen der Welt. Man wird es in der Zukunft nicht verhindern können, und wer Musik gewerblich schafft, ist an einer Verwertung interessiert. Nein, solche Stimmen haben wir nicht.

**[pgg]:** Mit der GEMA assoziiert man Musik. Aber es gibt ja auch Autorinnen und Autoren und andere kreative Branchen. Stehen Sie im Schulterschluss mit anderen Verwertungsgesellschaften für andere Felder – etwa der VG Wort?

**[Dr. Welp]:** Schulterschluss – absolut. Und es sind nicht nur Verwertungsgesellschaften: Im Buchbereich lizenzieren zum Beispiel auch die Verlage selbst sehr stark. Wir stehen mit all diesen Verbänden und Interessenvertretern in engem Austausch, denn klar ist: Es wird keine separate Regelung für Musik, eine andere für Presse, eine weitere für Bücher und eine für Bilder geben. In den Grundsätzen muss das für alle in dieselbe Richtung laufen. Die konkreten Probleme sind dabei unterschiedlich. Beim Opt-out zum Beispiel: Wir als Vertreter der Komposition können diesen Opt-out nicht erklären – wir machen die Inhalte, die geschützt werden müssten, gar nicht selbst zugänglich. Für einen Zeitungsverlag, der exklusive Inhalte auf seiner Website anbietet, ist das einfacher. Und bei Inhalten, die auf Aktualität angewiesen sind – wie Nachrichten –, ist die Lizenzierungsfrage nochmals eine andere. Aber die Klammer über allem ist dieselbe: Die Herstellung von Inhalten kostet Geld, und die Menschen, die das leisten, müssen davon bezahlt werden. Der Austausch ist sehr eng – das kann ich wirklich so sagen. sagen können, wir

können das nicht erklären. Das ist völlig unmöglich. Wir machen die Inhalte, wo wir es erklären müssten, auch gar nicht selbst zugänglich. Ich muss erstmal jemand anders dazu verpflichten, diesen Opt-out zu erklären. Und das ist zum Beispiel, wenn Sie in Zeitungsverlag sind, anders. Wenn Sie exklusive Inhalte haben, die auf Ihrer Webseite angeboten werden, dann können Sie natürlich diesen Opt-out einfach auf Ihre Webseiten setzen. Dann haben Sie da ein Problem weniger oder auch in der Lizenzierung, wenn es auf hohe Aktualität der Inhalte ankommt, wo sozusagen der Dienst schon von vornherein immer wieder was Neues braucht. Wenn ich an Berichterstattung denke, dann nützt es mir ja nichts, wenn meine KI die Nachrichten von vorgestern hatte, sondern der muss ja die aktuellen haben. Das sind im Detail dann immer unterschiedliche Probleme, die da entstehen. Aber natürlich ist allen gemein, dass man da eine Vergütungslösung für braucht, denn bei allen ist es eben so, dass die Inhalte, wenn sie hergestellt werden, das kostet Geld. Und da müssen Menschen von bezahlt werden. Das ist halt die grobe Klammer, die natürlich über allen Bereichen dasteht. Der Austausch ist sehr, sehr eng, das muss man wirklich so sagen.

**[mg]:** Damit ist dieses Digitalgespräch zu Ende. Wir bedanken uns bei Dr. Kai Welp von der GEMA für das aufschlussreiche Gespräch und die interessanten Einblicke. Viele Grüße nach München. Und wie immer vielen Dank an Sie, liebe Zuhörerinnen und Zuhörer, für Ihr Interesse und Ihre Aufmerksamkeit. Das Digitalgespräch meldet sich wieder am 12. Mai. Bis dahin – beim nächsten Digitalgespräch, einem Podcast von ZEVEDI, dem Zentrum für Verantwortungsbewusste Digitalisierung.

*[Der Abspann mit Musik und Ausschnitten aus dem Gespräch endet.]*



This work is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>