

BACHELORARBEIT

KI-generierte Musik und die GEMA-Vermutung – Eine Analyse rechtlicher und praktischer Aspekte

vorgelegt im September 2025 von
Fenna Bieringer

Matrikel-Nr.

Abgabedatum: 08.09.2025

1. Prüferin: Prof. Dr. Ulrike Verch
 2. Prüferin: Prof. Dr. Ulrike Spree
-

HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG

Department Information und Medienkommunikation
Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG
Hamburg University of Applied Sciences

KI-generierte Musik und die GEMA-Vermutung – Eine Analyse rechtlicher und praktischer Aspekte

Bachelorarbeit vorgelegt von
Fenna Bieringer

Matrikel-Nr.
Abgabedatum: 08.09.2025

<https://hdl.handle.net/20.500.12738/18420>

Zusammenfassung

Generative künstliche Intelligenz ermöglicht es, Musikstücke zu erzeugen, die immer weniger von menschlich produzierten Musikwerken zu unterscheiden sind. Diese Entwicklung stellt nicht nur das Urheberrecht vor neue Herausforderungen, sondern betrifft auch musikalische Verwertungsgesellschaften wie die GEMA. In diesem Kontext wirft dies Fragen für die Anwendung der GEMA-Vermutung auf. In der Arbeit werden die rechtlichen und praktischen Problemfelder eines wachsenden Anteils KI-generierter Musik auf die Anwendbarkeit dieser Vermutungsregelung herausgestellt. Die Analyse basiert auf Einbeziehung juristischer und interdisziplinärer Fachliteratur, Gerichtsurteile zur GEMA-Vermutung, aktueller Studien zur Prognose über die Verbreitung von KI-generierter Musik sowie einem kurzen Praxistest ausgewählter KI-Tools zur Musikgenerierung. Zudem wird das Thema möglicher Kennzeichnungsmethoden für KI-generierte Inhalte aufgegriffen und in diesem Zusammenhang ein kurzer Blick auf bestehende Transparenzpflichten geworfen.

Schlagworte: Künstliche Intelligenz, Generative Künstliche Intelligenz, Musik, Urheberrecht, GEMA, GEMA-Vermutung, Verwertungsgesellschaft

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
1.1	Relevanz des Themas	3
1.2	Zielsetzung und Fragestellung	4
1.3	Methodisches Vorgehen und Aufbau der Arbeit	5
2.	Stand der Forschung	7
3.	Technologischer Hintergrund KI-generierter Musik	11
3.1	Grundlagen - Künstliche Intelligenz	11
3.2	Generative KI und ihre Funktionsweise	12
3.3	KI-gestützte Musikproduktion	13
3.3.1	KI-Systeme als Werkzeuge in der Musikproduktion	14
3.3.2	Generative KI-Tools zur Musikproduktion	15
3.3.2.1	Loudly	15
3.3.2.2	Suno	16
3.3.2.3	AIVA	17
3.3.2.4	Zusammenfassung	18
4.	Rechtliche Rahmenbedingungen	19
4.1	Urheberrechtliche Grundlagen	19
4.1.1	Schutzfähigkeit KI-generierter Musik	19
4.1.2	Das Recht der öffentlichen Wiedergabe	20
4.2	Kollektive Rechtswahrnehmung	21
4.2.1	Grundgedanke	21
4.2.2	Aufgaben von Verwertungsgesellschaften	22
4.2.3	Gesetzliche Grundlage	22
4.2.4	Internationale Zusammenarbeit	22
4.3	Die GEMA	23
4.3.1	Entstehung	23
4.3.2	Rechtsgrundlagen	23
4.3.3	Aufgaben und Zuständigkeiten	24
4.3.4	Das GEMA-Repertoire und faktische Monopolstellung	24
4.3.5	Alternative Verwertungsgesellschaft C3S	25
4.4	Die GEMA-Vermutung	25
4.4.1	Entstehung der GEMA-Vermutung	26

4.4.2	Reichweite der GEMA-Vermutung.....	27
4.4.3	Nachweise zur Widerlegung der GEMA-Vermutung	28
4.4.3.1	Ausreichende Nachweise.....	28
4.4.3.2	Nicht ausreichende Nachweise.....	28
4.5	GEMA-freie Musik und alternative Lizenzmodelle.....	30
4.6	Zusammenfassung	31
5.	Analyse der Problemfelder	32
5.1	Beweisprobleme und Nachweisschwierigkeiten	32
5.2	Monopolstellung und das GEMA-Repertoire	35
6.	Transparenzpflichten und Kennzeichnungsmethoden.....	37
6.1	Möglichkeiten zur Kennzeichnung von KI-generierter Musik.....	37
6.2	Transparenzpflichten in der KI-VO.....	38
6.3	Bewertung im Rahmen der GEMA-Vermutung.....	39
7.	Fazit und Ausblick.....	41
	Literatur- und Quellenverzeichnis	43
	Anhang	51
	Eidesstattliche Erklärung.....	57

Abkürzungsverzeichnis

AFMA	Anstalt für musikalische Aufführungsrechte
Az.	Aktenzeichen
BGBI.	Bundesgesetzblatt
BGH	Bundesgerichtshof
BT-Drs.	Bundestags-Drucksache
CISAC	Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs
DPMA	Deutsches Patent- und Markenamt
EU	Europäische Union
EuGH	Europäischer Gerichtshof
GDT	Genossenschaft Deutscher Tonsetzer
GEMA	Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte
GG	Grundgesetz
KI-VO	Verordnung über künstliche Intelligenz der EU
LG	Landgericht
LUG	Literatururhebergesetz
RGBI.	Reichsgesetzblatt
SACEM	Société des Auteurs, Compositeurs et Éditeurs de Musique
STAGMA	Staatlich genehmigte Gesellschaft zur Verwertung musikalischer Aufführungsrechte
st. Rspr.	ständige Rechtsprechung
UrhG	Urheberrechtsgesetz
UrhWahrnG	Urheberrechtswahrnehmungsgesetz
VGG	Verwertungsgesellschaftengesetz
ZPO	Zivilprozessordnung

Hinweis zur geschlechtergerechten Sprache

In dieser Arbeit wird zur besseren Lesbarkeit teilweise das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind aber stets Personen jeden Geschlechts. Bei der Wiedergabe von Gesetzestexten, Urteilen und Literaturziten wird teilweise die originale Formulierung beibehalten, unabhängig davon, ob diese gendern oder nicht.

1. Einleitung

Im Juni 2025 sorgte ein rätselhaftes Musikprojekt namens *The Velvet Sundown* in der digitalen Musikszene für Aufsehen. Auf der Musikstreamingplattform Spotify erschien das Projekt als verifizierte*r Künstler*in mit einem klaren Retro-Pop-Sound, aber nahezu ohne Kontext oder begleitende Informationen (Gow, 2025, S.2). Auf Spotify zählt es inzwischen knapp eine halbe Million monatliche Hörer*innen (Spotify, 2025, o.S.)¹. Daneben ist die Musik aber auch auf anderen gängigen Streamingplattformen wie Deezer, Apple Music oder YouTube verfügbar. Auf ihrem Spotify-Profil stellte sich *The Velvet Sundown* bis vor Kurzem als vierköpfige Psychedelic Rockband mit den Mitgliedern Gabe Farrow, Lennie West, Milo Rains und Orion “Rio“ Del Mar vor (Freienstein, 2025, o.S.).

Kurz nach der Veröffentlichung der Musik wurde aber vermutet, dass hierbei möglicherweise künstliche Intelligenz zum Einsatz kam. Es fanden sich keinerlei Informationen zu den Bandmitgliedern, Hinweise auf Live-Auftritte fehlten vollständig und die veröffentlichten Bilder der Bandmitglieder und Albumcover trugen auffällige Merkmale KI-generierter Bildästhetik (Maimann, 2025, o.S.). Im Juli 2025 gab es dann vermehrt Medienberichte darüber, dass es sich bei *The Velvet Sundown* nicht um eine real existierende Band handelt und dass das Musikprojekt mithilfe künstlicher Intelligenz entstanden sei (vgl. Hiatt, 2025, o.S.; Maimann, 2025, o.S.).

In der Vergangenheit gab es bereits ähnliche Fälle, in denen KI-generierte Songs eine große Reichweite erlangten, aber kontrovers diskutiert wurden, etwa im Fall des 2023 aufgetauchten Songs „*Heart On My Sleeve*“. Der Song wurde unter einem Alias auf diversen Streaming-Plattformen verbreitet, aber mit dem Hinweis versehen, dass dieser mithilfe künstlicher Intelligenz generiert wurde. Problematisch war dabei, dass sowohl das Songwriting als auch die Stimmen stark an die Künstler *Drake* und *The Weeknd* erinnerten, obwohl beide nicht an dem Stück beteiligt waren (Endres, 2023, o.S.). In diesem Fall stand weniger die Frage einer Urheberschaft im Vordergrund, sondern vielmehr die Problematik der Imitation individueller Persönlichkeiten der Künstler und die Unsicherheit darüber, ob es sich um ein Original handelt oder nicht (ebd.). Wie Ingham (2025, o.S.) beschreibt, finden sich zahlreiche KI-generierte Musikprojekte auf gängigen Streamingplattformen, wie beispielsweise die Projekte *Aventhis* oder *The Devil Inside*, die zudem eine hohe Anzahl monatlicher Hörer*innen aufweisen. Häufig bleibt dabei aber unklar, wer für die Inhalte dieser Projekte verantwortlich ist und in welchem Umfang künstliche Intelligenz für die Herstellung eingesetzt wurde.

Mittlerweile beschreibt sich *The Velvet Sundown* auf ihrem offiziellen Spotify-Profil als „synthetisches Musikprojekt unter menschlicher kreativer Leitung, das mit Unterstützung

¹ Stand: August 2025; laut Medienberichten wird aber vermutet, dass ein Teil der Hörer*innenzahlen durch den Einsatz von Bots künstlich erzeugt wurden (vgl. Freienstein, 2025, o.S.; Toggweiler, 2025, o.S.).

künstlicher Intelligenz komponiert, vertont und visualisiert wurde“ (Spotify, o.D., o.S.).² Es lassen sich derzeit allerdings keine Informationen und Angaben über mögliche Urheber*innen oder beteiligte Personen finden. Dass der Hinweis auf den KI-Einsatz erst später hinzugefügt wurde, zeigt, wie schnell Unsicherheiten über den Herstellungsprozess und die urheberrechtliche Einordnung von Musikstücken entstehen können, wenn keine transparente Kennzeichnung erfolgt. Solche Unsicherheiten werfen grundlegende Fragen auf: Wer ist Urheber*in KI-gestützter Musikproduktionen? Und (wie) kann die kollektive Rechtswahrnehmung erfolgen, wenn weder Herkunft noch Urheberschaft eindeutig zuzuordnen sind? Denn auch Verwertungsgesellschaften sind von den technologischen Fortschritten im Bereich der künstlichen Intelligenz unmittelbar betroffen (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.292).

In Deutschland wird das Urheberrecht an Musikwerken häufig nicht individuell durch die Urheber*innen selbst durchgesetzt, sondern kollektiv durch Verwertungsgesellschaften wie die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) wahrgenommen (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.290). Die GEMA vertritt dabei die Rechte ihrer Mitglieder*innen und sorgt dafür, dass bei Nutzung ihrer musikalischen Werke Lizenzgebühren erhoben werden (Nocker/Riemer, 2018: in Heker/Riesenhuber, Kapitel 5, Rn.12). Wird nun KI-generierte Musik zur öffentlichen Wiedergabe genutzt, deren Herkunft und Urheberschaft unklar ist, stellt sich die Frage, ob hierfür Lizenzgebühren an die GEMA zu entrichten sind. Dabei entsteht ein praktisches Problem. Auch wenn unklar ist, ob überhaupt ein Urheberrecht an der Musik besteht oder wer konkret entsprechende Rechte an ihr besitzt, greift rechtlich in den meisten Fällen die sogenannte GEMA-Vermutung. Danach wird vermutet, dass öffentlich gespielte Musik zum Repertoire der GEMA gehört, solange Nutzende dieser Musik keinen Gegenbeweis erbringen (Freudenberg, 2025, in: BeckOK Urheberrecht, VGG § 48, Rn.3 f., 7). Für Nutzende, die zum Beispiel im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung KI-generierte Musik abspielen möchten, bedeutet dies, dass sie nachweisen müssen, dass diese Musik nicht zum GEMA-Repertoire gehört, was sich bei KI-generierten Songs mit unklarer Herkunft oder ohne konkrete Angaben zu Verantwortlichen als schwierig erweisen würde.

Ähnliche Herausforderungen in Bezug auf die GEMA-Vermutung gab es in der Vergangenheit bei der Nutzung von Creative-Commons lizenzierter Musik, wie ein auf einem Blog dokumentierter Beispielsfall zeigt (vgl. Weiß, 2011, o.S.). Ein Veranstalter berichtete, dass er Gebühren an die GEMA zahlen musste, obwohl auf seinem Event keine Musik eines GEMA-Mitglieds lief. Aufgrund der GEMA-Vermutung musste er jedoch nachweisen, dass ausschließlich GEMA-freie Musik gespielt wurde. Eine vollständige Tracklist sei dabei aber nicht ausreichend gewesen, sondern auch die Daten der Urheber*innen jedes einzelnen Werkes mussten angegeben werden (Weiß, 2011, o.S.).

² Stand: August 2025

Solche Fälle zeigen beispielhaft, dass die kollektive Rechtswahrnehmung auf grundlegenden Annahmen wie das Vorhandensein von Urheber*innen und einer Repertoirezugehörigkeit basiert. Der Fall *The Velvet Sundown* zeigt wiederum beispielhaft, dass zunehmend künstliche Intelligenz für die Produktion von Musik eingesetzt wird und diese Musik dann verbreitet werden kann, ohne den Herstellungsprozess konkret offenlegen zu müssen. Für Außenstehende ist dadurch kaum noch erkennbar, ob und in welchem Umfang menschliche Leistung überhaupt noch Teil eines Musikstücks ist (Gow, 2025, S.2). Diese fehlende Transparenz wirft Fragen für das Urheberrecht und die Rechteverwertung auf, denn in solchen Fällen kann nicht eindeutig festgestellt werden, ob ein Musikstück vollständig KI-generiert ist oder ob möglicherweise ein urheberrechtlich schützenswerter menschlicher Beitrag vorliegt. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie das deutsche Urheberrecht mit KI-generierter Musik umgeht und welche Auswirkungen dies für die GEMA haben könnte. Die vorliegende Arbeit untersucht Letzteres genauer und analysiert, ob und wie die GEMA-Vermutung durch KI-generierte Musik rechtlich und praktisch betroffen sein kann.

1.1 Relevanz des Themas

Die technologische Entwicklung schreitet in einem enormen Tempo voran. Auf die großen Veränderungen durch die Digitalisierung folgt nun mit der künstlichen Intelligenz ein weiterer Entwicklungsabschnitt. Durch die technologischen Fortschritte im Bereich der künstlichen Intelligenz können auch Prozesse im Bereich der Musikproduktion mittlerweile nahezu automatisiert werden (Possard/Madner, 2025, S.259). Die Rolle des Menschen kann dabei sogar auf die einfache Eingabe von Anweisungen beschränkt sein. Es stehen bereits diverse öffentlich zugängliche KI-Anwendungen und -Tools zur Verfügung, mit denen sich innerhalb weniger Sekunden vollständige Musikstücke erzeugen lassen. Hinzu kommt die zunehmende Verbreitung von KI-generierter Musik, insbesondere auf Musikstreamingplattformen. Laut einer offiziellen Meldung des Musikstreamingdienstes Deezer vom 16. April 2025 sind etwa 18% der täglich hochgeladenen Titel vollständig KI-generiert, was mehr als 20.000 Musikstücke pro Tag entspricht (Deezer, 2025, o.S.). KI-generierte Musik ist daher nicht nur leicht zu erstellen, sondern wird schon jetzt in erheblichem Umfang veröffentlicht und verbreitet. Die von KI-Systemen erzeugten Musikstücke sind zudem oftmals kaum noch von menschlich produzierter Musik zu unterscheiden, können jedoch rechtlich unterschiedlich behandelt werden (Klawonn, 2023, S.3). Diese Entwicklungen stellen insbesondere das Urheberrecht vor neue Herausforderungen (Klawonn, 2023, S.2; Wandtke/Ostendorff, 2023, S.5). Da das Urheberrecht auf dem Grundsatz basiert, dass nur Menschen als Urheber*innen in Betracht kommen (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.59), stellt sich bei Inhalten, die unter Einsatz künstlicher Intelligenz entstanden sind die Frage, in welchem Umfang noch ein menschlicher Beitrag eingeflossen ist, um einen urheberrechtlichen Schutz zu begründen (Dornis, 2021, S.785; Wandtke/Ostendorff, 2023, S.100). Häufig sind bei KI-Musik aber weder der Herstellungsprozess noch die beteiligten Personen transparent, sodass rechtliche Unsicherheiten entstehen können, insbesondere bei der Nutzung und Verwertung solcher Musik (Klawonn, 2023, S.135). Somit stehen auch

musikalische Verwertungsgesellschaften wie die GEMA vor neuen Herausforderungen. Die GEMA-Vermutung kann zur praktischen Herausforderung werden, wenn nicht mehr festgestellt werden kann, ob ein genutztes Musikstück Urheber*innen hat oder nicht.

Der zunehmende wirtschaftliche Einfluss generativer KI im Musikbereich verstärkt die Relevanz des Themas. Laut einer Studie von Goldmedia, die im Auftrag der Verwertungsgesellschaften GEMA und SACEM (Société des Auteurs, Compositeurs et Éditeurs de Musique) durchgeführt wurde, wird sich der Markt für generative KI-Anwendungen im Musiksektor bis 2028 auf über drei Milliarden US-Dollar vergrößern und damit gegenüber dem Jahr 2023 verzehnfachen (GEMA/SACEM, 2024, S.7). Laut einer von dem internationalen Dachverband der Verwertungsgesellschaften CISAC (Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs) in Auftrag gegebenen Studie wird für den weltweiten Markt für vollständig KI-generierte Musikerzeugnisse im Jahr 2028 ein jährlicher Wert von 16 Milliarden Euro prognostiziert (CISAC, 2024, S.63). Zudem sollen Anbieter generativer KI-Musikdienste im selben Jahr Umsätze von 4 Milliarden Euro erzielen (CISAC, 2024, S.70) was die Prognose der Studie von Goldmedia bestätigt. Solche Entwicklungen lassen erwarten, dass generative künstliche Intelligenz eine zentrale Rolle in der Musikproduktion und anschließender Verwertung einnehmen wird, was direkte Auswirkungen für das Urheberrecht und Verwertungsgesellschaften mit sich bringt. Die GEMA weist in diesem Zusammenhang auch auf die Notwendigkeit einer angemessenen Vergütung für menschliche Urheber*innen hin, sowohl im Hinblick auf das KI-Training als auch auf mögliche Einnahmeverluste durch KI-generierte Musik (GEMA, 2024a, o.S.). Die urheberrechtlichen Herausforderungen generativer KI (in der Musikproduktion) werden derzeit in Wissenschaft und Praxis intensiv diskutiert.

1.2 Zielsetzung und Fragestellung

Ziel der Arbeit ist es, die rechtlichen und praktischen Aspekte darzustellen, die sich durch die technologische Entwicklung im Bereich KI-generierter Musik in Bezug auf die GEMA-Vermutung ergeben. Dabei sollen als Grundlagen zum einen der aktuelle Entwicklungsstand KI-generierter Musik und ihre urheberrechtliche Einordnung dargestellt werden und zum anderen aufgezeigt werden, was die GEMA-Vermutung ist, aus welchem Kontext heraus sie entstanden ist und welche Problemfelder sich in Bezug auf KI-generierte Musik für ihre Anwendbarkeit ergeben können. Ergänzend wird darauf eingegangen, welche Methoden zur Kennzeichnung KI-generierter Musik denkbar sind und in welchem Umfang Transparenzpflichten für KI-generierte Inhalte derzeit bestehen. Die zentrale Fragestellung der Arbeit lautet: Welche Problemfelder wirft KI-generierte Musik im Zusammenhang mit der GEMA-Vermutung auf und inwiefern könnten Kennzeichnungsmethoden zu mehr Transparenz und Rechtssicherheit beitragen?

1.3 Methodisches Vorgehen und Aufbau der Arbeit

Die Arbeit basiert auf einer Literaturarbeit mit analytischem Ansatz. Auf Grundlage der Literatur erfolgt eine Analyse, bei der einzelne Aspekte im Hinblick auf die Fragestellung verknüpft und mögliche Problemfelder erörtert werden. Ein empirischer Teil ist nicht vorgesehen. Ergänzend wird aber eine Darstellung von drei ausgewählten Anbietern von KI-Tools zur Musikgenerierung gegeben. Dabei werden die Anbieter in Bezug auf technische Funktionen der Tools und der für Nutzende daraus resultierenden Möglichkeiten untersucht. Zudem werden die jeweiligen Geschäfts- und Lizenz- oder Nutzungsbedingungen der Anbieter im Hinblick auf den rechtlichen Umgang mit dem generierten Output analysiert. Es soll aufgezeigt werden, welche Möglichkeiten die KI-Musikgenerierung bereits bietet und sichtbar gemacht werden, welche rechtlichen und praktischen Problemfelder sich durch die neuen technischen Möglichkeiten in Bezug auf die GEMA-Vermutung ergeben können. Daher wurden bereits in der Einleitung aktuelle mediale Beispiele zu KI-generierter Musik vorgestellt, um die Relevanz und Aktualität des Themas zu verdeutlichen. Auf Basis juristischer und interdisziplinärer Quellen wird das Thema generative KI in der Musikproduktion dargestellt, als Grundlage für die Analyse der Problemfelder. Zudem werden die rechtlichen Rahmenbedingungen erläutert, wie die urheberrechtliche Einordnung KI-generierter Musik sowie die Rolle von Verwertungsgesellschaften. Hier wird insbesondere auf die GEMA eingegangen und das von der Rechtsprechung entwickelte Konstrukt der GEMA-Vermutung erläutert. Aufbauend auf diesen Grundlagen erfolgt eine Analyse der Problemfelder, die die zuvor dargestellten praktischen und rechtlichen Aspekte zusammenführt. Abschließend wird ein Blick auf bestehende Kennzeichnungsmethoden und Transparenzpflichten geworfen. Als Quellen dienen vor allem juristische und interdisziplinäre Aufsätze, Kommentare, Gerichtsurteile und Monografien zu den Themenfeldern Urheberrecht, (generative) künstliche Intelligenz und Musikproduktion. Auch erste Studien mit Prognosen zu KI-generierter Musik auf dem Musikmarkt werden als Quellen miteinbezogen. Zudem werden Presseberichte und von Verwertungsgesellschaften (insbesondere der GEMA) veröffentlichte Informationen mitberücksichtigt, da es sich um ein hochaktuelles Themenfeld handelt und sich neue Entwicklungen kurzfristig ergeben können. Die Arbeit stützt sich auf Recherchen in juristischen Fachdatenbanken wie *BeckOnline*, sowie auf wissenschaftlichen Suchportalen wie *BASE*, *Google Scholar* und Bibliothekskatalogen, wobei der Schwerpunkt auf aktuellen Veröffentlichungen aus den Jahren 2020-2025 liegt. Zudem umfasst die Recherche auch Kataloge großer Fachverlage wie *De Gruyter* und *Nomos*, die auch rechtswissenschaftliche Fachgebiete abdecken.

Die Arbeit gliedert sich in sieben Kapitel. Nach der Einleitung in das Thema und der Erläuterung der methodischen Vorgehensweise (Kapitel 1) folgt ein Überblick über den Stand der Forschung, der insbesondere juristische Grundlagen und aktuelle Diskussionen zum Thema KI und Urheberrecht aufgreift (Kapitel 2). Kapitel 3 gibt einen Überblick über die Grundlagen und Entwicklungen künstlicher Intelligenz, insbesondere in der Musikproduktion. Neben einer begrifflichen und technischen Einordnung erfolgt die Zusammenfassung eines kurzen Praxistests ausgewählter KI-Tools zur

Musikgenerierung. Dabei werden die praktischen Möglichkeiten dieser Tools dargestellt und die jeweiligen Geschäftsbedingungen sowie Lizenz- oder Nutzungsvereinbarungen der Anbieter im Hinblick auf den generierten Output herausgearbeitet. Kapitel 4 stellt die rechtlichen Rahmenbedingungen dar. Im Mittelpunkt stehen die urheberrechtliche Einordnung KI-generierter Musik sowie die kollektive Rechtewahrnehmung und die GEMA mit Fokus auf die GEMA-Vermutung. Auf dieser Grundlage werden in Kapitel 5 mögliche Problemfelder im Zusammenhang mit KI-generierter Musik und der GEMA-Vermutung analysiert. Kapitel 6 gibt einen Überblick über Kennzeichnungsmethoden für KI-generierte Erzeugnisse und thematisiert Transparenzpflichten. Den Abschluss bildet ein Fazit (Kapitel 7), das die wesentlichen Erkenntnisse zusammenfasst und die Fragestellung beantwortet.

2. Stand der Forschung

Die Diskussion um den Einsatz generativer KI in der Musikproduktion hat in den letzten Jahren deutlich zugenommen. KI-Systeme können inzwischen Musik generieren, die kaum noch von menschlich erzeugten Werken zu unterscheiden ist (Reinhardt, 2025, S.267). Diese Entwicklung wirft Fragen hinsichtlich des Urheberrechts auf, die sowohl den Input als auch den Output von KI-Systemen betreffen (vgl. CISAC, 2024, S.25). Sie gewinnt aber auch aufgrund der prognostizierten und bereits bestehenden Marktentwicklung an Bedeutung.

Generative KI hat bereits jetzt schon einen Marktwert von 3,7 Milliarden US-Dollar, wovon ca. 8 Prozent allein auf den Musikmarkt fallen (GEMA/SACEM, 2024, S.7). Insbesondere von der GEMA und SACEM, sowie von der CISAC in Auftrag gegebene Studien verweisen auf eine große Veränderung des Musikmarkts durch KI-basierte Technologien (vgl. GEMA/SACEM, 2024; CISAC, 2024). Beide Studien untersuchen die Auswirkungen generativer KI im Musikbereich und zeigen, dass KI-generierte Musik in den kommenden Jahren einen wachsenden Anteil am globalen Musikmarkt einnehmen wird. Investitionen in generative KI allgemein sind allein zwischen 2022 und 2023 sprunghaft von rund 3 Milliarden auf etwa 25 Milliarden Dollar angestiegen (CISAC, 2024, S.18). Laut der Studie der CISAC wird auch ein großes Wachstum des Marktes für KI-generierte Inhalte prognostiziert. Bis 2028 sollen KI-generierte Outputs im Musikbereich einen kumulativen Marktwert von 40 Milliarden Euro erreichen (CISAC, 2024, S.71). Für das Jahr 2028 allein wird ein Jahresmarktwert von 16 Milliarden Euro prognostiziert (ebd.). Zudem könnte diese Marktentwicklung im Jahr 2028 insgesamt bis zu 24 Prozent der Einnahmen von Musikschaaffenden gefährden (CISAC, 2024, S.67). Auch die Studie der GEMA und der SACEM kommt zu einem ähnlichen Ergebnis und prognostiziert finanzielle Einbußen von 27 Prozent für Musikschaaffende aufgrund der Einflüsse von generativer KI bis 2028 (GEMA/SACEM, 2024, S.8). Eine Umfrage unter rund 15.000 Mitgliedern der GEMA und SACEM verdeutlicht zudem die Haltung der Musikschaaffenden in Bezug auf Transparenz. 95% der Befragten stimmen zu, dass KI-Anbieter verpflichtet werden sollten, offenzulegen, wenn sie urheberrechtlich geschützte Werke als Trainingsdaten verwenden (GEMA/SACEM, 2024, S.70). Zudem fordern 89%, dass KI-generierte Musikstücke eindeutig als solche gekennzeichnet werden sollen (GEMA/SACEM, 2024, S.73). Dies zeigt, dass Fragen der Transparenz und Kennzeichnung in Bezug auf KI-generierte Inhalte unter Musikschaaffenden eine zentrale Rolle spielen.

Die Studie der CISAC gibt zudem auch Aufschluss über die zukünftigen Nutzungsbereiche von KI-Musikgeneratoren. Bereits heute kommt sie für Hintergrundmusik in Werbung, öffentlichen Räumlichkeiten und auf Social-Media-Plattformen zum Einsatz (CISAC, 2025, S.58 f.). Prognosen zufolge könnte sie bis 2028 zusätzlich auch kontextabhängige und individuell anpassbare Musikdienste für unterschiedlichste Multimedia-Anwendungen ermöglichen (CISAC, 2025, S.59). Gleiches gilt auch für Social-Media-Inhalte sowie für audiovisuelle Produktionen wie Serien, Filme oder Videospiele (CISAC, 2024, S.58, 61).

Neben diesen wirtschaftlichen Einflüssen befasst sich die juristische Fachliteratur mit der urheberrechtlichen Einordnung von KI-generierten Erzeugnissen. Denn generative KI-Systeme werfen nicht nur neue Fragen zum Verständnis von Kunst und Kreativität auf, sondern sorgen auch für Diskussionsbedarf über die Auswirkungen von künstlicher Intelligenz auf das Urheberrecht (Maamar, 2023, S.481). Das Urheberrecht schützt kreative Schöpfungen durch den Menschen als Werke im Sinne des § 2 UrhG³ und schafft Ausschließlichkeitsrechte für Urheber*innen, insbesondere Verwertungsrechte (Baumann, 2023, S. 3673). Diese Rechte können Urheber*innen grundsätzlich auch anderen in Form von Nutzungsrechten einräumen (ebd.). Dies ist auch für die Tätigkeit von Verwertungsgesellschaften wie der GEMA relevant, da sie auf der Übertragung dieser Nutzungsrechte basieren (Hoßbach, 2020, S.8). In aktuellen Diskursen ist besonders die Frage nach der urheberrechtlichen Schutzfähigkeit des Outputs eines KI-Systems zentral. Urheberrechtlicher Schutz setzt nach § 2 Abs. 2 UrhG eine persönliche geistige Schöpfung voraus. Dabei kann persönlich nur das sein, was ein Mensch schafft (Raue, 2025: in Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, § 2 UrhG, Rn.21). Nach herrschender Meinung fallen KI-generierte Erzeugnisse nicht unter den Schutz des Urheberrechtsgesetzes, da sie keine persönlichen geistigen Schöpfungen sind (Thum, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, §7 UrhG, Rn.18). Dies entspricht auch der unionsrechtlichen Auslegung des Werkbegriffs durch den EuGH, der eine eigene geistige Schöpfung des Urhebers und deren Ausdruck verlangt (Ory/Sorge, 2019, S.711). Weil das Urheberrecht anthropozentrisch, also auf den Menschen als Urheber ausgerichtet ist, können KI-Erzeugnisse somit keine klassischen Urheber haben (Dornis, 2021, S.785).

Parallel dazu werden auch Fälle diskutiert, in denen ein KI-Erzeugnis urheberrechtlich als Werk geschützt sein kann, wenn der Mensch die KI nur als unterstützendes Werkzeug nutzt. Einigkeit besteht dahingehend, dass ein urheberrechtlicher Schutz des Outputs in Betracht kommen kann, sofern der kreative Schöpfungsvorgang wesentlich vom Menschen ausgeht und die KI dabei nur als technisches Hilfsmittel dient (Thum, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, § 7 UrhG, Rn. 20). Daher muss bei der urheberrechtlichen Einordnung unterschieden werden, ob es sich um rein KI-generierte Erzeugnisse handelt, oder um KI-unterstützte Werkschöpfungen (Baumann, 2023, S. 3676). Diese Unterscheidung ist aber im jeweiligen Einzelfall zu prüfen und gestaltet sich oft schwierig (Thum, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, § 7 UrhG, Rn. 20).

Auch der Schutz musikalischer KI-Erzeugnisse wird in der Literatur zunehmend diskutiert. Die zuvor dargelegten Grundsätze im Hinblick auf KI-generierte Erzeugnisse im Allgemeinen finden auch auf diese Anwendung. Allerdings weist Musik eine Besonderheit auf, da häufig auch kombinierte Werke aus Musik und Text entstehen. Diese Besonderheit wird in Abschnitt 4.1.1 noch erläutert.

³ Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz - UrhG) vom 09.09.1965 (BGBl. I S.1273), zuletzt geändert durch Art.28 des Gesetzes vom 23.10.2024 (BGBl. 2024 I Nr.323).

In der Fachliteratur wird neben der urheberrechtlichen Einordnung von KI-generierten Erzeugnissen auch die Frage aufgeworfen, ob und inwieweit das Verwenden geschützter Werke als Trainingsdaten zulässig ist. Für das Training generativer KI-Modelle wird meist auf Datenbestände urheberrechtlich geschützter Werke zurückgegriffen (Dornis, Stober, 2024, S.69). Hierbei findet aber ohne eine entsprechende Erlaubnis der jeweiligen Urheber*innen möglicherweise eine Verletzung des Vervielfältigungsrechts nach § 16 UrhG statt (Baumann, 2023, S. 3674). Relevant sind in diesem Zusammenhang Fragen bezüglich einer Vergütung für die Nutzung der Werke als Trainingsdaten, was sich zurzeit im Rahmen laufender Verfahren der GEMA gegen die KI-Anbieter *Suno* und *OpenAI* zeigt (vgl. GEMA 2025a; GEMA, 2024b). Zudem hat sich die GEMA bereits öffentlich zu Fragen einer fairen Beteiligung der Musikschaaffenden geäußert und ein Lizenzmodell für generative KI vorgestellt, das Lizenzen sowohl für das Training als auch für die Folgenutzungen von KI-Inhalten vorsieht (vgl. GEMA, 2024c).

In der Literatur wird auch aufgegriffen, dass im Kontext von KI-Musik und Rechteverwertung Fragen zu Beweisen einer Urheberschaft, Transparenz und sogar der Tragfähigkeit der GEMA-Vermutung aufkommen könnten (Klawonn, 2023, S. 129, 131 f.). Nach der durch die Rechtsprechung anerkannten GEMA-Vermutung wird zugunsten der GEMA vermutet, dass sie zur Wahrnehmung der Rechte an Tanz- und Unterhaltungsmusik befugt ist, aufgrund ihres umfassenden In- und Auslandsrepertoires (BGH, Urteil vom 05.06.1985, Az. I ZR 53/83 – GEMA-Vermutung I, NJW, 1986, 1244). Das bedeutet, dass bei der Nutzung von urheberrechtlich geschützten Werken zunächst davon ausgegangen wird, dass die Rechte an diesen Musikwerken von der GEMA wahrgenommen werden (Riesenhuber, 2018: in Heker/Riesenhuber, Kapitel 11 Rn.9). Daher müssen Nutzende, sofern sie beispielsweise die Musik öffentlich aufführen oder abspielen möchten, grundsätzlich Nutzungslizenzen über die GEMA erwerben (Riesenhuber, 2018: in Heker/Riesenhuber, Kapitel 11 Rn.5). Die Vermutung kann nur durch einen substantiierten Gegenbeweis widerlegt werden, dass ausschließlich Musik genutzt wurde, die nicht Teil des von der GEMA vertretenen Repertoires ist (Freudenberg, 2025: in BeckOK Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.7). Eine ausführliche Darstellung der GEMA-Vermutung erfolgt in Abschnitt 4.4.

Die GEMA-Vermutung war bereits vor dem Aufkommen KI-generierter Musik schon Gegenstand politischer und öffentlicher Diskussion. So forderte 2014 eine Petition ihre komplette Abschaffung. Der Petitionsausschuss des Bundestages entsprach jedoch nicht dem Anliegen und begründete dies damit, dass ohne die GEMA-Vermutung eine effektive Rechtswahrnehmung durch die GEMA nicht mehr möglich sei, da sie sonst in jedem Einzelfall beweisen müsste, zur Rechtswahrnehmung befugt zu sein (BT-Drs. 18/4990, 2015, S.28 f.)⁴. Zugleich erkannte der Ausschuss aber den Wandel des Musikmarkts insbesondere in Bezug auf die Zunahme GEMA-freier

⁴ BT-Drucksache 18/4990 (2015): Bericht des Petitionsausschusses (2. Ausschuss). Deutscher Bundestag. 18. Wahlperiode. [Online, Zugriff am 20.7.2025]. Verfügbar unter: <https://dserver.bundestag.de/btd/18/049/1804990.pdf>.

Musik an und empfahl, die GEMA-Vermutung zukünftig auf mögliche Anpassungen zu überprüfen (BT-Drs. 18/4990, 2015, S.29). Die GEMA-Vermutung findet auch heute noch Anwendung, eine öffentliche Diskussion um ihre Daseinsberechtigung wurde 2024 aber erneut in Form einer Petition aufgegriffen. Eine aktuell in der Prüfung stehende Petition (Id-Nr. 172858) fordert eine grundlegende Reform der GEMA einschließlich der Abschaffung der GEMA-Vermutung mit der Begründung, dass GEMA-freie, Creative-Commons und KI-Musik zunehmend an Bedeutung gewinnen (Deutscher Bundestag, 2024, o.S.). Hierbei zeigt sich, dass die GEMA-Vermutung immer wieder aufgrund von Veränderungen auf dem Musikmarkt in der Diskussion ist, nicht zuletzt auch im Zusammenhang mit dem Thema KI-Musik.

In der Literatur werden auch Kennzeichnungsmethoden und Transparenzpflichten für KI-generierte Erzeugnisse diskutiert. Da bei KI-Erzeugnissen meist unklar ist, wer Urheber*in ist bzw. ob überhaupt ein Urheberrechtsschutz besteht, wird es in Zukunft immer schwieriger sein, zu bestimmen, wie viel menschliche Eigenleistung tatsächlich in einem Werk bzw. einem KI-Erzeugnis steckt (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.100). Durch eine Kennzeichnung von KI-Erzeugnissen könnte eine klarere Unterscheidung zwischen menschlich geschaffenen und KI-erzeugten Inhalten ermöglicht werden. Kennzeichnungen schaffen Transparenz, indem sie KI-generierte Musik als solche ausweisen. Eine Analyse der Mozilla Foundation beschreibt, wie dies durch Audiokennzeichnungen oder kryptografische Wasserzeichen erfolgen könnte, die in die Musik integriert werden (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.22f., 29 [PDF]). Zudem werden dort Technologien wie *AudioSeal* oder *SynthID* erwähnt, um aufzuzeigen, dass solche Maßnahmen bereits umgesetzt werden.

Insgesamt zeigt sich, dass die urheberrechtliche Einordnung KI-generierter Erzeugnisse bereits Gegenstand juristischer und interdisziplinärer Diskussionen ist. Auch die Rolle von Verwertungsgesellschaften und ihre Aufgabenerfüllung wird thematisiert.

3. Technologischer Hintergrund KI-generierter Musik

In den letzten Jahren ist künstliche Intelligenz zu einem zentralen Thema in gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Diskursen geworden. Einen besonders wichtigen Meilenstein in der aktuellen Entwicklung der künstlichen Intelligenz stellt die Veröffentlichung von ChatGPT durch die Firma OpenAI am 30. November 2022 dar (Krauss, 2023, S.1 f.). Künstliche Intelligenz hat das Potenzial, verschiedene Lebensbereiche grundlegend zu verändern und neu zu gestalten, was auch für den Musikbereich gilt (Frieler et al., 2023, S.4). Seit dem Aufkommen der ersten Musikstreamingplattformen Anfang der 2000er-Jahre werden vermehrt KI-gestützte Verfahren im Musikbereich eingesetzt, zum Beispiel zur Erstellung von personalisierten Playlists oder Musikempfehlungen für Nutzende (GEMA/SACEM, 2024, S.13). Spotify nutzt beispielsweise einen Algorithmus, der aus Nutzungsdaten Hörvorlieben ableitet und dadurch Hörwahrscheinlichkeiten voraussagt, um auf dieser Basis Musikempfehlungen zu geben (Hoxtell/Veit, 2024, S.55). Mittlerweile gibt es aber auch KI-Tools, mit denen Nutzende über einfache Texteingaben vollständige Songs generieren lassen können (vgl. Abschnitt 3.3.2).

3.1 Grundlagen - Künstliche Intelligenz

Viele KI-Systeme sind lernfähig und verbessern sich auf Grundlage von Erfahrungen und Rückmeldungen (Krauss, 2023, S.119). Dieser Prozess wird als maschinelles Lernen bezeichnet, das gemeinsam mit der Mustererkennung einen zentralen Anwendungsbereich der künstlichen Intelligenz darstellt (Grätz, 2021, S.21). Relevante technologische Fortschritte auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz, darunter auch das Komponieren von Musik, beruhen meist auf maschinellem Lernen und Mustererkennung (Krauss, 2023, S.120). Dabei geht es darum in großen Datenmengen Muster zu erkennen, um auf dieser Grundlage Vorhersagen oder Entscheidungen zu treffen (Krauss, 2023, S.121). Auch der Musikempfehlungsalgorithmus von Spotify basiert auf maschinellem Lernen (Hoxtell/Veit, 2024, S.58). Während KI-Systeme bereits in anderen zahlreichen Bereichen angewendet werden, wie zum Beispiel in der Bild- und Spracherkennung, beim autonomen Fahren oder der Medizintechnik sowie im Bereich der Prozessoptimierung (vgl. Fraunhofer IKS, 2025, o.S.), steht in dieser Arbeit das Verfahren der generativen KI im Fokus. Obwohl der Begriff der künstlichen Intelligenz allgegenwärtig ist, findet sich bisher keine allgemein anerkannte Definition (Dornis, 2019, S.1252; Eigner, 2025, S.5). Künstliche Intelligenz wird je nach Fachrichtung und Kontext unterschiedlich definiert und verändert sich mit dem technischen Fortschritt (Molavi Vasse'i, 2025, S.190). In der wissenschaftlichen Diskussion existieren zahlreiche unterschiedliche Verständnisse davon, was KI ist und leisten soll. Während sich ältere Definitionen auf die Nachahmung menschlicher Intelligenz beziehen, fokussieren sich neuere Ansätze auf die Fähigkeit der Systeme zur Mustererkennung und zur selbstständigen Ausführung von Aufgaben, die normalerweise menschliche Intelligenz erfordern (vgl. Käde, 2021, S.38 ff.). Im juristischen Kontext findet sich ein aktueller Definitionsansatz zu KI-Systemen in der KI-Verordnung

(KI-VO⁵) der Europäischen Union. Die Verordnung soll einheitliche Standards für Entwicklung, Nutzung und Vermarktung von KI-Systemen schaffen und dadurch einen transparenten Einsatz gewährleisten (Eigner, 2025, S.9). Art.3 Nr.1 KI-VO definiert ein KI-System als „ein maschinengestütztes System, das für einen in unterschiedlichem Grade autonomen Betrieb ausgelegt ist und das nach seiner Betriebsaufnahme anpassungsfähig sein kann und das aus den erhaltenen Eingaben für explizite oder implizite Ziele ableitet, wie Ausgaben wie etwa Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen erstellt werden, die physische oder virtuelle Umgebungen beeinflussen können“. Für generative KI-Systeme ist zentral, dass diese Output erzeugen. In der Definition der KI-VO bezieht sich „Inhalte“ daher vor allem auf generative KI-Systeme, die Inhalte wie Texte, Bilder oder auch Musik als Output erzeugen können (Wendehorst et al., 2024, S.608). Während die KI-VO aber eine sehr weite und technologische Definition von KI-Systemen zugrunde legt, wird in dieser Arbeit eine vereinfachte Begriffsbestimmung aus der Literatur verwendet. Danach bezeichnet KI „die komplexe und autonome Generierung von Daten, etwa Texte, Bilder, Videos, menschliche Stimmen uvm, die für das Urheberrecht bedeutsam sein können“ (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.6). Diese Begriffsbestimmung eignet sich besonders, weil sie den Fokus auf generative KI-Systeme und deren urheberrechtliche Relevanz legt.

3.2 Generative KI und ihre Funktionsweise

Viele KI-Systeme basieren auf Methoden des sogenannten Deep Learning, einem Teilbereich des Maschinellen Lernens (Krauss, 2023, S.121). Dabei werden künstliche neuronale Netze trainiert, um komplexe Muster in großen, meist unstrukturierten Datenmengen zu erkennen (ebd.). Generative KI kann zudem aber auch neue Inhalte in Form von Texten, Bildern oder Audio erzeugen (Eigner, 2025, S.6). Sie basiert auf maschinellem Lernen, bei dem in einem Trainingsprozess das KI-System große Datenmengen an digitalen Informationen in Form von Texten, Bildern oder Audio analysiert, um darin Muster und Strukturen zu erkennen (de la Durantaye, 2023, S.646 f.; Rack, 2024, S.39). Auf dieser Grundlage kann es anschließend Inhalte eigenständig generieren, wobei dieser Prozess durch die Eingaben (Prompts) von menschlichen Nutzenden gesteuert wird (Rack, 2024, S.39). Generative KI geht aber über die reine Klassifizierung von Daten hinaus, da sie nicht nur Muster erkennt, sondern auch die Wahrscheinlichkeitsverteilung der Trainingsdaten erfasst, um daraus neue Daten zu generieren (Dornis/Stober, 2024, S.39 f.). Sie arbeitet dabei nicht mit fest eingespeicherten Inhalten, sondern leitet aus Texten, Bildern, Musik, Filmen und Code nur Wahrscheinlichkeiten ab (de la Durantaye, 2023, 647).

Generative KI-Systeme basieren zudem häufig auf sogenannten Basismodellen (Engel, 2024, S. 22). Diese Basismodelle (engl.: Foundation Models), sind

⁵ Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13.06.2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz (KI-Verordnung – AI Act), ABl. L 2024/1689 vom 12.07.2024, S.1-144 [ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>]. In Kraft getreten am 01.08.2024; gilt mit Ausnahmen ab dem 02.08.2026 (vgl. Art. 113 KI-VO).

Deep-Learning-Modelle, die mit sehr großen Datenmengen trainiert wurden und anschließend durch Finetuning für zahlreiche unterschiedliche Aufgaben weiter angepasst und spezialisiert werden können (Bommasani et al., 2021, S.3). In der KI-VO wird der Begriff Foundation Model oder Basismodell gar nicht verwendet, stattdessen wird dort von KI-Systemen mit allgemeinem Verwendungszweck gesprochen (Engel, 2024, S. 22). Anders als klassische Deep-Learning-Modelle sind Foundation Models nicht auf spezifische Aufgaben zugeschnitten, sondern anpassungsfähig an verschiedene Anwendungsbereiche (Molavi Vasse'i, 2025, S.192). Auch im Bereich der Musikproduktion bilden solche Modelle die technische Grundlage vieler KI-Anwendungen, die entsprechend für die Generierung von Musik angepasst werden (GEMA/SACEM, 2024, S.16).

Die Entwicklung und Nutzung eines generativen KI-Systems kann in drei wesentlichen Schritten beschrieben werden: Das Sammeln von Trainingsdaten, der Trainingsprozess selbst und die anschließende Generierung von Inhalten (vgl. CISAC, 2024, S.13). Für das maschinelle Lernen ist zunächst eine Datenbank von Trainingsdaten erforderlich (Maamar, 2023, S. 481). Diese werden insbesondere durch Web Scraping-Technologien aus diversen Internetquellen gesammelt, die auch urheberrechtlich geschütztes Material enthalten können (Pukas, 2023, S.614). Anschließend erfolgt ein Trainingsprozess, in dem die zuvor gesammelten Daten in das neuronale Netzwerk eingebracht und verarbeitet werden (Baumann, 2023, S.3674). Ein generatives KI-Modell entsteht, indem zunächst die Modellarchitektur festgelegt, es mit Daten trainiert und anschließend durch wiederholte Tests und Anpassungen optimiert wird (CISAC, 2024, S.13). Danach können Nutzende das trainierte System über Prompts steuern (Maamar, 2023, S.482). Das KI-System generiert daraufhin auf Grundlage einer Wahrscheinlichkeitsrechnung eigenständig den Output (de la Durantaye, 2023, S. 647). Der genaue Ablauf, also wie die KI den Output generiert, bleibt für Außenstehende intransparent, was aktuell unter dem sogenannten Blackbox-Problem diskutiert wird (Wiedemann/Stocks, 2025, S.362). Aus urheberrechtlicher Sicht besteht das Problem, dass geschützte Werke, die im Trainingsdatensatz enthalten sind, unbeabsichtigt im Output reproduziert werden können (ebd.). Wenn nicht nachvollziehbar ist, ob im Output geschützte Werke enthalten sind, kann dies auch für Fragen der Rechteverwertung durch Verwertungsgesellschaften wie die GEMA relevant sein, insbesondere im Hinblick auf Nachweisfragen, was in Kapitel 5 noch erläutert wird.

3.3 KI-gestützte Musikproduktion

Musikproduktion und Musikverbreitung sind mit technischen Innovationen verknüpft. Wie zuvor das Aufkommen von CDs, Internet und Streamingplattformen könnte auch KI-Musik die Musiklandschaft nachhaltig prägen (Klawonn, 2023, S.4). Mittlerweile ist zu beobachten, dass das Angebot an KI-Tools zur Generierung von Musik wächst. Anwendungen wie *Suno* oder *Loudly* ermöglichen es auch ohne musikalische Vorkenntnisse auf Basis von Prompts Musikstücke in nur wenigen Sekunden zu generieren (vgl. Abschnitt 3.3.2). Das Prinzip computergestützter Erzeugung von Musik ist aber nicht neu.

Mitte der 1950er Jahre entstand mit der Illiac Suite die erste algorithmische Komposition für klassische Instrumente (Stolyarov, 2019, S.90). Die Grundlage dafür war ein regelbasiertes System, in dem menschliches Expertenwissen in Regeln festgehalten und durch den Computer angewandt wurde (Reinhardt, 2025, S.264). Dies ist ein Beispiel für die sogenannte „Symbolic AI“, bei der die Entscheidungen des Systems vollständig nachvollziehbar sind (ebd.). Ein weiteres Beispiel ist das Programm *Band-in-a-Box* aus den 1990er Jahren, das durch die Eingabe von Akkordfolgen ganze neue Solos generieren konnte (Reinhardt, 2025, S.264). Ein bedeutender Meilenstein wurde 2019 erreicht, als das Unternehmen Huawei eine durch KI vervollständigte Version von Schuberts unvollendeter Symphonie Nr. 8 präsentierte (Stolyarov, 2019, S.93). Sie analysierte dafür zunächst Schuberts Kompositionsstil und vollendete die Symphonie anschließend auf Grundlage dieser Analyse (ebd.). Heute sind die Einsatzmöglichkeiten von künstlicher Intelligenz so weit fortgeschritten, dass einzelne Projekte wie das eingangs erwähnte Musikprojekt *The Velvet Sundown* kaum noch von Werken menschlicher Musiker*innen zu unterscheiden sind.⁶ Der Unterschied zu heutigen KI-generierten Musikstücken besteht darin, dass der Computer damals noch auf fest vorgegebene Regeln zurückgriff, während bei aktuellen KI-Systemen überhaupt nicht mehr transparent ist, welche Regeln sie aus den Trainingsdaten ableiten (Reinhardt, 2025, S.264).

3.3.1 KI-Systeme als Werkzeuge in der Musikproduktion

Musikschaffende setzen verschiedene KI-Werkzeuge beim Komponieren und Produzieren ein. Dies geschieht insbesondere bei der Aufnahme, dem Editieren oder beim Mixing und Mastering (Lutzhöft/Hendel, 2025, S.1841). KI kann somit in der Musikproduktion verschiedene Rollen einnehmen. Diese reichen von unterstützenden Funktionen in Form von Inspiration und der Nutzung als Werkzeug bis hin zu vollständig autonomen Generierungsvorgängen (Reinhardt, 2025, S.267). Zu den gängigen Tätigkeiten im Bereich der Musikproduktion zählen Aufgaben wie Songwriting (Komposition von Melodie und Text), das Arrangement (die Ausgestaltung der musikalischen Parts und Instrumentierung), die Aufnahme, Editing (Schnitt), Mixing (Mischen aller Tonspuren zu einer Gesamtspur) und Mastering (klangliche Endbearbeitung) (Frieler, et al., 2023, S.6 ff.). Die traditionelle Musikproduktion erfordert somit verschiedene Schritte, wohingegen KI-Musikgeneratoren Musik automatisch erzeugen können. Der Einsatz von KI bei der Musikproduktion als Werkzeug ist mittlerweile gängige Praxis und ermöglicht heute zunehmend, verschiedene Prozesse zu automatisieren, die früher manuell durchgeführt werden mussten, wie beispielsweise das Mixing (GEMA/SACEM, 2024, S.41). Ein aktuelles Beispiel zum erfolgreichen Einsatz von KI als Werkzeug in der Musikproduktion ist der 2023 veröffentlichte *Beatles*-Song „*Now and Then*“, bei dem eine alte Gesangsspur von John Lennon mit Hilfe von KI aufbereitet wurde (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1842). Aber auch im Bereich der

⁶ Auch wenn zum aktuellen Zeitpunkt nicht bekannt ist, wie viel menschlicher Beitrag tatsächlich in den Musikstücken dieses Projekts steckt.

Erzeugung von Sounds und Instrumenten oder beim Songwriting wird der Einsatz von KI immer bedeutsamer (Frieler et al., 2023, S.19).

Mit den neuesten Fortschritten im Bereich der künstlichen Intelligenz ist nun aber auch die vollständige Generierung ganzer Musikstücke durch KI möglich. Stolyarov (2019, S.95) führt aus, dass sich die Rolle des Menschen im Musikbereich zukünftig immer mehr auf kuratorische Aufgaben verlagern könnte, indem der Mensch auswählt, welche (von KI erzeugte) Musikstücke veröffentlicht und verbreitet werden.

3.3.2 Generative KI-Tools zur Musikproduktion

Neben der Nutzung von KI als Werkzeug in der Musikproduktion, gibt es Anbieter von KI-Musikgeneratoren wie *Suno* oder *Udio*, mit denen sich innerhalb weniger Sekunden Musik generieren lässt auf Basis von einfachen Texteingaben (Possard/Madner, 2025, S.259). Weitere Anbieter für KI-Musikgenerierung sind beispielsweise *Loudly* oder *AIVA*. All diese Tools sind urheberrechtlich besonders interessant, da sie vollständige Songs generieren können, die nach derzeitiger Rechtslage aber nicht als urheberrechtlich geschützte „Werke“ gelten können, weil es an einem menschlichen Urheber fehlt (vgl. Kapitel 4.1.1).

Im Rahmen dieser Arbeit werden drei KI-Tools vorgestellt, um zu verdeutlichen, dass und in welcher Form sich mit öffentlich zugänglichen KI-Tools Musikstücke erzeugen lassen. Dabei wird zudem betrachtet, wie die Anbieter den Umgang mit den Outputs in ihren Geschäftsbedingungen regeln. Für die Beschreibung der ausgewählten KI-Musikgeneratoren wurden öffentlich zugängliche Informationen der Anbieter (Webseiten, Geschäftsbedingungen, Lizenzvereinbarungen) gesichtet. Zusätzlich wurden die Tools mit eigenen Eingaben getestet, um die Funktionsweise und den erzeugten Output zu untersuchen. Dabei wurden folgende Aspekte betrachtet: Art und Umfang der Eingabemöglichkeiten, Art und Dauer der generierten Musikstücke, Zugangs- und Lizenzbedingungen. Die Erkenntnisse dieser Tests ergänzen die in den Nutzungsbedingungen und Anbieterinformationen gefunden Angaben und sind gesammelt in Form von Anbieterprofilen im Anhang (Anbieterprofile [1-3]) dokumentiert. Eine Zusammenfassung der jeweiligen Tools findet im Folgenden statt.

3.3.2.1 *Loudly*

Loudly ist ein in Deutschland ansässiger Anbieter für KI-gestützte Musikproduktion, der zusätzlich einen Distributionsdienst (Musikvertrieb) anbietet. Der Zugang erfolgt über eine Webanwendung, deren Nutzung eine Registrierung erfordert. Der Umfang für die jeweiligen Funktionen des Tools variiert je nach Preismodell. Im Rahmen dieser Arbeit wurde die kostenlose Version („Free“) genutzt.

Laut Anbieter basiert die technologische Grundlage auf Mustererkennung in vorhandener Musik sowie auf algorithmischen Kompositionen (Loudly, 2025a, o.S.). Das Angebot richtet sich insbesondere an Content Creator, Filmemacher oder DJs, also Nutzende, die Musik vor allem als Begleitmusik oder Hintergrundelement einsetzen möchten. Die Eingabe kann entweder über eine einfache „Text to Music“-Funktion (Prompt) erfolgen oder über einen Generator mit erweiterten Optionen wie zum Beispiel die Auswahl von

Genre, Instrumentierung, Tempo oder Tonart. Im Test umfasste der generierte Output ein instrumentales Musikstück mit einer Länge von 25 Sekunden. Die kurze Dauer schränkt den Einsatz als eigenständiges Musikstück zwar zunächst ein, ermöglicht aber einen schnellen Eindruck der generierten Musikqualität. Über ein kostenpflichtiges Abonnement kann die maximale Dauer verlängert werden (je nach Modell bis zu 7 oder sogar 30 Minuten). Der Output kann im MP3-Format heruntergeladen werden, im kostenpflichtigen Abo steht zusätzlich das WAV-Format zur Verfügung.

Laut Geschäftsbedingungen (Terms and Conditions) stehen die Rechte an allen über den Service und der Webseite bereitgestellten Inhalten, darunter auch die Musik, *Loudly* zu (mit Ausnahme von Inhalten, die Nutzende selbst hochladen) (Loudly, 2025b, o.S.). Nutzende erhalten gesondert geregelte Nutzungsrechte, die in den Lizenzvereinbarungen (License Agreement) genannt werden. Zudem regelt *Loudly* die Distribution der generierten Musik auf Streaming- und Social-Media-Plattformen sowie die Sammlung und Auszahlung der dadurch erzielten Einnahmen (Loudly, 2025b, o.S.).

Die Lizenzvereinbarungen erlauben die öffentliche Wiedergabe an Orten wie Bars, Cafés oder Veranstaltungen, begrenzt auf eine Kapazität von maximal 5000 Personen (Loudly, 2025c, o.S.). Alle generierten Tracks sind für die Nutzung auf Social-Media-Plattformen freigegeben (ebd.). Untersagt ist hingegen eine Nutzung in Rundfunk- oder TV-Formaten, kommerziellen Video-Streamingdiensten sowie in Verbindung mit Marken oder Logos (ebd.). Auf Anfrage sind erweiterte kommerzielle Lizenzen aber erhältlich. Die Veröffentlichung der generierten Musik auf Musikstreamingplattformen wie Spotify, Apple Music oder Deezer darf nur über *Loudlys* Distributionsdienst erfolgen (Loudly, 2025c, o.S.). Der Anbieter garantiert zudem eine „ethische KI“. Der eigene Musikdatensatz von *Loudly* wurde laut Anbieter mit Einwilligung, Transparenz und unter Beachtung des Urheberrechts zusammengestellt, sodass die Nutzungsrechte am generierten Output rechtssicher übertragen werden können und gleichzeitig auch die Rechte der Künstler*innen gewahrt bleiben (Loudly, 2025d, o.S.). *Loudly* setzt zudem eine Fingerprint-Technologie ein, um urheberrechtlich geschützten Content, der möglicherweise durch Nutzende hochgeladen wird, zu erkennen und zu blockieren (Loudly, 2025b, o.S.). Angaben zu einer möglichen Kennzeichnung des Outputs macht der Anbieter nicht.

3.3.2.2 *Suno*

Suno ist ein in den USA ansässiger Anbieter für KI-gestützte Musikgenerierung. Der Zugriff erfolgt über eine Webanwendung oder eine mobile App, für die Nutzung ist ebenfalls eine Registrierung erforderlich. Auch *Suno* bietet sowohl ein kostenloses als auch ein kostenpflichtiges Preismodell mit unterschiedlichen Funktionen an. Es sind allerdings nur im kostenpflichtigen Modell kommerzielle Nutzungsrechte enthalten.

Die Eingabe erfolgt über eine einfache Texteingabe (Prompt). Optional sind Anpassungen möglich wie die Eingabe eigener Songtexte, Audiouploads und eine „Persona“-Funktion zum Upload von Stimmen, die durch die KI imitiert wird. Im Test umfasste der generierte Output zwei vollständige Versionen eines Musikstückes inklusive Songtexte. Die Dauer der Musikstücke lag bei knapp drei Minuten. Eine

Downloadmöglichkeit besteht als MP3-Datei, im kostenpflichtigen Abo steht zusätzlich das WAV-Format zur Verfügung.

Die Nutzungsrechte am Output richten sich bei *Suno* maßgeblich nach den Preismodellen. Pro und Premier Abos dürfen den Output frei und sogar für kommerzielle Zwecke verwenden (Suno, 2024, o.S.). Beim Basic Abo (kostenlos) darf der Output hingegen nur für nichtkommerzielle Zwecke benutzt werden, zudem muss *Suno* als Quelle genannt werden. Laut Nutzungsbedingungen (Terms of Service) müssen Nutzende im Besitz vollständiger Rechte am von ihnen eingebrachten Input sein (Suno, 2024, o.S.). Zudem räumen sie *Suno* mit ihrer Nutzung weltweite Rechte und Lizenzen sowohl am Input als auch am Output ein, einschließlich einer Nutzung für das KI-Training (ebd.).

Suno legt nicht offen, welche Trainingsdaten für die KI genutzt wurden. Diese Intransparenz steht aktuell auch im Fokus juristischer Auseinandersetzungen, unter anderem einer Klage der GEMA gegen *Suno* (vgl. GEMA, 2025a, o.S.).

3.3.2.3 *AIVA*

AIVA Technologies ist ein in Luxemburg ansässiger Anbieter des KI-Kompositionstools *AIVA*. Es wurde zunächst als EU-finanziertes Projekt entwickelt (CORDIS, 2020, o.S.). Besonders hervorzuheben ist, dass *AIVA* von der Verwertungsgesellschaft SACEM offiziell als Komponistin anerkannt wurde (ebd.). Dadurch nimmt *AIVA* im Vergleich zu anderen KI-Musiktools eine besondere Stellung ein.

Der Zugriff erfolgt entweder über die Webanwendung oder, sofern man zusätzliche Funktionen nutzen möchte, wie den Editor, über eine Desktop-App. Auch hier ist eine Registrierung erforderlich. Es stehen sowohl ein kostenloses als auch kostenpflichtige Abomodelle zur Auswahl, die sich je nach Lizenzoptionen unterscheiden.

AIVA bietet verschiedene Optionen zur Generierung von Musik. Anders als bei *Suno* oder *Loudly*, steht hier eine Stil-Auswahl („from a style“) getroffen bei der Nutzende aus vorgegebenen Stilen anhand von Beispielen den gewünschten Stil auswählen, aus dem die KI ein neues Instrumentalstück generiert. Daneben gibt es die Option, Akkordfolgen einzugeben oder eigene MIDI-Dateien als Inspiration für die KI hochzuladen. Eine Eingabe über Prompts ist hingegen nur in der kostenpflichtigen Version und bisher nur als Beta möglich, die im Rahmen dieser Arbeit nicht getestet wurde. Der Output besteht aus instrumentalen Kompositionen, die als MP3-, MIDI oder im kostenpflichtigen Abo auch als WAV-Datei geladen werden können.

Die Rechte am Output richten sich bei *AIVA* nach der gewählten Lizenzoption. Im Free-Abo („Non-Commercial License“) dürfen die generierten Kompositionen nur nicht-kommerziell genutzt werden. Mit dem Standard-Abo („Limited Commercial License“) ist eine eingeschränkte kommerzielle Nutzung möglich, die auf Plattformen wie *YouTube*, *Twitch*, *TikTok* und *Instagram* beschränkt ist (AIVA, 2025, o.S.). Im Pro-Abo („Full Copyright“-License) besteht die Besonderheit, dass Nutzenden das volle Copyright an den Kompositionen übertragen wird und eine weltweite uneingeschränkte kommerzielle Nutzung der Musik erlaubt ist (ebd.). Laut der Nutzungsbedingungen räumen Nutzende *AIVA* beim Hochladen eigener Inhalte zudem eine dauerhafte Lizenz zur Nutzung für das KI-Training ein und haften selbst für mögliche Rechtsverletzungen.

Die Nutzung der generierten Musik als Trainingsdaten für andere KI-Systeme ist hingegen untersagt. Angaben zu möglichen Kennzeichnungen macht der Anbieter nicht.

3.3.2.4 Zusammenfassung

Im Vergleich zeigt sich, dass Unterschiede sowohl in der Umsetzung der Musikgenerierung (Prompt oder Stilauswahl) als auch in den angebotenen Lizenzmodellen bestehen. Während *Suno* über eine einfache Eingabe in Form von Prompts vollständige Tracks mit Songtexten generiert, geschieht dies bei *AIVA* durch eine Stilauswahl anhand vorgegebener Tracks. *AIVA* arbeitet zudem eher als Kompositionstool mit instrumentalen Outputs und ist einziges KI-Tool, das bisher als Komponistin anerkannt wurde. Alle getesteten Tools lieferten zudem grundsätzlich brauchbare Outputs, die sich für unterschiedliche Nutzungen eignen. *Loudly* erzeugte Instrumentalmusik, die sich vor allem als Hintergrundmusik einsetzen lässt, während *Suno* komplette Songs mit Gesang generierte, die stilistisch mit gängiger Radiomusik vergleichbar sind. *AIVA* wiederum generierte vor allem instrumentale Stücke, die an Produktionsmusik für Filme, Videospiele oder andere audiovisuelle Formate erinnern, aber auch als Hintergrundmusik geeignet wären. In den Tests zeigt sich, dass die generierten Stücke klanglich nicht eindeutig von menschlich produzierter Musik zu unterscheiden sind. Zudem ist der Download der generierten Musikstücke unkompliziert, sodass die Ergebnisse unmittelbar auf dem eigenen Computer zur Verfügung stehen und damit theoretisch beliebig weiterverwendet werden können. Die Tests zeigen beispielhaft, dass heutige KI-Tools zur Musikgenerierung ohne besonderen Aufwand nutzbare Musikstücke erzeugen können, die sich unmittelbar nutzen und verbreiten lassen. Die Erstellung von Musik mit KI-Tools ist theoretisch für jeden zugänglich.

4. Rechtliche Rahmenbedingungen

In diesem Kapitel werden die rechtlichen Rahmenbedingungen erläutert, die für die Analyse der Problemfelder relevant sind. Das Urheberrecht bildet dabei den Ausgangspunkt, da es die Schutzfähigkeit von Musikstücken und die Frage nach einer Urheberschaft regelt. Daran anschließend wird die Rolle von Verwertungsgesellschaften betrachtet, die für die kollektive Wahrnehmung von Urheberrechten zuständig sind. Im musikalischen Kontext kommt der GEMA eine besondere Bedeutung zu, da sie nahezu das gesamte Weltrepertoire an Musik vertritt (Nocker/Riener: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 5 Rn.18). Anschließend wird die GEMA-Vermutung dargestellt, die sowohl für Urheber*innen und die GEMA als auch für Nutzende weitreichende Folgen hat.

4.1 Urheberrechtliche Grundlagen

Im Folgenden werden zunächst die urheberrechtlichen Grundlagen dargestellt, wobei sowohl die Schutzfähigkeit von Musikstücken als auch das Recht der öffentlichen Wiedergabe im Mittelpunkt stehen.

4.1.1 Schutzfähigkeit KI-generierter Musik

Grundlage des urheberrechtlichen Schutzes für Werke der Musik ist das Urheberrechtsgesetz, vgl. § 2 Abs.1 Nr.2 UrhG. Es gibt aber auch insbesondere in der modernen Musik sogenannte verbundene Werke gem. § 9 UrhG. Hier werden Melodien (Schutz als Musikwerke nach § 2 Abs.1 Nr.2 UrhG) und Songtexte (Schutz als Sprachwerke nach § 2 Abs.1 Nr.1 UrhG) miteinander verbunden (Zurth, 2025, S.510).

Wie bereits in Kapitel 2 erörtert, setzt der urheberrechtliche Schutz eines Werkes gem. § 2 Abs.2 UrhG eine menschliche Schöpfungsleistung voraus. Für vollständig durch KI generierte Musikstücke bedeutet dies, dass sie nicht als urheberrechtlich geschützte „Werke“ eingestuft werden können, mangels persönlicher schöpferischer Leistung (Klawonn, 2023, S.95). Dies betrifft insbesondere KI-Systeme, die rein textliche Prompts in Musik umsetzen (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1843). Man spricht in diesen Fällen auch nicht von Werken, sondern von Erzeugnissen oder Ergebnissen, da Werke im urheberrechtlichen Zusammenhang nur durch Menschen geschaffen werden können (vgl. Ory/Sorge, 2019, S.711; Thum, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, § 7 UrhG, Rn. 18).

Dennoch gibt es für Musikschafter eine große Auswahl an Einsatzmöglichkeiten von KI-Technologie, bei denen ihnen unter Umständen Urheberrechte an den Ergebnissen zustehen können (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1842). Wird das KI-System nämlich als unterstützendes Werkzeug eingesetzt, kann ein Urheberrechtsschutz entstehen, sofern ein ausreichender menschlicher Beitrag in dem Werk erkennbar ist (Wiedemann/Stocks, 2025, S. 361). Sind bestimmte Teile von Musikstücken, die in Zusammenarbeit mit einer KI entstehen, menschlich geschaffen, besteht ein Urheberrechtsschutz aber nur für die Teile, die jeweils die Voraussetzungen einer persönlichen geistigen Schöpfung im Sinne des § 2 Abs.2 UrhG erfüllen (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1843). Schwierigkeiten kann dies bereiten, wenn Beiträge von Menschen und KI-Systemen nicht eindeutig voneinander

getrennt werden können. Wenn ein Mensch eigene Songtexte verfasst und die Musik dazu von einer KI erzeugen lässt, wie dies beispielsweise mit dem KI-Tool *Suno* möglich ist, sind trotzdem nur die Songtexte urheberrechtlich geschützt. Der KI-Teil bleibt mangels schöpferischer Leistung schutzlos, sodass sich bei einer gemeinsamen Verwertung der Schutz nur auf den menschlichen Beitrag erstreckt (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1844). Außerdem gibt es noch den Fall der Bearbeitung eines KI-Erzeugnisses. Wird ein KI-generiertes Musikstück durch einen Menschen in einer Weise bearbeitet, die die erforderliche Schöpfungshöhe erreicht, können daran Verwertungsrechte bestehen, die sich aber nur auf die bearbeitete Fassung und nicht auf den ursprünglichen KI-Output beziehen (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1845).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass KI-generierte Musik ohne menschliche Mitwirkung nicht urheberrechtlich geschützt ist. Damit bleibt der urheberrechtliche Status von KI-generierter Musik für Außenstehende unsicher, was für Musikknutzende und auch für Verwertungsgesellschaften umso mehr die Notwendigkeit größerer Transparenz über den Umfang von KI-Beiträgen und menschlichen Beiträgen verdeutlicht (Lutzhöft/Hendel, 2024, S.1852).

4.1.2 Das Recht der öffentlichen Wiedergabe

Ein zentrales urheberrechtliches Verwertungsrecht ist das Recht zur öffentlichen Wiedergabe gem. § 15 Abs.2 UrhG. Danach kann der Urheber darüber entscheiden, ob und in welcher Form sein Werk öffentlich aufgeführt, gesendet oder zugänglich gemacht wird. Dieses Recht spielt im Bereich der Musikknutzung eine große Rolle, da diese häufig in einem öffentlichen und vor allem auch kommerziellen Kontext stattfindet. Beispiele dafür sind Gastronomiebetriebe, Einzelhandel oder Fitnessstudios, die Musik im Hintergrund laufen lassen, für die die GEMA zahlreiche Tarifverträge anbietet (vgl. GEMA, 2025c, o.S.), aber auch Veranstaltungen oder Konzerte, bei denen Musik im Mittelpunkt steht. Zu den wahrgenommenen Rechten der GEMA zählt auch das Recht der öffentlichen

Wiedergabe. Nutzende, die Musik öffentlich wiedergeben möchten, müssen dafür Lizenzverträge mit der GEMA abschließen, die im Namen der Rechteinhaber handelt (Rupp, 2024, S.216 f.). Die Wiedergabe ist nach § 15 Abs. 3 UrhG öffentlich, wenn sie für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt ist. Unter Öffentlichkeit versteht man eine unbestimmte Zahl potenzieller Adressaten und eine große Anzahl von Personen, wobei entscheidend ist, dass die Zugänglichmachung allgemein erfolgt und nicht auf bestimmte Personen oder eine private Gruppe beschränkt ist (Dreier, 2025: in Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, § 15 UrhG, Rn.38).

Die öffentliche Wiedergabe ist eine wichtige Nutzungsart im Musikbereich und ist eng mit den Tätigkeiten von Verwertungsgesellschaften verbunden. In Deutschland übernimmt diese Aufgabe die GEMA, die für die Lizenzierung dieser Nutzungsrechte sorgt (Rupp, 2024, S.217, 220). Daher wird im Folgenden das Prinzip der kollektiven Rechtewahrnehmung und die Rolle der GEMA erläutert.

4.2 Kollektive Rechtewahrnehmung

Verwertungsgesellschaften sind Organisationen, die Urheberrechte für die Rechteinhaber*innen kollektiv wahrnehmen (Lewinski: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 3, Rn.7). Sie vermitteln zwischen denjenigen, die Rechte an urheberrechtlich geschützten Werken haben, und denjenigen, die diese Werke nutzen wollen (Hoßbach, 2020, S.27). Die Tätigkeit von Verwertungsgesellschaften ist wirtschaftlich und gesellschaftlich notwendig. Denn durch die massenhafte Nutzung von urheberrechtlich geschützten Werken ist es für Rechteinhaber*innen schwierig, jede Nutzungshandlung zu erfassen und dafür individuelle Lizenzvereinbarungen mit den Nutzenden zu schließen (Rupp, 2024, S.204). Gerade bei der massenhaften öffentlichen Wiedergabe von urheberrechtlich geschützter Musik, wie beispielsweise in Gaststätten, Hotels oder Diskotheken, ist eine individuelle Kontrolle durch die jeweiligen Urheber*innen nicht möglich (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.290). So können durch die Tätigkeit von Verwertungsgesellschaften die Rechteinhaber*innen bei der Nutzung ihrer Werke angemessen beteiligt werden (Rupp, 2024, S.203). Im Musikbereich erleichtern Verwertungsgesellschaften die Lizenzierung, Überwachung und Vergütung der Nutzung von musikalischen Werken sowohl für die Rechteinhaber*innen als auch für die Nutzenden (Rupp, 2024, S.204). Der technische Fortschritt, insbesondere auch im digitalen Bereich, hat zudem die Notwendigkeit kollektiver Rechtewahrnehmung verstärkt (Schunke/Bisges: in Bisges, 2022, Kapitel 4, Rn.400).

4.2.1 Grundgedanke

Mit dem Inkrafttreten des Gesetzes betreffend das Urheberrecht an Werken der Literatur und Tonkunst (LUG)⁷ Anfang des 20. Jahrhunderts, erhielten Urheber*innen erstmals das ausschließliche Recht, über die Nutzung ihrer Werke durch Dritte zu entscheiden (Hoßbach, 2020, S.7). Dadurch wurde das Urheberrecht zu einem wirtschaftlich relevanten Gut, dessen individuelle Durchsetzung aber praktisch nicht möglich war (ebd.). Da der Gesetzgeber keine staatliche Institution zur kollektiven Rechtewahrnehmung vorsah, gründeten Urheber*innen die Genossenschaft der deutschen Tonsetzer (GDT) (Heker/Riesenhuber, in: Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1, Rn.1). Deren Anstalt für Musikalisches Aufführungsrecht (AFMA) gilt als erste deutsche Verwertungsgesellschaft (ebd.). Mit der Zeit entstanden immer mehr Verwertungsgesellschaften, von denen in Deutschland zurzeit dreizehn vom Deutschen Patent- und Markenamt (DPMA) zugelassen sind (Hoßbach, 2020, S. 19). Neben der wirtschaftlich bedeutendsten Verwertungsgesellschaft GEMA gibt es beispielsweise auch die VG Wort, die im literarischen Sektor tätig ist (Hoßbach, 2020, S.20. ff.) oder die VG Musikedition, die Rechte und Beteiligungsansprüche für Komponist*innen und Verleger*innen von Notentexten wahrnimmt (Rupp, 2024, S.203 f.).

⁷ Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der Literatur und der Tonkunst (LUG) vom 19.06.1901, (RGBl., 1901, Nr.27, S.227), aufgehoben durch § 141 UrhG vom 09.09.1965 (BGBl. I S. 1273, 1293), außer Kraft getreten am 01.01.1966.

4.2.2 Aufgaben von Verwertungsgesellschaften

Verwertungsgesellschaften tragen maßgeblich zum Schutz des durch Art. 14 GG geschützten Urheberrechts bei (Heker/Riesenhuber, in: Hecker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1, Rn.2). Grundlage für ihre Aufgabenerfüllung ist der sogenannte Wahrnehmungsvertrag, den die Verwertungsgesellschaften mit den Rechteinhaber*innen schließen (Hoßbach, 2020, S.8). Damit übertragen die Rechteinhaber*innen ihre Nutzungsrechte an die Verwertungsgesellschaft, sodass diese in ihrem Namen tätig werden kann (ebd.). So kann die Verwertungsgesellschaft dann ihrerseits mit Nutzenden Lizenzverträge abschließen, die ihnen dann eine Nutzung gegen Gebühr erlauben (Hoßbach, 2020, S.8). Zudem verpflichten Verwertungsgesellschaften sich, die Einnahmen aus den Rechteverwertungen der Nutzenden an die Rechteinhaber*innen zu verteilen (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.295). Darüber hinaus haben sie Überwachungs-, Rechtsverfolgungs- und Abrechnungsfunktionen. Da Urheber*innen in der Praxis kaum in der Lage sind, die Nutzung ihrer Rechte zu kontrollieren oder Rechtsverletzungen zu verfolgen, übernehmen Verwertungsgesellschaften diese Aufgabe über zentrale Kontrollstellen und standardisierte Verfahren (Hoßbach, 2020, S.11).

4.2.3 Gesetzliche Grundlage

Zur Aufgabenerfüllung bedarf es einer Rechtsgrundlage, die ihre Tätigkeit rechtlich absichert und einheitlich regelt. Das Verwertungsgesellschaftengesetz (VGG⁸) übernimmt diese Funktion und regelt die Tätigkeiten von Verwertungsgesellschaften in Deutschland (Hoßbach, 2020, S.4 f.). Es löst das alte Urheberrechtswahrnehmungsgesetz (UrhWahrnG⁹) ab und beruht auf der Umsetzung einer EU-Richtlinie von 2014 (Wandtke/Ostendorff, 2023, S.293). Es regelt insbesondere, wer als Verwertungsgesellschaft tätig sein darf, welche Transparenzpflichten sie haben und wie die kollektive Rechtewahrnehmung grundsätzlich ablaufen soll (Rupp, 2024, S.206).

4.2.4 Internationale Zusammenarbeit

Für nationale Verwertungsgesellschaften ist die Zusammenarbeit mit ausländischen Verwertungsgesellschaften von großer Bedeutung. Damit Urheber*innen auch im Ausland vergütet werden und Nutzende nicht mit jeder Verwertungsgesellschaft weltweit entsprechende Lizenzen verhandeln müssen, schließen Verwertungsgesellschaften untereinander sogenannte Gegenseitigkeitsverträge ab (Rupp, 2024, S.215). Diese erlauben es z.B. der GEMA, Werke ausländischer Rechteinhaber*innen in Deutschland zu lizenzieren. Dadurch kann jede nationale Gesellschaft ein „Gesamtrepertoire“ anbieten (Heker/Riesenhuber: in Hecker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1, Rn.9). Eine wichtige Rolle

⁸ Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten durch Verwertungsgesellschaften (Verwertungsgesellschaftengesetz – VGG) vom 24.05.2016 (BGBl. I S.1190), zuletzt geändert durch Art.29 des Gesetzes vom 23.10.2024 (BGBl. 2024 I Nr.323).

⁹ Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten (Urheberwahrnehmungsgesetz – UrhWahrnG) vom 09.09.1965 (BGBl. I S.1294), außer Kraft getreten am 01.06.2016 durch Art. 7 des Gesetzes vom 24.05.2016 (BGBl. I S.1190, 1216).

spielt dabei die Dachorganisation CISAC, die den gemeinsamen Austausch fördert und bei internationalen Lizenzierungsfragen unterstützt (Rupp, 2024, S.214). Auch für Online-Rechte gibt es internationale Kooperationen, damit die Rechtewahrnehmung auch auf digitalen Plattformen funktioniert, insbesondere für die Lizenzierung von Musik (Rupp, 2024, S.215).

4.3 Die GEMA

Die GEMA ist die wirtschaftlich relevanteste Verwertungsgesellschaft in Deutschland (Hoßbach, 2020, S.2) und nimmt im Bereich der musikalischen Aufführung und Vervielfältigung von Werken die Rechte an Kompositionen und Text wahr (Rupp, 2024, S.203, 205). Sie ist ein wirtschaftlicher Verein (Steinau-Steinrück/Wohlgemuth: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 5, Rn.7) und unterliegt der Aufsicht des Deutschen Patent- und Markenamtes (DPMA) (vgl. Heker/Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1 Rn.10).

4.3.1 Entstehung

1933 entstand als Vorgängerin der GEMA zunächst die STAGMA (Staatlich genehmigte Gesellschaft zur Verwertung musikalischer Aufführungsrechte) auf Grundlage des sogenannten STAGMA-Gesetzes¹⁰, das ihr durch den Ausschluss anderer Vermittler ein gesetzliches Monopol verlieh (Mickler: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 2, Rn.38 f., 44). Nach 1945 entfiel dieses gesetzliche Monopol zwar formal, faktisch blieb die STAGMA aber die einzige deutsche Verwertungsgesellschaft (Mickler: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 2, Rn.55). 1947 wurde sie dann von der britischen Militärregierung unter dem Namen GEMA weitergeführt und behielt eine faktische monopolartige Stellung, da keine weitere Verwertungsgesellschaft existierte (Mickler: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 2, Rn.59). Damit war die GEMA als zentrale Institution der kollektiven Rechtewahrnehmung in Deutschland etabliert.

4.3.2 Rechtsgrundlagen

Die Tätigkeit der GEMA richtet sich nach der eigenen Satzung, dem VGG sowie ergänzenden Vorschriften aus dem Vertrags- und Kartellrecht (Heker/Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1 Rn.6 f.). Grundlage des Verhältnisses zu den Rechteinhabern ist der Berechtigungsvertrag (Wahrnehmungsvertrag), während die Verteilung der Einnahmen gesondert in einem Verteilungsplan geregelt sind (Heker/Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1 Rn. 7). Durch den Wahrnehmungsvertrag geben die Mitglieder die Nutzungsrechte für ihre Werke an die GEMA ab, dürfen dieselben Rechte aber nicht noch einmal an jemand anderen vergeben (Rack, 2023, S.40). Die GEMA steht in vielfältigen Rechtsbeziehungen. Zum einen handelt sie im Auftrag der Rechteinhaber*innen und vergibt Nutzungsrechte, zum anderen

¹⁰ Gesetz über die Vermittlung von Musikaufführungsrechten vom 04.07.1933 (RGBl. I S. 452), aufgehoben durch § 26 UrhWahrnG vom 09.09.1965 (BGBl. I S.1294, 1299), außer Kraft getreten zum 01.01.1966.

kooperiert sie aber auch mit anderen Verwertungsgesellschaften im In- und Ausland, um Vergütungsansprüche durchzusetzen und ein internationales Gesamtrepertoire anzubieten (Heker/Riesenhuber: in Hecker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 1 Rn. 9). Dies geschieht auf Basis von Gegenseitigkeitsverträgen (Risch/Kerst, 2011, S.310).

4.3.3 Aufgaben und Zuständigkeiten

Die GEMA nimmt für ihre Mitglieder eine Reihe urheberrechtlicher Nutzungsrechte wahr, darunter insbesondere Aufführungsrechte, Senderechte, Rechte der öffentlichen Zugänglichmachung sowie Vervielfältigungs- und Verbreitungsrechte (Rupp, 2024, S.216). Diese Rechte sind die Grundlage für die Lizenzvergaben durch die GEMA und relevant für sämtliche Formen der öffentlichen Musiknutzung (Rupp, 2024, S.217). Die GEMA spielt somit eine zentrale Rolle für verschiedene Gruppen, die Musik öffentlich nutzen wollen. Dazu zählen zum einen Tonträgerhersteller und Labels, die Musik auf CD, Vinyl oder digitalen Plattformen verbreiten, aber auch Veranstalter von Konzerten und Events, bei denen Musik live oder als Aufnahme wiedergegeben wird (Rupp, 2024, S.217). Auch für die Nutzung in öffentlichen Einrichtungen wie Einzelhandelsgeschäften, Gastronomie, Arztpraxen, Clubs, Diskotheken oder Fitnessstudios werden Lizenzen für die öffentliche Wiedergabe von Musik benötigt sowie im digitalen Bereich für Streamingdienste und andere Anbieter, die Musik auf Abruf bereitstellen (Rupp, 2024, S.216 f.; vgl. GEMA, 2025c, o.S.).

In der Praxis erfolgt die Wahrnehmung von Rechten durch die GEMA über strukturierte Meldeverfahren. Denn in ihrer Funktion als Kontrollinstanz überprüft sie, ob die Verwendung GEMA-pflichtiger Musiktitel bei ihr gemeldet wurde (Risch/Kerst, 2011, S.307). Die öffentliche Wiedergabe von Musik muss daher in der Regel immer bei der GEMA angemeldet werden (Risch/Kerst, 2011, S.307 f.).

4.3.4 Das GEMA-Repertoire und faktische Monopolstellung

Durch Repräsentationsvereinbarungen mit ausländischen Verwertungsgesellschaften für musikalische Urheberrechte überträgt die GEMA ihre Rechte ins Ausland und erhält im Gegenzug die Rechte der Schwestergesellschaften für Deutschland (Nocker/Riemer: in Hecker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 5, Rn.18). Dadurch können auch die Rechte der GEMA-Mitglieder im Ausland wahrgenommen werden und sie kann Nutzenden in Deutschland wiederum das gesamte Weltrepertoire an Musik zur Lizenzierung zur Verfügung stellen (ebd.). Die GEMA vertritt anhand dieser Verträge nicht nur ihre Mitglieder in Deutschland, sondern Berechtigte aus aller Welt und verwaltet die Werkdaten von mehr als 17 Millionen Werken, sodass sie ein faktisches Monopol in vielen Nutzungsbereichen besitzt (Nocker/Riemer: in Hecker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 5, Rn.18). Trotz ihres Weltrepertoires und der damit verbundenen monopolartigen Stellung wird aber parallel versucht, alternative Verwertungsgesellschaften für musikalische Rechte in Deutschland zu etablieren, wie die Cultural Collecting Society (C3S), die im Folgenden kurz erläutert wird.

4.3.5 Alternative Verwertungsgesellschaft C3S

Eine alternative Verwertungsgesellschaft zur GEMA existiert in Deutschland bisher zwar nicht, es gibt jedoch die Initiative C3S, die auf eine Zulassung durch das DPMA hinarbeitet und ein alternatives Modell der Rechtswahrnehmung anbieten möchte. Die C3S ist eine europäische Genossenschaft mit dem Ziel, musikalische Werke zu verwerten, die entweder unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht wurden, oder gar keiner Lizenz unterstehen (C3S, o.J.b, o.S.). Sie befindet sich zwar noch im Aufbau, hat aber bisher keine Zulassung als Verwertungsgesellschaft beim DPMA eingereicht (C3S, o.J.a, o.S.). Anders als der Name vermuten lässt, ist sie auch nicht mit der Creative-Commons Initiative verbunden (C3S, o.J. b, o.S.). Mit ihrer erfolgreichen Etablierung hätte dies allerdings Auswirkungen für das Urheberrecht in Deutschland, da insbesondere die GEMA-Vermutung, die von der monopolartigen Stellung der GEMA ausgeht, dadurch hinterfragt werden müsste (Stade, 2021, S.147). Solange der C3S aber die Zulassung fehlt, bleibt die GEMA konkurrenzlos. Ihre starke Stellung wirkt sich auch immer noch im Zusammenhang mit der GEMA-Vermutung aus, die im Folgenden Abschnitt erläutert wird.

4.4 Die GEMA-Vermutung

Die GEMA-Vermutung ist eine von der Rechtsprechung anerkannte Vermutung der Sachbefugnis einer Verwertungsgesellschaft (Melichar/Staats, 2021: in Loewenheim, § 54, Rn.32), die in mehreren Entscheidungen des Bundesgerichtshofs (BGH) gefestigt wurde (vgl. BGH Urteil v. 15.10.1987, Az. I ZR 96/85 - GEMA-Vermutung IV, GRUR 1988, 296; BGH Urteil v. 05.12.1985, Az. I ZR 137/83 - GEMA-Vermutung III, NJW 1986, 1249; BGH Urteil v. 13.06.1985 - I ZR 35/83 – GEMA-Vermutung II, NJW 1986, 1247; BGH Urteil v. 05.06.1985 - I ZR 53/83 - GEMA-Vermutung I, NJW 1986, 1244). Sie dient Verwertungsgesellschaften als Erleichterung für die Darlegungs- und Beweislast in Bezug auf ihre Wahrnehmungsbefugnis für genutzte Werke sowie auf die urheberrechtliche Schutzfähigkeit dieser Werke (Raue, 2025: in Dreier/Schule, §48 VGG, Rn.4). Aufgrund des von der GEMA vertretenen Weltrepertoires hat der BGH ihr eine erleichterte Rechtsdurchsetzung ermöglicht, indem vermutet wird, dass genutzte Werke inländischer und ausländischer Unterhaltungs- und Tanzmusik urheberrechtlich geschützt sind und unter die Wahrnehmungsbefugnis der GEMA fallen (Nocker/Riemer: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 5, Rn.19). Dies bezieht sich insbesondere auf Nutzungen von Musik für Aufführungen, Sendungen und die mechanische Vervielfältigung und Verbreitung der Musikwerke (ebd.). Nach der GEMA-Vermutung trägt der Nutzende die Beweislast dafür, dass die von ihm genutzten Werke nicht aus dem GEMA-Repertoire stammen (Risch/Kerst, 2011, S.316).

Zu den Aufgaben der GEMA gehört es auch, die Rechte ihrer Mitglieder bei Rechtsverletzungen durchzusetzen. Diese Ansprüche macht sie im eigenen Namen geltend (Welp: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 7, Rn.300). Beispiele hierfür sind Unterlassungsansprüche, wenn Musikknutzende für relevante Nutzungshandlungen keine Lizenz bei ihr eingeholt haben, oder auch Schadensersatzansprüche bei Urheberrechtsverletzungen (ebd.). Nach den allgemeinen Grundsätzen der Beweispflicht müsste die

GEMA allerdings bei jeder Klage im Einzelnen darlegen, welche Werke genutzt wurden und dass diese zu ihrem Repertoire gehören (Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 11, Rn.5). Die GEMA-Vermutung dient nun dazu, der GEMA die gerichtliche Durchsetzung ihrer Ansprüche zu erleichtern, insbesondere Auskunfts-, Schadensersatz- oder Unterlassungsansprüche (Welp, in: Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 7, Rn.300; Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 11, Rn.9). Sie ist somit eine Beweiserleichterung, um ihr die Anspruchsdurchsetzung zu vereinfachen. Mit ihr geht aber auch ein Kontrahierungszwang einher, das bedeutet, dass die GEMA verpflichtet ist, auf Grund ihrer Wahrnehmungsbefugnis jederzeit und zu angemessenen Bedingungen jedermann Nutzungsrechte einzuräumen (Stade, 2021, S.147).

4.4.1 Entstehung der GEMA-Vermutung

Die Wurzeln der GEMA-Vermutung reichen bis in die Zeit vor der Gründung der GEMA zurück. 1933 erhielt die STAGMA aufgrund des STAGMA-Gesetzes eine gesetzliche Monopolstellung bei der Wahrnehmung musikalischer Aufführungsrechte (Mickler: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 2, Rn.38). Schon damals bestand eine starke Vermutung dafür, dass die STAGMA mit der Rechtswahrnehmung deutscher Musikwerke betraut war (Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, Kapitel 11, Rn.7). In den 1930er Jahren räumte zudem die Rechtsprechung den Verwertungsgesellschaften Beweiserleichterungen ein. 1937 stellte beispielsweise das Kammergericht fest, dass die STAGMA nahezu alle Aufführungsrechte deutscher und vieler ausländischer Komponist*innen wahrnahm, weshalb sie nicht in jedem Einzelfall den Nachweis erbringen musste, dass geschützte Musik aufgeführt wurde (Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 11, Rn.8). Diese Linie wurde in weiteren Entscheidungen fortgeführt und durch den BGH zu einer gefestigten Vermutungsregel ausgebaut (ebd.).

Bei der GEMA-Vermutung handelt es sich um eine tatsächliche Vermutung. Diese unterscheidet sich von den gesetzlichen Vermutungen im Sinne des § 292 ZPO¹¹ dadurch, dass sie keine gesetzliche Grundlage hat, sondern durch die Rechtsprechung entwickelt und gefestigt wurde (Prütting, 2025: in Münchener Kommentar zur ZPO, § 292, Rn.30). Tatsächliche Vermutungen sind häufig historische Relikte aus dem gemeinen Recht, werden aber auch von der Rechtspraxis geschaffen, um die Beweisführung zu erleichtern (ebd.).

Im Falle der GEMA-Vermutung erleichtert sie der GEMA den Beweis, damit sie die Rechte der Urheber*innen effektiv wahrnehmen kann. Sie bewirkt zudem eine Umkehr der Beweislast. Das bedeutet, dass nicht die GEMA selbst nachweisen muss, dass Musik aus ihrem Repertoire genutzt wurde, sondern Nutzende müssen einen Gegenbeweis erbringen, dass keines der genutzten Musikwerke zum GEMA-Repertoire gehört (Melichar/Staats, 2021: in Loewenheim, § 54, Rn.32). In der Praxis bedeutet dies beispielsweise, dass zur Widerlegung der Vermutung nicht ausreicht, nur zu behaupten, dass keine Musikwerke aus dem Repertoire verwendet wurden (ebd.). Vielmehr muss

¹¹ Zivilprozessordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 5.12.2005 (BGBl. I S.3202; 2006 I S.431; 2007 I S.1781), zuletzt geändert durch Art.1 G v. 24.10.2024 (BGBl. I Nr.328).

bewiesen werden, dass die GEMA keine Rechte an den in Frage stehenden Musikstücken wahrnimmt, oder dass die genutzten Inhalte nicht schutzfähig sind (Raue, 2025: in Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, § 48 VGG, Rn.9).

Neben der GEMA-Vermutung gibt es aber auch gesetzliche Vermutungen für Verwertungsgesellschaften, die in den §§ 48, 49 VGG geregelt sind, wonach in beiden Fällen vermutet wird, dass die Verwertungsgesellschaften die Rechte aller Rechtsinhaber*innen wahrnehmen, vgl. § 48, § 49 Abs. 1 VGG. Sie stellen eine Fortentwicklung der Rechtsprechung zur GEMA-Vermutung dar, sind aber auf Auskunfts- und Vergütungsansprüche beschränkt (Freudenberg, 2025: in BeckOK Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.9). Da es sich um gesetzliche Vermutungen handelt, wird eine faktische Monopolstellung der Verwertungsgesellschaft hier nicht vorausgesetzt (Gerlach, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.3). Die GEMA-Vermutung ist neben und in Ergänzung der §§ 48, 49 VGG anwendbar (Freudenberg, 2025: in BeckOK Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.3). Sie geht inhaltlich aber weiter, da sie nicht nur auf Auskunfts- und Vergütungsansprüche beschränkt ist, sondern auch bei Schadensersatz- und Unterlassungsansprüchen greift (Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, Kapitel 11, Rn.9).

4.4.2 Reichweite der GEMA-Vermutung

Die GEMA-Vermutung umfasst sowohl die Annahme, dass die aufgeführte oder abgespielte Musik zum Repertoire der GEMA gehört als auch die Vermutung, dass diese Musik urheberrechtlich geschützt ist (st. Rspr., vgl. BGH Urteil vom 15.10.1987, Az. I ZR 96/85 – GEMA-Vermutung IV, GRUR 1988, 296). Das bedeutet, dass im Rahmen der GEMA-Vermutung immer auch vermutet wird, dass es sich bei der Nutzung um Werke im Sinne des § 2 Abs.1 Nr.2 UrhG handelt (Heyde, 2011, S.301).

Sie gilt aber nur im Hinblick auf die Musikenutzungen, für die die GEMA tatsächlich Rechte wahrnimmt. Dies betrifft insbesondere das Recht der öffentlichen Aufführung und der öffentlichen Wiedergabe, wenn Musik live gespielt oder beispielsweise in Gaststätten oder auf Veranstaltungen genutzt wird (Freudenberg, 2025: in BeckOK Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.4; Reinbothe, 2020: in Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.3). Die Vermutung bezieht sich dabei insbesondere auf Tanz- und Unterhaltungsmusik, worunter im Prinzip eine Vielzahl gängiger Musikrichtungen fallen, in der Regel aber nicht die (klassische) E-Musik (Ernste Musik). Hierbei entfällt die Vermutungswirkung, wenn unklar ist, ob überhaupt noch geschützte Werke aufgeführt wurden, da es sich in solchen Fällen typischerweise um gemeinfreie Werke handelt, deren Schutzfrist abgelaufen ist (Raue, 2025: in Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, § 48 VGG, Rn.5). Sie greift aber weiterhin, wenn festgestellt wird, dass im konkreten Fall auch geschützte E-Musik genutzt wurde (ebd.).

Über die Aufführung hinaus erstreckt sich die Reichweite der Vermutung auch auf Vervielfältigungsrechte (Reinbothe, 2020: in Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.3), die insbesondere bei der Herstellung von Tonträgern aber auch bei digitalen Kopien relevant sind (vgl. Heerma, 2022: Wandtke, Bullinger, Urheberrecht, § 16 UrhG, Rn.12.).

4.4.3 Nachweise zur Widerlegung der GEMA-Vermutung

Wie bereits zuvor erläutert, findet durch die GEMA-Vermutung eine Beweislastumkehr statt. Sie verschiebt nun die Beweislast dahingehend, dass, um Ansprüche durchsetzen zu können nicht mehr die GEMA beweisen muss, dass die abgespielte Musik zu ihrem Repertoire gehört, sondern Nutzende beweisen müssen, dass die genutzte Musik nicht zum Repertoire gehört. Die GEMA ist gem. § 55 Abs. I VGG aber dazu verpflichtet, den Nutzenden Informationen über ihre wahrgenommenen Werke zu geben, damit Nutzende herausfinden können, ob die GEMA oder eine andere Verwertungsgesellschaft die Rechte an den genutzten Werken wahrnimmt (Riesenhuber: in Heker/Riesenhuber, 2018, Kapitel 11, Rn.23). Bislang spielte diese Verpflichtung aufgrund ihres nahezu vollständigen Weltrepertoires kaum eine Rolle (ebd.). Die GEMA stellt hierfür eine öffentlich zugängliche Repertoiresuche zur Verfügung. Nach ihren eigenen Angaben handelt es sich dabei jedoch nur um einen Auszug der in der GEMA-Datenbank gespeicherten Werkinformationen (GEMA, o.J., o.S.).

Auch wenn grundsätzlich Nutzende die Beweislast tragen, muss die GEMA zuvor aber darlegen, dass eine Nutzung stattgefunden hat. Hierfür reicht es aus, wenn sie geltend macht, dass überhaupt Musik gespielt wurde (Freudenberg, 2025: in BeckOK Urheberrecht, § 48 VGG, Rn.7). Erst dann müssen Nutzende nachweisen, dass die genutzte Musik nicht zum GEMA-Repertoire gehört. Dies müssen sie substantiiert darlegen und beweisen (Thum, 2022: in Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, §10 UrhG, Rn. 144). Im Folgenden wird ein Überblick darüber gegeben, welche Nachweise die Rechtsprechung als ausreichend bzw. nicht ausreichend in einzelnen Fällen anerkannt hat.

4.4.3.1 *Ausreichende Nachweise*

Um die GEMA-Vermutung zu widerlegen, müssen Nutzende für jedes einzelne genutzte Musikstück darlegen und nachweisen, welcher Komponist, Texter, Bearbeiter und Verleger Urheber ist (BGH, Urteil v. 13.06.1985, Az. I ZR 35/83 – GEMA-Vermutung II, NJW 1986, 1247, 1249). Zudem ist es erforderlich nachzuweisen, dass diese Urheber nicht von der GEMA vertreten werden oder es sich um nicht schutzfähige („banale“) Musikwerke handelt (ebd.). In der Praxis bedeutet dies für die Nutzenden einen großen Aufwand, da die Informationen für jedes verwendete Musikstück vorgelegt werden müssen, sofern ausschließlich Musik genutzt wird, die nicht zum GEMA-Repertoire gehört.

Die GEMA-Vermutung kann somit widerlegt werden, wenn zu jedem wiedergegebenen Werk der vollständige Titel und die vollständigen Namen der Komponist*innen, Textdichter*innen und ggf. und Bearbeiter*innen genannt werden.

4.4.3.2 *Nicht ausreichende Nachweise*

In der Rechtsprechung finden sich Beispiele, in denen Versuche, die GEMA-Freiheit nachzuweisen, als unzureichend bewertet wurden.

Allgemeine Behauptungen

Die bloße Behauptung, ausschließlich GEMA-freie Musik zu verwenden, genügt nicht zur Widerlegung der GEMA-Vermutung (LG Frankenthal, Urteil v. 18.3.2025, Az. 6 S

4/24, GRUR-RS 2025, 7777, Rn.20). Ohne konkrete Nachweise zu den verwendeten Stücken bleibt eine solche Angabe nur eine reine Behauptung und ist für die Widerlegung unzureichend. Auch der Verweis auf eine freie Lizenz reicht nicht aus, wenn die Urheberschaft unklar oder nicht belegt ist (LG Frankfurt a.M., Urteil v. 5.9.2013, Az. 2-03 S 11/12, ZUM-RD, 2014, 35). Andernfalls könnte sich jeder auf beliebige Lizenzen berufen, ohne dass geprüft werden kann, ob diese überhaupt wirksam erteilt wurden oder woher diese stammen.

*Fehlende Angaben zu Urheber*innen*

Auch wenn die Namen einzelner Komponist*innen zu einem Werk genannt werden, kann dies unter Umständen nicht ausreichend sein. Erforderlich ist nämlich immer, alle beteiligten Urheber an jedem Werk, das genutzt wurde, zu benennen. Werden daher Musikstücke mit Text wiedergegeben, muss auch für den Text der Urheber benannt werden (LG Frankenthal, Urteil v. 18.3.2025, Az. 6 S 4/24, GRUR-RS 2025, 7777, Rn.21). Auch müssen die Namen der einzelnen Urheber vollständig aufgelistet werden. Die bloße Angabe des Namens einer Band ist unzureichend, da nur natürliche Personen Urheber sein können und somit die jeweiligen Bandmitglieder mit Namen angegeben werden müssen (ebd.).

*Widersprüchliche oder unklare Angaben zu Urheber*innen*

Die Widerlegung der GEMA-Vermutung setzt auch voraus, dass die Urheberschaft eindeutig und widerspruchsfrei nachgewiesen wird. Dazu reicht es nicht, nur zu behaupten, ein Pseudonym sei der Name des Urhebers, sondern es müssen entsprechende Beweise zu eingetragenen und registrierten Namen vorgelegt werden. So wurde in einem Fall die GEMA-Freiheit verneint, weil der Beklagte unterschiedliche und unbelegte Angaben zu einem angeblichen Pseudonym eines Urhebers machte, wodurch weder die tatsächliche noch die in dem Fall behauptete freie Lizenz nachgewiesen werden konnte (vgl. LG Frankfurt a.M., Urteil v. 5.9.2013, Az. 2-03 S 11/12, ZUM-RD, 2014, 35).

Verweise auf Dritte

Nutzende können die GEMA auch nicht darauf verweisen, dass diese selbst eigene Recherchen im Internet, wie zum Beispiel auf YouTube durchzuführen kann, um Urheber zu ermitteln (LG Frankenthal, Urteil v. 18.3.2025, Az. 6 S 4/24, GRUR-RS 2025, 7777, Rn.22). Nutzende müssen selbst die erforderlichen Angaben liefern, wie die Namen der Komponisten und Texter, damit diese mit der GEMA-Datenbank abgeglichen werden können (ebd.). Dafür kann es auch erforderlich sein, das Geburtsdatum der jeweiligen Urheber mit anzugeben.

Verträge mit Anbietern

Mittlerweile gibt es zunehmend auch Anbieter wie z.B. *Epidemic Sound* oder *Musicfox*, die GEMA-freie Musik über Lizenzen für die öffentliche Wiedergabe anbieten (vgl. Epidemic Sound, o.J., o.S.; Musicfox, 2025, o.S.). Sofern Nutzende mit einem Anbieter GEMA-freier Musik einen Vertrag zur Nutzung dieser Musik abschließen, genügt die Vorlage dieses Vertrages allerdings nicht zur Widerlegung der GEMA-Vermutung (LG Frankenthal, Urteil v. 18.3.2025, Az. 6 S 4/24, GRUR-RS 2025, 7777, Rn.23). Somit bleibt auch bei der Nutzung GEMA-freier Musik die Pflicht bestehen, die Urheberschaft der einzelnen Werke konkret nachzuweisen. Im Zweifelsfall

müssen sich Nutzende daher bei ihren Vertragspartnern nach den Urheber*innen erkundigen.

Zeugenaussagen von Zuhörenden

Schließlich reicht auch der Verweis auf subjektive Wahrnehmungen nicht aus. Zeugenaussagen von Personen, die die abgespielte Musik gehört haben, genügen nicht, um die GEMA-Vermutung zu widerlegen. In einem Urteil wurde betont, dass ein gewöhnlicher Zuhörer nämlich nicht ohne weiteres erkennen kann, ob ein gespieltes Werk GEMA-frei oder GEMA-pflichtig ist (LG Magdeburg, Urteil v. 28.10.2020, Az. 7 S 69/20, ZUM-RD, 2021, 50). Daher sind auch Zeugenaussagen nicht geeignet dafür zu beweisen, dass keine Musik aus dem GEMA-Repertoire gespielt wurde.

Zusammenfassend zeigt sich, dass zur Widerlegung der GEMA-Vermutung detaillierte Nachweise und Belege erforderlich sind. Für jedes genutzte Werk werden konkrete, überprüfbare Angaben zu Urheber*innen und anderen Rechteinhaber*innen sowie eindeutige Belege für die GEMA-Freiheit verlangt. Pauschale Behauptungen, unvollständige Werklisten, unbelegte Pseudonyme oder bloße Verweise auf Dritte werden als unzureichend bewertet. Diese Maßstäbe sichern zwar die Durchsetzbarkeit der Rechte-wahrnehmung durch die GEMA, erschweren es Nutzenden aber die Vermutung überhaupt zu widerlegen, insbesondere wenn keine vollständigen oder eindeutigen Angaben zu Urheber*innen auffindbar sind. Nutzende sind daher meist darauf angewiesen, dass zu den Werken, die sie nutzen, immer auch ausreichend Informationen zu Urheber*innen vorliegen. Diese Schwierigkeit dürfte sich bei KI-generierter Musik aufgrund intransparenter Herstellungsprozesse und fehlender Urheberangaben noch verstärken. Dies wird in Kapitel 5 genauer analysiert.

4.5 GEMA-freie Musik und alternative Lizenzmodelle

Viele Nutzende greifen aus wirtschaftlichen Gründen auf sogenannte GEMA-freie Musik zurück. Hierunter fallen Musikwerke, deren Urheberrechte nicht durch die GEMA wahrgenommen werden, da die Urheber*innen nicht Mitglieder der GEMA sind (vgl. Risch/Kerst, 2011, S.316). Entsprechend hat sich auch ein eigener Markt herausgebildet. Anbieter wie beispielsweise *Epidemic Sound* oder *Musicfox* bieten kommerzielle GEMA-freie Musik an, und auch der KI-Anbieter *Loudly* setzt auf das Modell der sogenannten „royalty free music“ (vgl. Epidemic Sound, o.J., o.S.; Musicfox, 2025, o.S.; Loudly, 2025d, o.S.).

Neben diesem kommerziellen Markt für GEMA-freie Musik haben sich auch alternative Lizenzmodelle entwickelt, bei denen Musik und andere Werke frei genutzt werden können. Ein heute weit verbreitetes Lizenzmodell ist das Creative Commons (CC-Lizenzen), das 2001 durch eine Initiative in den USA entwickelt wurde (Rack, 2023, S.36). Mit diesem Modell können Urheber*innen auf einfache Weise Nutzungsrechte an ihren Werken an die Allgemeinheit einräumen (ebd.). Es handelt sich um sog. „freie Lizenzen“, weil sie frei verwendet werden können, dafür aber kein spezieller Lizenzvertrag entworfen und abgeschlossen werden muss (Rack, 2023, S.36). Mit den Lizenzen dürfen Nutzende die Inhalte im jeweils eingeräumten Umfang nutzen und

müssen bestimmte Bedingungen einhalten, wie beispielsweise die Namensnennung oder Nennung der Lizenz (Rack, 2023, S.37).

Auch wenn sich mit kommerziellen GEMA-freien Angeboten und Creative Commons Lizenzen verschiedene Modelle außerhalb der Lizenzierung durch die GEMA etabliert haben, bleibt in der Praxis eine Einschränkung der freien Nutzung bestehen. Bereits die Wiedergabe eines einzigen Werkes aus dem GEMA-Repertoire führt nämlich dazu, dass die Musikknutzung bei der GEMA angemeldet werden muss, auch wenn ansonsten nur GEMA-freie Musik abgespielt wird (Risch/Kerst, 2011, S.316).

4.6 Zusammenfassung

Zusammenfassend zeigt sich, dass die kollektive Rechtswahrnehmung im Musikbereich in Deutschland maßgeblich durch die GEMA geprägt wird. Ihre monopolartige Stellung wird durch die GEMA-Vermutung zusätzlich gestärkt, was für Nutzende teilweise praktische Herausforderungen in Bezug auf die Nachweiserbringung mit sich bringen kann. Die bisherigen inhaltlichen Ausführungen dieser Arbeit bilden die Grundlage für das nachfolgende Kapitel. Vor dem Hintergrund neuer technologischer Entwicklungen im Bereich KI-generierter Musik, stellt sich die Frage, welche rechtlichen und praktischen Problemfelder sich dadurch ergeben können.

5. Analyse der Problemfelder

In den zuvor behandelten Kapiteln wurde ein Überblick über die technologischen Entwicklungen im Bereich der KI-Musikgenerierung sowie über die rechtlichen Rahmenbedingungen gegeben. Aufbauend auf diesen Grundlagen folgt nun eine Analyse möglicher Problemfelder, die sich aus diesen technologischen Entwicklungen innerhalb dieses rechtlichen Rahmens mit Fokus auf die GEMA-Vermutung ergeben. Im Mittelpunkt stehen dabei insbesondere Fragen der Nachweiserbringung im Rahmen der Beweislastumkehr, die abnehmende relative Bedeutung des GEMA-Repertoires, sowie mangelnde Transparenz seitens der KI-Anbieter und deren Geschäfts- und Nutzungsbedingungen bezüglich des generierten Outputs.

5.1 Beweisprobleme und Nachweisschwierigkeiten

Nach derzeitiger Rechtslage können KI-generierte Musikstücke mangels persönlicher geistiger Schöpfung nicht als Werke im Sinne des § 2 UrhG gelten (vgl. Abschnitt 4.1.1). Ohne Urheber*in können diese Stücke nicht Teil des GEMA-Repertoires sein, da die GEMA nur die Rechte von Urheber*innen vertritt. Theoretisch entfielen damit auch die Pflicht zur Lizenz einholung bei der GEMA, da diese Musikstücke nicht als Werke bei der GEMA gemeldet wären. Auch bei der Nutzung GEMA-freier Musik, die nicht KI-generiert ist, fallen keine Lizenzgebühren bei der GEMA an. Allerdings sind Nutzende aufgrund der GEMA-Vermutung verpflichtet nachzuweisen, dass die verwendeten Werke nicht zum GEMA-Repertoire gehören, was sie durch konkrete Urheberangaben belegen müssen (vgl. Abschnitt 4.4.3). Bei der Anwendung der GEMA-Vermutung auf KI-generierte Musik ergibt sich eine Unstimmigkeit. Denn einerseits erstreckt sich die Vermutung nicht nur auf die Wahrnehmungsbefugnis der GEMA, sondern auch darauf, dass die Werke urheberrechtlich geschützt sind (BGH, Urteil vom 13.06.1985, Az. I ZR 35/83 – GEMA-Vermutung II, NJW 1986, 1247). Andererseits ist KI-generierte Musik aber mangels schöpferischer Leistung nicht urheberrechtlich geschützt, würde aber im Rahmen der GEMA-Vermutung so behandelt werden. Dies führt zu Nachweisschwierigkeiten für Nutzende. Sie müssten theoretisch im Streitfall das Nichtbestehen eines urheberrechtlichen Schutzes beweisen.

Dabei stellt sich auch die Frage, wie die GEMA-Freiheit von KI-generierten Musikstücken überhaupt nachzuweisen ist. Üblicherweise erfolgt dies bei menschlich geschaffenen Werken durch die Angabe sämtlicher beteiligter Urheber*innen. Es hat sich aber gezeigt, dass selbst bei GEMA-freier Musik Nachweisschwierigkeiten entstehen können (vgl. Kapitel 4.4.3). Gerichte haben in einzelnen Fällen die Vorlage eines Lizenzvertrages mit dem Anbieter GEMA-freier Musik als nicht ausreichend angesehen und verlangt, dass Nutzende die Urheber*innen einzelner Musikstücke benennen. Schon dort war ein Nachweis schwierig, auch wenn bisher bei GEMA-freier-Musik Urheber*innen existieren, die sich theoretisch ermitteln lassen.

Bei KI-generierter Musik fehlt dieser Anknüpfungspunkt komplett. Mangels menschlicher Schöpfung gibt es keine Person, von der sich theoretisch Rechte ableiten ließen. Auch die Geschäfts- und Lizenzbedingungen der Anbieter von KI-Tools zur

Musikgenerierung ermöglichen keinen verlässlichen Nachweis. Zwar enthalten sie Regelungen zur erlaubten Nutzung und Rechten am Output (vgl. Abschnitt 3.2.2), würden jedoch keinen tauglichen Nachweis für die Widerlegung der GEMA-Vermutung darstellen. Für Nutzende bleibt damit unklar, wie ein Nachweis der GEMA-Freiheit von KI-generierter Musik praktisch geführt werden könnte, da sie der GEMA keine konkreten Angaben zu Personen geben können, die die GEMA mit ihrer Datenbank abgleichen kann.

In den GEMA-Tarifübersichten findet sich aber zumindest ein Hinweis darauf, welche Anforderungen die GEMA an einen Nachweis stellt, wenn die Nutzung KI-generierter Musik im Raum steht, auch wenn damit nicht beantwortet wird, wie er praktisch erbracht werden soll. In der Tarifübersicht M-U heißt es: „Macht ein Lizenznehmer geltend, der von ihm genutzte Content (Output einer genKI) sei nicht urheberrechtlich geschützt, da er mit genKI erstellt worden sei, ist von ihm substantiiert darzulegen und unter Beweis zu stellen, dass der Content das Ergebnis eines autonomen Herstellungsvorgangs ist, der ohne einen schöpferischen menschlichen Beitrag erfolgt ist und im Content keine Werke oder schutzfähigen Werkteile perpetuiert sind“ (GEMA, 2025b, S.10). Damit trifft die Nachweispflicht Nutzende in zweifacher Hinsicht. Sie müssen nicht nur beweisen, dass die Musik ohne menschlichen schöpferischen Beitrag entstanden ist, sondern auch ausschließen, dass dabei Teile bestehender geschützter Werke reproduziert wurden. Nutzende müssten daher Kenntnisse über den Herstellungsprozess oder sogar die Trainingsdaten der KI-Systeme besitzen, die für die Erstellung der Musik, die sie nutzen wollen, eingesetzt wurde. Aufgrund der Intransparenz von KI-Tool-Anbietern wäre so ein Nachweis kaum zu erbringen. Denn auch wenn der Anbieter *Loudly* beispielsweise erklärt, einen eigenen Musikdatensatz mit Einwilligung, Transparenz und unter Beachtung des Urheberrechts zusammengestellt zu haben (vgl. Loudly, 2025d, o.S.), würde eine solche Selbstaussage wahrscheinlich nicht den Anforderungen an einen substantiierten Nachweis genügen. Noch schwieriger würde sich das in Fällen verhalten, in denen Nutzende nicht eigene KI-generierte Musik einsetzen, sondern auf KI-generierte Musik Dritter zurückgreifen. Selbst wenn die Musik als „KI-generiert“ gekennzeichnet wäre, könnten Nutzende nicht überprüfen, ob diese Angabe zutrifft und ob schutzfähige Werkteile im Output enthalten sind. Fehlt eine solche Kennzeichnung vollständig, ist ein Nachweis praktisch unmöglich.

Dies führt zum nächsten Problemfeld, nämlich dass KI-generierte Musik derzeit nicht zuverlässig gekennzeichnet wird. Durch die Zunahme von KI-Musik, wird es ohnehin immer schwieriger zu erkennen, ob ein Urheberrechtsschutz besteht oder nicht, solange man den Herstellungsprozess nicht kennt (Klawonn, 2023, S.135). Bereits bei herkömmlicher Musik ist es für Außenstehende kaum möglich, zweifelsfrei zwischen GEMA-freien und GEMA-pflichtigen Werken zu unterscheiden (vgl. LG Magdeburg, Urteil v. 28.10.2020, Az. 7 S 69/20, ZUM-RD, 2021, 52). Bei KI-generierter Musik verschärft sich dieses Problem nochmals, da der Ursprung des Musikstücks oft nicht mehr transparent ist und eindeutige Angaben zu möglichen Beteiligten fehlen. Subjektive Einschätzungen wären bei der Feststellung, ob es KI-generierte Musik ist oder nicht, kaum tragfähig.

Die Problematik lässt sich auch an einem hypothetischen Beispiel verdeutlichen. Auf der Streaming-Plattform Deezer, wird das eingangs erwähnte Musikprojekt *The Velvet Sundown* mit dem Hinweis „AI-generated content“ gekennzeichnet (vgl. Deezer, o.J.). Möchte ein Veranstalter beispielsweise ausschließlich diese Musik auf einer öffentlichen Veranstaltung abspielen, bietet ihm ein pauschaler Hinweis wie „AI-generated content“ keine Rechtssicherheit. Diese Kennzeichnung sagt nichts darüber aus, ob es sich tatsächlich um rein KI-generierte Musik handelt, ob schöpferische menschliche Beiträge eingeflossen sind oder ob sogar im Output geschützte Werkteile übernommen wurden. Dieser Hinweis wird daher mit großer Wahrscheinlichkeit keinen ausreichenden Nachweis darstellen, um die GEMA-Vermutung zu widerlegen. Dieses hypothetische Beispiel ist zudem vergleichbar mit einem Fall, in dem das Gericht entschieden hat, dass die bloße Behauptung, ausschließlich GEMA-freie Musik zu verwenden, nicht ausreicht (vgl. LG Frankenthal, Urteil v. 18.3.2025, Az. 6 S 4/24, GRUR-RS 2025, 7777, Rn.20). Denn auch in diesem hypothetischen Beispiel würde der Veranstalter sich auch nur darauf berufen, ausschließlich KI-generierte Musik zu nutzen.

Zu berücksichtigen ist zudem ein Sonderfall, der auch in der Literatur verstärkt diskutiert wird. Abhängig von den verwendeten Trainingsdaten kann nicht ausgeschlossen werden, dass im generierten Output erkennbare Elemente bestehender Werke wiederkehren (Maamar, 2023, S.489). In solchen Konstellationen könnte im Einzelfall möglicherweise in Urheberrechte Dritter eingegriffen werden, sodass Nutzende für die Veröffentlichung oder Verwertung eine entsprechende Lizenz von Dritten benötigen (Dornis, Stober, 2024, S.80; Maamar, 2023, S.489). Ein aktuelles Beispiel hierfür ist die Klage der GEMA gegen den KI-Anbieter *Suno*. Die GEMA wirft *Suno* vor, geschützte Musik aus ihrem Repertoire zum Trainieren der KI verwendet zu haben. Die KI generiere dabei Outputs, die in Melodie, Harmonie und Rhythmus etwa Songs wie Frank Farians „Daddy Cool“ oder Alphavilles „Forever Young“ so stark ähneln, dass dabei die Verletzung von Urheberrechten naheliegt (GEMA 2025a, o.S.). Dieser Sonderfall zeigt, dass die Nachweisproblematik bei KI-generierter Musik noch komplexer wird. Selbst wenn ein KI-generiertes Musikstück zunächst aufgrund der Eigenart von generativen KI-Systemen urheberrechtsfrei wäre, könnten dennoch aufgrund der verwendeten Trainingsdaten die Rechte Dritter berührt sein. Der Ausgang des Verfahrens könnte Aufschluss darüber geben, wie künftig die Herkunft von KI-generierter Musik kenntlich gemacht werden muss und ob ihre rechtliche Einordnung überhaupt praktisch nachgewiesen werden kann, auch wenn hier vorwiegend Lizenzierungsfragen für die Nutzung des GEMA-Repertoires zum KI-Training im Vordergrund stehen.

Ein weiteres Problemfeld betrifft die mangelnde Transparenz hinsichtlich der Trainingsdaten, die für das Training des KI-Systems von KI-Musikgeneratoren genutzt wurden. Anbieter wie *Loudly* erklären zwar, dass ihr KI-System nur auf Musikdatensätzen basiert, von denen die Urheber das Einverständnis gegeben haben. Welche Urheber aber tatsächlich ihre Zustimmung erteilt haben, bleibt unklar. Ein Hinweis auf die Angabe von *Loudly* zur „ethischen KI“, sagt nichts darüber aus, mit

welchen Trainingsdaten die KI trainiert wurde. Andere Anbieter wie *Suno* legen überhaupt nicht offen, welche Art von Trainingsdaten für das KI-Training genutzt wurden. Der Hinweis in den Tarifverträgen der GEMA verlangt aber gerade den Nachweis, dass kein urheberrechtlich geschütztes Material im Output auftaucht. Nutzenden bräuchten demnach zumindest Kenntnis über die Trainingsdaten, die das KI-System genutzt hat. Dafür müssten Anbieter dies aber auch transparent machen.

Anbieter wie *Suno*, *Loudly* oder *AIVA* gewähren den Nutzenden je nach Abo Nutzungsrechte für die anhand der Tools generierten Musikstücke. *Suno* erlaubt beispielsweise eine kommerzielle Nutzung der Musik, wofür die Nutzenden je nach Abomodell bezahlen. Kann nun aufgrund der Tatsache, dass weder Urheber*innen genannt werden noch nachgewiesen werden kann, auf welchen Trainingsdaten das KI-System von *Suno* basiert, Nutzende die GEMA-Vermutung nicht widerlegen, könnte es dazu führen, dass sie doppelte Lizenzgebühren entrichten müssen. Damit kollidieren die Nutzungsversprechen der KI-Anbieter mit den Anforderungen der GEMA.

5.2 Monopolstellung und das GEMA-Repertoire

Ein weiteres Problemfeld betrifft die Frage nach der tatsächlichen Monopolstellung der GEMA. Denn begründet wurde die GEMA-Vermutung damit, dass die GEMA über eine tatsächliche Monopolstellung verfügt, indem sie sich auf einen lückenlosen Bestand an Rechten für Tanz- und Unterhaltungsmusik berufen kann (BGH, Urteil v. 05.06.1985, Az. I ZR 53/83 – GEMA-Vermutung I, NJW, 1986, 1244). Diese Begründung würde zunehmend wegfallen, wenn der Anteil an KI-generierter Musik weiter ansteigt. Wie in Kapitel 2 erläutert, prognostizieren Studien eine große Veränderung des Musikmarkts durch KI-basierte Technologien, sowie ein stetiges Wachstum des Marktes für KI-generierte Musik. Zwar würde das Repertoire der GEMA weiter bestehen, seine relative Bedeutung zum Gesamtangebot an Musik sinkt jedoch, wenn immer mehr KI-generierte Musik entsteht und verbreitet wird (vgl. Klawonn, 2023, S.132). Hinzu kommt auch die wachsende Etablierung von Anbietern GEMA-freier Musik (vgl. Kapitel 4.5) und die Entstehung alternativer Lizenzmodelle für Nutzende, die Musik kommerziell verwerten möchten. Dadurch würde die GEMA-Vermutung ihre Grundlage verlieren, die nach Ansicht des BGH allein in der faktischen Monopolstellung liegt, die sie als einzige Musikurheberverwertungsgesellschaft in Deutschland innehat (Heyde, 2011, S.301).

Trotz des Infragestellen des tatsächlichen Monopols, ist die kollektive Rechtswahrnehmung durch die GEMA von großer Bedeutung. Bereits 2015 wurde vom Petitionsausschuss des Deutschen Bundestages die Forderung diskutiert, die GEMA-Vermutung abzuschaffen. Der Ausschuss erkannte aber die fortstehende Bedeutung der GEMA für den Schutz der Urheberrechte an und wies darauf hin, dass Veränderungen auf dem Musikmarkt Auswirkungen auf die GEMA-Vermutung haben können, sie dennoch weiter Bestand haben sollte (BT-Drs. 18/4990, 2015, S.29). Die Entwicklungen sollten damals allerdings weiter beobachtet werden und eine Anpassung der Rechtslage geprüft werden. Vor dem Hintergrund der heutigen Situation mit KI-generierter Musik zeigt sich, dass die damalige Einschätzung heute neu aufgegriffen

werden sollte. Während es 2015 noch darum ging, dass einzelne Urheber*innen ihre Werke bewusst GEMA-frei veröffentlichen wollten, hat sich die Situation durch den technologischen Fortschritt erneut verändert. Mit generativen KI-Systemen ist es heute nahezu jedem möglich in kurzer Zeit massenhaft Musik zu erzeugen und zu verbreiten, für die das Urheberrecht keinen Schutz vorsieht und daher nicht unter die Wahrnehmungsbefugnis der GEMA fällt. Angesichts der vielen Möglichkeiten KI-generierte Musik zu erstellen und zu verbreiten, werden die damaligen Überlegungen im Kontext generativer KI immer relevanter.

Ein möglicher Ansatz, die aufgezeigten Problemfelder zu entschärfen, wäre die Einführung einer eindeutigen Kennzeichnung von KI-generierter Musik, was im Folgenden Kapitel erläutert wird.

6. Transparenzpflichten und Kennzeichnungsmethoden

Transparenzpflichten für KI-generierte Inhalte werden in der Wissenschaft und Praxis zunehmend diskutiert. Die Kennzeichnung von KI-Erzeugnissen könnte Transparenz schaffen und Nutzenden die Möglichkeit geben, den Ursprung und möglicherweise auch den Herstellungsprozess von KI-generierten Inhalten nachvollziehen zu können. In diesem Zusammenhang gewinnt auch die Frage nach geeigneten Kennzeichnungsmethoden an Bedeutung. Insbesondere vor dem Hintergrund einer wachsenden Menge an KI-generierter Musik und den damit verbundenen urheberrechtlichen Herausforderungen, wäre eine Kennzeichnung von KI-Musik unter Umständen dazu geeignet, diese auch als solche zu identifizieren, da KI-Musik allein anhand des Sounds nicht einfach zu erkennen ist (Klawonn, 2023, S.180). Allerdings ist dabei fraglich, wie eine Kennzeichnung ausgestaltet sein sollte und welche Angaben sie beinhalten muss. So weist die Musikplattform Deezer bei einzelnen Alben des Projekts *The Velvet Sundown* beispielsweise darauf hin, dass einige Songs auf diesem Album mithilfe von künstlicher Intelligenz erstellt worden sein könnten und kennzeichnet die Musik als „AI-generated content“ (vgl. Deezer, o.J., o.S.). Angaben zu verantwortlichen Personen oder zum genauen Herstellungsprozess finden sich jedoch keine, was die Aussagekraft solcher Hinweise einschränkt. Hinzu kommt, dass andere Streamingdienste wie Spotify bislang keine Hinweise für dieselben Musikstücke geben, was eine einheitliche Kennzeichnungspraxis im Musikbereich verhindert. Im Folgenden wird ein Überblick über die technischen Möglichkeiten zur Kennzeichnung KI-generierter Inhalte, insbesondere für Musik und andere Audioinhalte gegeben.

6.1 Möglichkeiten zur Kennzeichnung von KI-generierter Musik

Kennzeichnungen sollen Transparenz herstellen und Nutzende darüber informieren, dass die gekennzeichneten Inhalte KI-generiert sind (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.23 [PDF]). Insbesondere sichtbare Kennzeichnungen können dabei aber störend wirken oder leicht zu manipulieren sein (ebd.). Sichtbare Kennzeichnungen oder Disclaimer wie „AI-generated content“, die beispielsweise die Streamingplattform Deezer für KI-generierte Musik nutzt (vgl. Deezer, o.J., o.S.) gestalten sich dennoch zunächst am einfachsten. Solche Hinweise sind zwar nicht direkt mit dem Musikstück selbst verknüpft, informieren aber Nutzende darüber, dass es sich um KI-generierte Musik handelt. Es gibt aber auch die Möglichkeit hörbarer Kennzeichnungen, wie kurze Sprach- oder Tonsignale innerhalb eines Musikstückes, die KI-generierte Sounds oder Stimmen identifizierbar machen sollen (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.22 [PDF]). Der Vorteil ist, dass sie für Nutzende direkt hörbar sind und KI-generierte Inhalte direkt erkannt werden können (ebd.). Für Musikstücke könnte diese Methode allerdings weniger geeignet sein, da sie das Hörerlebnis beeinträchtigt. Zudem können diese Signale technisch leicht entfernt oder verändert werden (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.23 [PDF]).

Eine andere Methode des Kennzeichnens sind digitale Wasserzeichen. Hierbei werden maschinenlesbare Informationen in Form von Daten oder Mustern in die entsprechenden Dateien eingebettet (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.27 [PDF]). Diese Informationen

können zu Kontrollzwecken später erkannt und ausgelesen werden. Unterschieden werden kann dabei zwischen Metadaten-Wasserzeichen, Frequenzkomponenten- oder kryptografischen Wasserzeichen.

Bei Metadaten-Wasserzeichen werden Informationen nicht im Inhalt selbst, sondern in den Metadaten einer Datei hinterlegt, wie Angaben zum Autor, Erstellungszeitpunkt oder Hinweise auf die KI-Generierung (Molavi Vasse'i, 2025, S.408). Vorteil hierbei ist, dass die Qualität des Inhalts unverändert bleibt, der Nachteil ist allerdings, dass die Metadaten leicht verändert oder gelöscht werden können (ebd.). Beim Frequenzkomponenten-Wasserzeichen handelt es sich um einen kaum wahrnehmbaren Hintergrundton, der in den Frequenzbereich einer Datei eingebettet wird und der zwar für das menschliche Ohr nicht hörbar ist, aber mit speziellen Geräten erkannt werden kann (Molavi Vasse'i, 2025, S.408). Diese Methode ist nur schwer durch Außenstehende zu manipulieren, kann aber bei falscher Anwendung die Qualität des Originalinhalts beeinträchtigen (ebd.).

Kryptografische Wasserzeichen hingegen betten digitale Signaturen direkt in die Dateistruktur ein und können nur mit speziellen Schlüsseln erkannt oder verändert werden (Molavi Vasse'i, 2025, S.408 f.). Während sie sich für Textdateien nicht besonders gut eignen, da die Wasserzeichen beim normalen Copy-Paste-Vorgang in der Regel nicht mitübertragen werden, eignen sie sich besonders gut für Audiodaten, weil sie fest in deren binäre Dateistruktur integriert werden können (ebd.). Systeme wie *Google SynthID* ermöglichen es Nutzenden sogar ihrer KI-generierten Musik eigenständig digitale Signaturen hinzuzufügen, die für das bloße Auge zwar unsichtbar bleiben, jedoch von speziellen Detektoren ausgelesen werden können (Molavi Vasse'i/Udoh, 2024, S.29 [PDF]).

Neben technischen Verfahren gibt es auch Konzepte für freiwillige Kennzeichnungsmethoden. So schlägt Gow (2025, S.4 f.) mit SONGPRINT ein Modell vor, das Musikstücke anhand verschiedener Kategorien (Songtexte, Komposition, Arrangement, Gesang, Produktionsprozess, visuelle Materialien) auf einer Skala von 0-3 bewertet, je nachdem ob die Entstehung vollständig KI-generiert (0) oder vollständig menschlich (3) erfolgte. Die Bewertung erfolgt für jede Kategorie einzeln, sodass hier deutlich gekennzeichnet wird, welcher Schritt im Produktionsprozess des jeweiligen Musikstückes durch einen Menschen, mit KI als Werkzeug oder vollständig durch KI entstanden ist. Das Ergebnis kann dann in einer grafischen Darstellung (Spinnendiagramm) visualisiert werden und macht damit den Anteil menschlicher und KI-bezogener Arbeitsschritte transparent (Gow, 2025, S.6). Dadurch kann ein hohes Maß an Transparenz über den KI-Anteil an Musikstücken erreicht werden und möglicherweise bei der urheberrechtlichen Einordnung helfen, wenn beispielsweise in Frage steht, ob KI nur als Werkzeug genutzt wurde.

6.2 Transparenzpflichten in der KI-VO

International zeigt sich ein Trend dahingehend, den Umgang mit KI-generierten Erzeugnissen durch verbindliche Kennzeichnungspflichten zu regeln (Molavi Vasse'i, 2024, S.407). Auf europäischer Ebene wird dies insbesondere durch die KI-Verordnung vorgegeben, die einheitliche Regelungen für den KI-Einsatz in der EU vorsieht

(Hacker/Cordes/Berz, 2024, S.1783). Die Verordnung trat am 1.8.2024 in Kraft, sieht aber eine zeitlich gestaffelte Umsetzung von Bestimmungen vor, wobei die meisten Vorschriften ab dem 2.8.2026 gelten (ebd; Possard/Madner, 2025, S.260). Die KI-VO bezieht sich schwerpunktmäßig auf Hochrisiko-KI-Systeme, enthält aber auch Vorgaben für KI-Modelle mit allgemeinem Verwendungszweck. Innerhalb der KI-VO fallen Modelle generativer KI unter solche mit allgemeinem Verwendungszweck (Hacker/Cordes/Berz, 2024, S.1783). Anbieter von KI-Modellen mit allgemeinem Verwendungszweck müssen zunächst nach Art.53 Abs.1 lit. d KI-VO die für das Modell verwendeten Trainingsdaten transparent machen. Rechteinhaber*innen sollen so die Möglichkeit bekommen, einzusehen, ob urheberrechtlich geschützte Werke für dieses Training verwendet wurden (Hacker/Cordes/Berz, 2024, S.1783 f.).

Die in der KI-VO verankerte Transparenzpflicht in Art. 50 KI-VO zielt darauf ab, Täuschungen durch KI-generierte oder manipulierte Inhalte zu vermeiden (Molavi Vasse'i, 2024, S.406 f.). Dazu gehören auch sogenannte Deepfakes, bei denen es sich nach Art. 3 Nr.60 KI-VO um durch KI-erzeugte oder manipulierte Bild-, Ton-, oder Videoinhalte, handelt, die der wirklichen Person ähneln und für andere fälschlicherweise als echt erscheint. Diese müssen als künstlich erzeugt gekennzeichnet werden (Hacker/Cordes/Berz, 2024, S.1784). Das können auch KI-generierte Musikstücke sein, die Stimme oder Stil einer realen Person imitieren. Ein Beispiel aus dem Musikbereich ist der 2023 veröffentlichte, KI-generierte Song „*Heart on my sleeve*“, der Stimme und Stil der Künstler *Drake* und *The Weeknd* imitierte (Zurth, 2025, S.510). Für Betreiber*innen entsprechender KI-Systeme besteht in solchen Fällen grundsätzlich eine Offenlegungspflicht, die aber nur mittelbar urheberrechtliche Fragen berührt. In Erwägungsgrund 132 zur KI-VO wird das Risiko von Identitätsbetrug oder Täuschung im Zusammenhang mit KI-Systemen genannt. Sie bezieht sich aber nicht direkt auf urheberrechtliche Fragestellungen. Trotzdem könnte eine Transparenzpflicht zum Beispiel auch dazu beitragen, Falschangaben über eine Urheberschaft zu erschweren, indem sie den KI-Ursprung eines Musikstücks transparent macht. Die Anforderung in Art. 50 Abs. 2 KI-VO, die Inhalte auch als künstlich erzeugt erkennbar zu machen, kann durch die Integration sichtbarer Labels in die Inhalte oder durch Angabe von sog. Disclaimern geschehen (Molavi Vasse'i, 2024, S.412). Erwägungsgrund 133 der KI-VO enthält zudem den Hinweis, dass eine Kennzeichnung in einem maschinenlesbaren Format geschehen soll und nennt dabei auch als mögliche Techniken Wasserzeichen, Metadatenidentifizierungen oder kryptografische Methoden zum Nachweis.

6.3 Bewertung im Rahmen der GEMA-Vermutung

Kennzeichnungsmethoden und Transparenzpflichten können zwar dazu beitragen, KI-generierte Inhalte für Nutzende erkennbar zu machen. Für die Widerlegung der GEMA-Vermutung leisten sie jedoch wenig, da weder die Methoden der Wasserzeichen noch Hinweise oder Disclaimer Angaben über mögliche Urheber*innen und andere Beteiligte enthalten. Auch wenn SONGPRINT keine Angaben zu konkreten Urheber*innen liefert und damit auch für die Lösung der Nachweisproblematik bei der GEMA-Vermutung nicht unmittelbar geeignet ist, zeigt das Modell aber wie durch

freiwillige Methoden Transparenz über KI-Anteile bei Musik erreicht werden kann. Denkbar wäre hier auch eine Erweiterung dahingehend, urheber- oder rechtebezogene Informationen zu integrieren. Allerdings beruht auch dieses Modell auf einer freiwilligen Basis und entfaltet keine rechtliche Verbindlichkeit.

Kennzeichnungsmethoden können zwar Transparenz schaffen, lösen aber die Beweislastproblematik der GEMA-Vermutung nicht. Das Kernproblem der GEMA-Vermutung im Zusammenhang mit KI-generierter Musik liegt darin, dass sie keine Urheber*innen im Sinne des UrhG hat. Weder technische Kennzeichnungsmethoden noch die in der KI-VO vorgesehenen Transparenzpflichten können dies beheben, da sie zwar Hinweise auf einen KI-Hintergrund, aber keine Zuordnung zu einem Urheber geben. Hinzu kommt, dass sich die Problematik nicht auf den deutschen Rechtsrahmen beschränkt, sondern aufgrund der globalen Verbreitung von Musik nur international einheitlich sinnvoll gelöst werden kann. Dennoch bleibt die Diskussion um Transparenz und Kennzeichnung von KI-generierten Inhalten von Bedeutung. Sie kann dazu beitragen, diese Inhalte erkennbar zu machen und Missbrauch vorzubeugen, auch wenn die zentrale Problematik, die zuvor erörtert wurde, nicht gelöst wird. In diesem Zusammenhang wird jedoch auch angemerkt, dass zu strenge regulatorische Vorgaben den europäischen Wirtschaftsstandort für KI-Technologie unattraktiver machen könnte (Baumann, 2023, S.3673).

7. Fazit und Ausblick

Es hat sich gezeigt, dass KI-generierte Musik die GEMA-Vermutung vor rechtliche und praktische Probleme stellt. In dieser Arbeit wurde die Frage untersucht, welche Problemfelder KI-generierte Musik im Zusammenhang mit der GEMA-Vermutung aufwirft. Die Analyse der Problemfelder hat gezeigt, dass sich insbesondere drei zentrale Problembereiche ergeben. Zum einen führt das Fehlen von Urheber*innen bei KI-generierten Musikstücken dazu, dass diese keinen urheberrechtlichen Schutz haben, während die GEMA-Vermutung einen solchen Schutz unterstellt. Zum anderen entstehen dadurch auch erhebliche Nachweisprobleme für Nutzende, die praktisch kaum in der Lage sein werden, das Nichtbestehen eines Schutzes nachzuweisen. Die Schwierigkeiten beim Nachweis entstehen durch fehlende Kennzeichnung von KI-Erzeugnissen und Intransparenz der Anbieter von KI-Tools zur Musikgenerierung bezüglich der Verwendung der Trainingsdaten. Eine andere Schwierigkeit besteht auch in den Anforderungen daran, wie ein Nachweis ausgestaltet sein muss, insbesondere die Benennung von Urheber*innen und Beteiligten, was sich bereits zuvor schon im Umgang mit GEMA-freier Musik als schwierig erwiesen hat. Auch das tatsächliche Monopol der GEMA, auf dem die Begründung GEMA-Vermutung beruht, wird durch GEMA-freie Angebote und KI-generierte Musik zunehmend relativiert. Das bislang als lückenlos geltende Repertoire der GEMA könnte dadurch nicht mehr in gleichem Umfang gesichert werden.

Der zweite Teil der Fragestellung bezieht sich darauf, inwiefern Kennzeichnungsmethoden zu mehr Transparenz und Rechtssicherheit beitragen können. Hierbei hat sich gezeigt, dass bestimmte Methoden zwar Transparenz fördern, die Nachweisproblematik im Zusammenhang mit der GEMA-Vermutung aber nicht lösen können. Für Nutzende bedeutet dies, dass trotz Kennzeichnung weiterhin Rechtsunsicherheit besteht. Technische Methoden wie digitale Wasserzeichen sind für Nutzende nicht ohne weiteres erkennbar und damit praktisch kaum geeignet, die Herkunft von Musikstücken zu bestimmen. Auch Modelle wie SONGPRINT schaffen zwar Transparenz, bieten aber keine unmittelbare Grundlage zur Benennung von Urhebern und beruhen zudem auf freiwilliger Teilnahme. Schließlich muss auch berücksichtigt werden, dass Kennzeichnungsmethoden international vereinheitlicht werden müssten, da Musik global verbreitet und genutzt wird. Insgesamt zeigt die Analyse, dass die GEMA-Vermutung in ihrer bisherigen Form an Tragfähigkeit verliert und hinterfragt und an die veränderten Rahmenbedingungen angepasst werden muss.

Über die hier behandelten Problemfelder hinaus, stellen sich zudem weitere Fragen, die bislang stark in der Debatte stehen. Dazu zählt insbesondere das Thema Trainingsdaten, was grundlegende Probleme aufwirft. Bislang ist unklar, wie mit urheberrechtlich geschützten Inhalten im Trainingsprozess umzugehen ist und wie Vergütungsansprüche ausgestaltet und Künstler*innen, deren Werke für das Trainings verwendet wurden, finanziell beteiligt werden könnten. Darüber hinaus wirft KI-generierte Musik auch grundlegende Fragen auf, wie in Zukunft mit ihrer urheberrechtlichen Einordnung umzugehen ist. Bislang besteht für vollständig durch KI erzeugte Musik kein Schutz,

denkbar wäre jedoch eine gesetzliche Anpassung oder die Schaffung gänzlich neuer Regelungen. Die weitere Entwicklung hängt davon ab, wie Gesetzgeber und Praxis auf die neuen technologischen Herausforderungen reagieren. Welche technologischen Entwicklungen die Zukunft noch bringen wird, bleibt auch offen. Schon die heutige Möglichkeit, Musik in Sekundenschnelle über eine einfache Eingabe von Prompts generieren zu lassen, war vor einigen Jahren kaum vorstellbar. Umso deutlicher zeigt sich, dass das Urheberrecht und auch die GEMA-Vermutung vor der Herausforderung stehen, sich an eine verändernde Realität anzupassen.

Literatur- und Quellenverzeichnis

AIVA (2025): *AIVA End User License Agreement* [online]. Luxembourg: AIVA Technologies SARL, 2025 [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.aiva.ai/legal/1>

AMT FÜR VERÖFFENTLICHUNGEN DER EUROPÄISCHEN UNION (2020): *KI-Komponenten kreieren Musik für Videospiele* [online]. CORDIS - Forschungsergebnisse der EU, 3.7.2020. [Zugriff am 20.8.2025]. Verfügbar unter <https://cordis.europa.eu/article/id/421438-ai-composers-create-music-for-video-games/de>

BAUMANN, Malte (2023). Generative KI und Urheberrecht: Urheber und Anwender im Spannungsfeld. In: *NJW – Neue Juristische Wochenschrift* [online]. 2023(51), S. 3673 – 3678 [Zugriff am 14.7.2025]. Beck-online.

BOMMASANI, Rishi, et. al. (2021). *On the Opportunities and Risks of Foundation Models* [online]. Center for Research on Foundation Models (CRFM). Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI), Stanford University, 12.7.2022 (Version 3). [Zugriff am 28.8.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2108.07258>

GÖTTING, Horst-Peter/LAUBER-RÖNSBERG, Anne/RAUER, Nils, Hrsg. (2025). BeckOK Urheberrecht [online]. 46. Edition. München: C.H.Beck. [Zugriff am 14.07.2025]. Beck-online

BISGES, Marcel, Hrsg. (2022). *Handbuch Urheberrecht*. 2. Auflage, Berlin: Erich Schmidt Verlag. ISBN 978-3-503-21129-6 (eBook).

CISAC (2024). *Study on the economic impact of Generative AI in the Music and Audiovisual industries. Complete Study* [online]. France: CISAC [Zugriff am 4.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.cisac.org/Newsroom/news-releases/global-economic-study-shows-human-creators-future-risk-generative-ai>

CULTURAL COMMONS COLLECTING SOCIETY (C3S) (o. J. a). *Aktueller Stand* [online]. Essen: C3S [Zugriff am 11.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.c3s.cc/ueber-c3s/konzept/aktueller-stand/>

CULTURAL COMMONS COLLECTING SOCIETY (C3S) (o. J. b). *Über C3S* [online]. Essen: C3S [Zugriff am 11.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.c3s.cc/ueber-c3s/>

DEEZER (2025). *Deezer reveals 18% of all new music uploaded to streaming is fully AI-generated* [online]. Deezer Newsroom, 16.4.2025 [Zugriff am 15.8.2025]. Verfügbar unter <https://newsroom-deezer.com/2025/04/deezer-reveals-18-of-all-new-music-uploaded-to-streaming-is-fully-ai-generated/>

DEEZER (o. J.). *Paper Sun Rebellion: The Velvet Sundown* [online]. Deezer [Zugriff am 20.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.deezer.com/en/album/784783191>

DE LA DURANTAYE, Katharina (2023). „Garbage in, garbage out“ – Die Regulierung generativer KI durch Urheberrecht. In: *ZUM – Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht* [online]. 2023(10), S.645-660 [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

DEUTSCHER BUNDESTAG (2024). *Petition Nr. 172858: Reform der Tarifstruktur und Vertragspraxis der GEMA/verbesserte Kontrolle durch das Deutsche Patent- und Markenamt vom 24.09.2024* [online]. Berlin: Deutscher Bundestag [Zugriff am 21.07.2025]. Verfügbar unter: https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2024/_09/_24/Petition_172858.html

DORNIS, Tim W. (2019). Der Schutz künstlicher Kreativität im Immaterialgüterrecht. In: *GRUR – Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* [online]. 2019(12), S.1252-1264 [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

DORNIS, Tim W. (2021). Die „Schöpfung ohne Schöpfer“ – Klarstellungen zur „KI-Autonomie“ im Urheber- und Patentrecht. In: *GRUR - Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* [online]. 2021(6), S.784-792 [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

DORNIS, Tim W./STOBER, Sebastian (2024). *Urheberrecht und Training generativer KI-Modelle* [online]. *Technologische und juristische Grundlagen*. Baden-Baden: Nomos. [Zugriff am 28.7.2025] PDF E-Book. Recht und Digitalisierung. Band 19. ISBN 978-3-7489-4955-8. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.5771/9783748949558>

DREIER, Thomas/SCHULZE, Gernot, Hrsg. (2025). *Urheberrechtsgesetz, Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz, Verwertungsgesellschaftengesetz, Nebenurheberrecht, Portabilitätsverordnung, Marrakeschverordnung, Kunsturhebergesetz*. 8. Auflage. München: C.H.Beck. ISBN 978-3-406-79302-8.

EIGNER, Martin (2025). Künstliche Intelligenz (KI): Nähere Betrachtung, Abgrenzung und Einordnung. In: *ZWF – Zeitschrift für wirtschaftlichen Fabrikbetrieb* [online]. 120(s1), S. 5-11 [Zugriff am 25.6.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1515/zwf-2025-0024>

ENDRES, Florian (2023). *Massiver Konflikt: Universal zieht gegen KI-Fake-Songs von Drake und The Weeknd ins Feld* [online]. Mannheim: Backstage PRO, 21.4.2023 [Zugriff am 4.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.backstagepro.de/thema/massiver-konflikt-universal-zieht-gegen-ki-fake-songs-von-drake-und-the-weeknd-ins-feld-2023-04-21-bTvgjqXt49>

ENGEL, Andreas (2024). Generative KI, Foundation Models und KI-Modelle mit allgemeinem Verwendungszweck in der KI-VO. In: *KIR – Künstliche Intelligenz und Recht* [online]. 1(1), S. 21-28 [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

EPIDEMIC SOUND (o. J.). *Unsere Abonnements* [online]. Stockholm: Epidemic Sound [Zugriff am 19.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.epidemicsound.com/de/>

FRAUNHOFER-INSTITUT FÜR KOGNITIVE SYSTEME IKS (2025). *Künstliche Intelligenz (KI) und maschinelles Lernen* [online]. München: Das Fraunhofer-Institut für Kognitive Systeme IKS [Zugriff am: 28.7.2025]. Verfügbar unter: <https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html>

FREIENSTEIN, Antonia (2025). *Über 300.000 Fans in zwei Wochen: Mutmaßliche KI-Band The Velvet Sundown erobert Streaming-Plattformen* [online]. München: Backstage PRO, 1.7.2025 [Zugriff am 1.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.backstagepro.de/thema/ueber-300-000-fans-in-zwei-wochen-mutmassliche-ki-band-the-velvet-sundown-erobert-streaming-plattformen-2025-07-01-lzbWXLWmbn>

FRIELER, Klaus/ZADDACH, Wolf-Georg/MEYER, Swen (2023). Künstliche Intelligenz in der Musikproduktion. In: MOORMANN, Peter/RUTH, Nicolas, Hrsg. *Musik und Internet: Aktuelle Phänomene populärer Kulturen*. Wiesbaden: Springer, S. 3-27. Musik und Medien. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-39145-4_1. ISBN 978-3-658-39145-4 (eBook).

GEMA (o. J.). *Repertoiresuche* [online-Datenbank]. Berlin: GEMA [Zugriff am 11.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/portal/app/repertoiresuche/werksuche>

GEMA (2024a). *GEMA und SACEM stellen Studie zu KI in der Musikbranche vor* [online]. Berlin: GEMA, 30.1.2024 [Zugriff am 4.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/de/w/gema-sacem-stellen-ki-studie-vor>

GEMA (2024b). *GEMA erhebt Musterklage zur Klärung der Vergütungspflicht von KI-Anbietern in Europa* [online]. Berlin: GEMA, 13.11.2024 [Zugriff am 8.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/de/w/gema-erhebt-klage-gegen-openai>

GEMA (2024c). *Zwei Säulen ein Ziel: Effektive KI-Lizenzierung für eine faire Beteiligung der Musikschaffenden* [online]. Berlin: GEMA, 17.10.2024 [Zugriff am 8.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/de/w/generative-ki-lizenzmodell-zwei-saeulen>

GEMA/SACEM (2024). *AI and Music* [PowerPoint-Präsentation]. *Market development of AI in the music sector and impact on music authors and creators in Germany and France*. Berlin/Paris: GEMA/SACEM [Zugriff am 20.6.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/documents/d/guest/gema-sacem-goldmedia-ai-and-music-pdf>

GEMA (2025a). *Faire Vergütung gefordert: GEMA klagt gegen Suno Inc* [online]. Berlin: GEMA, 21.1.2025 [Zugriff am 8.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.gema.de/de/w/pm-klage-gegen-suno>

GEMA (2025b). *Tarif M-U: Unterhaltungs- und Tanzmusik mit Tonträgerwiedergabe*. Stand: 01.07.2025 (Version 91). Berlin: GEMA [Zugriff am 18.8.2025]. Verfügbar unter: https://www.gema.de/documents/20121/1599214/tarif_m_u_version91-pdf/580d53ba-1222-8339-7f92-1bf02e236422?version=2.0&t=1751886118806

GEMA (2025c). *Von Abschlussfeiern bis Zirkus, von Bowling bis Theater: Alle Infos von A bis Z!* [online]. Berlin: GEMA [Zugriff am 19.8.2025]. Verfügbar unter <https://www.gema.de/de/musiknutzer/branchen>

GRÄTZ, Axel (2021). *Künstliche Intelligenz im Urheberrecht* [online]. *Eine Analyse der Zurechnungskriterien und der Prinzipien der verwandten Schutzrechte vor dem Hintergrund artifiziereller Erzeugnisse*. Wiesbaden: Springer [Zugriff am 13.7.2025]. PDF E-Book. Juridicum – Schriften zum Medien-, Informations- und Datenrecht. ISBN 978-3-658-33041-5. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-33041-5>

GOW, Gordon A. (2025). *SONGPRINT: A voluntary labelling framework for AI-assisted music creation* [online]. SSRN, 18.7.2025 [Zugriff am 28.7.2025]. Verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5348511>

HACKER, Philipp/CORDES, Johann/BERZ, Amelie (2024). Transparenz generativer KI: Rechtliche Rahmenbedingungen und technische Möglichkeiten. In: GRUR - *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* [online]. 2024(23), S.1777-1785 [Zugriff am 10.8.2025]. Beck-online.

HEKER, Harald/RIESENHUBER, Karl, Hrsg. (2018). *Recht und Praxis der GEMA* [online]. *Handbuch und Kommentar*. 3. Auflage. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH [Zugriff am 28.7.2025]. PDF E-Book. ISBN 978-3-11-036679-2. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1515/9783110366792-202>

HEYDE, Johann (2011). *Die grenzüberschreitende Lizenzierung von Online-Musikrechten in Europa* [online]. *Eine urheber- und wahrnehmungsrechtliche Studie*. Baden-Baden: Nomos. [Zugriff am 28.7.2025] PDF E-Book. Abhandlungen zum Urheber- und Kommunikationsrecht. Band 54. ISBN 978-3-8329-6721-5. Verfügbar unter: doi.org/10.5771/9783845233758

HIATT, Brian (2025). *The Velvet Sundown bestätigt offiziell, dass sie KI sind – und eine „Provokation“* [online]. Rolling Stone, 5.7.2025 [Zugriff am 1.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.rollingstone.de/the-velvet-sundown-bestaetigt-offiziell-dass-sie-ki-sind-und-eine-provokation-3030415/>

HOßBACH, Niklas (2020). *Verwertungsgesellschaften* [online]. *Ihre Rechtsnatur und Mitwirkungsrechte am Beispiel der GEMA*. Göttingen: Universitätsverlag Göttingen. [Zugriff am 20.7.2025]. PDF E-Book. ISBN 978-3-86395-463-5. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.17875/gup2020-1341>

HOXTELL, Annette/Veit, Katharina (2024): Funktionsweise und Wirkung KI-basierter Empfehlungsalgorithmen am Beispiel von Spotify. In: *Praxis Wissen. German journal of marketing* [online]. 2024(1), S.53-71. [Zugriff am 30.8.2025]. Verfügbar unter DOI: 10.15459/95451.66

INGHAM, Tim (2025). *The AI music problem on Spotify (and other streaming platforms) is worse than you think* [online]. London: Music Business Worldwide, 30.6.2025 [Zugriff am 4.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.musicbusinessworldwide.com/the-ai-music-problem-on-spotify-and-other-streaming-platforms-is-worse-than-you-think/>

KÄDE, Lisa (2021). *Kreative Maschinen und Urheberrecht [online]. Die Machine Learning-Werkschöpfungskette vom Training über Modellschutz bis zu Computational Creativity*. Baden-Baden: Nomos. [Zugriff am 28.7.2025] PDF E-Book. Datenrecht und neue Technologien. Band 2. ISBN 978-3-7489-1245-3. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.5771/9783748912453>

KLAWONN, Thilo (2023). *Künstliche Intelligenz, Musik und das Urheberrecht [online]*. Tübingen: Mohr-Siebeck [Zugriff am 20.6.2025]. PDF E-Book. Geistiges Eigentum und Wettbewerbsrecht (GEuWR). Band 187. ISBN 978-3-16-161922-9. Verfügbar unter (DOI): 10.1628/978-3-16-161922-9

KRAUSS, Patrick (2023). *Künstliche Intelligenz und Hirnforschung [online]. Neuronale Netze, Deep Learning und die Zukunft der Kognition*. Berlin: Springer [Zugriff am 13.7.2025]. PDF E-Book. ISBN 978-3-662-67179-5. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/978-3-662-67179-5> [Zugriff am 13.7.2025].

LOEWENHEIM, Ulrich, Hrsg. (2021). *Handbuch des Urheberrechts*. 3. Auflage, 2021, München: C.H.Beck. ISBN 978-3-406-72083-3.

LOEWENHEIM, Ulrich/LEISTNER, Matthias/OHLY, Ansgar (Hrsg.) (2020). *Urheberrecht. UrhG, KUG, VGG. Kommentar*. 6. Auflage, München: C.H.Beck. ISBN 978-3-406-72096-3.

LOUDLY (2025a). *Musik mit KI erstellen [online]*. Berlin: Loudly GmbH [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.loudly.com/ki-musik-erstellen>

LOUDLY (2025b). *Terms and Conditions [online]*. Berlin: Loudly GmbH [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.loudly.com/terms-and-conditions>

LOUDLY (2025c). *Music License Subscriptions. License Agreement [online]*. Berlin: Loudly GmbH, Stand: Januar 2025 [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.loudly.com/license-agreement>

LOUDLY (2025d). *Loudly. Ethical AI [online]*. Berlin: Loudly GmbH [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.loudly.com/>

LUTZHÖFT, Niels/HENDEL, Christoph (2024). Rechte von Urhebern und Leistungsschutzberechtigten an mittels künstlicher Intelligenz geschaffener Musik. In: *GRUR – Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht [online]*. 2024(24), S.1841-1852 [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

MAAMAR, Niklas (2023). Urheberrechtliche Fragen beim Einsatz von generativen KI-Systemen. In: *ZUM – Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht [online]*. 67(7), S. 481-491. [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

MAIMANN, Kevin (2025). *How a Canadian's AI hoax duped the media and propelled a 'band' to streaming success [online]*. Toronto: CBC, 6.7.2025 [Zugriff am: 28.07.2025]. Verfügbar unter <https://www.cbc.ca/news/entertainment/ai-band-hoax-velvet-sundown-1.7575874>

MOLAVI VASSE'i, Ramak (2024). Watermarking von KI-generierten Inhalten als regulatorisches Instrument. In: *RDi – Recht Digital* [online]. 2024(9), S.406-414. [Zugriff am 20.6.2025]. Beck-online.

MOLAVI VASSE'I, Ramak/UDOH, Gabriel (2024). *In Transparency We Trust?* [online]. *Evaluating the effectiveness of watermarking and labeling AI-generated content*. Mozilla Foundation, 26.2.2024 [Zugriff am 19.7.2025]. Verfügbar unter: <https://www.mozillafoundation.org/en/research/library/in-transparency-we-trust/research-report/>

MOLAVI VASSE'i, Ramak (2025). Die Evolution der KI-Definition von Turings Anthropozentrik zur Funktionsorientierung der KI-VO. In: *KIR – Künstliche Intelligenz und Recht* [online]. 2025(5), S.190-196. [Zugriff am 15.8.2025]. Beck-online.

KRÜGER, Wolfgang/ RAUSCHER, Thomas, Hrsg. (2025). *Münchener Kommentar zur Zivilprozessordnung mit Gerichtsverfassungsgesetz und Nebengesetzen*, Band 1. 7. Auflage. München: C.H.Beck. ISBN 978-3-406-82021-2.

MUSICFOX (2025). *Gemafreie Musik und SFX* [online]. Bruchköbel: Musicfox UG [Zugriff am 19.08.2025]. Verfügbar unter: <https://www.musicfox.com/info/lizenzen/>

ORY, Stephan/SORGE, Christoph (2019). Schöpfung durch Künstliche Intelligenz? In: *NJW – Neue Juristische Wochenschrift* [online]. 2019(11), S.710-713. [Zugriff am 19.8.2025]. Beck-online.

POSSARD, Marlon/MADNER, Florian (2025). Recht und Musik im Zeitalter von Künstlicher Intelligenz. Transparenzvorschriften der KI-VO beim Einsatz generativer KI im Musiksektor. In: *KIR – Künstliche Intelligenz und Recht* [online]. 2025(7), S.259-263. [Zugriff am 19.7.2025]. Beck-online.

PUKAS, Jonathan (2023). KI-Trainingsdaten und erweiterte kollektive Lizenzen. In: *GRUR – Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* [online]. 2023(9), S.614-621. [Zugriff am 28.7.2025]. Beck-online.

RACK, Fabian (2023). Verwertungsgesellschaften und Open Content [online]. Schnittmengen und Friktionen. In: FISCHER, Georg/KLINGNER, Stephan/ZILL, Malte, Hrsg. *Monopole im medienindustriellen Komplex? Verwertungsgesellschaften, gestern, heute, morgen*. Marburg: Büchner-Verlag eG, S.33-55. PDF E-Book. ISBN 978-3-96317-838-2 [Zugriff am 8.8.2025]. Verfügbar unter (DOI): 10.14631/978-3-96317-838-2

RACK, Fabian (2024). Rechtsfragen zur generativen KI In: *ABI Technik – Zeitschrift für Automation, Bau und Technik im Archiv-, Bibliotheks- und Informationswesen* [online]. 44(1), S. 39-47 [Zugriff am 13.7.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1515/abitech-2024-0005>

REINHARDT, Esther Fee (2025). Die Gegenüberstellung menschlicher Kreativität und generischer Musikproduktion [online]. In: SIEVERS, Simon/PFAFF, Sophie/HEID, Katherine, Hrsg. *Jahrbuch für Kulturpolitik 2023/2024: Kulturen der Digitalität*. Bielefeld: transcript Verlag, S.263-269. PDF E-Book. Jahrbuch für Kulturpolitik. ISBN 978-3-8394-7524-9 [Zugriff am 21.7.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.14361/9783839475249>

RISCH, Mandy/KERST, Andreas (2011). *Eventrecht kompakt* [online]. *Ein Lehr- und Praxisbuch mit Beispielen aus dem Konzert- und Kulturbetrieb*. 2. Auflage. Berlin, u.a.: Springer. [Zugriff am 5.8.2025]. PDF E-Book. Verfügbar unter: 10.1007/978-3-642-19083-4

RUPP, Hajo, (2024). Verwertungsgesellschaften als Partnereinrichtungen für Muskschaffende [online]. In: KITZBERGER, Ralf/ ENDREß, Alexander, Hrsg. *Musik und Recht*. Baden-Baden: Nomos, S.203-232. PDF E-Book. Musik und Wirtschaft. Schriftenreihe der Popakademie Baden-Württemberg, Band 5. ISBN 978-3-7489-1808-0 [Zugriff am 8.8.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.5771/9783748918080>

SPOTIFY (2025): *The Velvet Sundown* [online]. Spotify [Zugriff am 20.8.2025]. Verfügbar unter: <https://open.spotify.com/intl-de/artist/2GRtyAXWUisGYub5SGMrb>

STADE, Philip (2021). *Youtube vs. GEMA* [online]. *Musik und Urheberrecht im digitalen Kapitalismus*. Marburg: Büchner-Verlag eG. [Zugriff am 19.8.2025] PDF E-Book. ISBN 978-3-96317-769-9. Verfügbar unter (DOI): 10.14631/978-3-96317-769-9

STOLYAROV, Gennady II (2019). Empowering musical creation through machines, algorithms, and artificial intelligence, In: *INSAM – Journal of contemporary music, art and technology* [online]. 2019(2), S.81-99. [Zugriff am 29.7.2025]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.51191/issn.2637-1898.2019.2.2.81>

SUNO (2024). *Terms of Service* [online]. Suno, Stand: 30.6.2024. [Zugriff am 12.8.2025]. Verfügbar unter <https://suno.com/terms>

TOGGWEILER, Patrick (2025). *Wie sich die KI-Fake-Band The Velvet Sundown Hörer kaufte* [online]. Zürich: Watson, 2.7.2025 [Zugriff am 4.8.2025]. Verfügbar unter: <https://www.watson.ch/leben/musik/804240309-the-velvet-sundown-wie-sich-die-ki-band-spotify-hoerer-kaufte>

WAGNER, Kristina (2024). Generative KI: Eine „Blackbox“ urheberrechtlicher Haftungsrisiken? In: *MMR – Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung* [online]. 27(4), S. 298-304 [Zugriff am 20.7.2025]. Beck-online.

WANDTKE, Artur-Axel/BULLINGER, Winfried, Hrsg. (2022). *Praxiskommentar Urheberrecht - UrhG, UrhDaG, VGG, IsnO, UKlaG, KUG, EVtr, InfoSoc-RL, Portabilitäts-VO*. 6. Auflage, München: C.H.Beck. ISBN 978-3-406-76200-0.

WANDTKE, Artur-Axel/OSTENDORFF, Saskia (2023). *Urheberrecht* [online]. 9. Auflage. Berlin/Boston: Walter de Gruyter [Zugriff am 2.7.2025]. PDF E-Book. ISBN 978-3-11-132509-5.

Weiß, Marcel (2011). *Event muss an GEMA zahlen, obwohl nur CC-Musik lief* [online]. Neunetz, 8.11.2011 [Zugriff am 20.7.2025]. Verfügbar unter: <https://neunetz.com/event-muss-an-gema-zahlen-obwohl-nur-cc-musik-lief/>

WENDEHORST, Christiane/NESSLER, Bernhard/AUFREITER, Alexander/AICHINGER, Gregor (2024). Der Begriff des „KI-Systems“ unter der neuen KI-VO: Vorschlag eines „Drei-Faktor-Ansatzes“ zur Bewältigung technischer und juristischer Ungereimtheiten. In: MMR - *Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung* [online]. 27(MMR-Beilage), S. 605-614. [Zugriff am 20.7.2025]. Beck-online.

WIEDEMANN, Max-Julian/STOCKS, Fabian (2025). Der Klang der Zukunft: Die Auswirkungen der KI auf die Musikindustrie. In: *GRUR - Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* [online]. 2025(6), S. 360 – 364. [Zugriff am 20.7.2025]. Beck-online.

ZURTH, Patrick (2025). Deepfakes im Kontext des Urheber- und Leistungsschutzrechts. In: *ZUM - Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht* [online]. 2025(7), S.509-515. [Zugriff am 14.8.2025]. Beck-online.

Anhang

Anbieterprofil [1]: *Loudly*

Quellen: Offizielle Webseite, Geschäftsbedingungen, Lizenzvereinbarungen, eigene Praxistests

Webseite: <https://www.loudly.com/>

Allgemeine Angaben

- **Name des Anbieters:** Loudly GmbH
- **Sitz des Unternehmens:** Deutschland
- **Technische Grundlage:** Mustererkennung in vorhandener Musik und algorithmische Komposition (Loudly, 2025a, o.S.)
- **Angebot:** KI-gestützte Musikproduktion und Distributionsdienst (Musikvertrieb), sowie ein „Royalty-Free-Music-Catalog“
- **Zielgruppen:** insbesondere Content Creator, die KI-generierte Musik für Projekte und Medien einsetzen wollen

Zugang

- **Plattformart:** Webanwendung
- **Registrierung erforderlich:** Ja
- **Preismodelle:** kostenloser Zugang (Free), kostenpflichtige Abos (Personal und Pro, ab 8\$ pro Monat)
- **Leistungsunterschiede der Preismodelle:** kostenloser Zugang mit eingeschränkten Funktionen, kostenpflichtige Abos mit erweiterten Nutzungsrechten

Funktionsweise

- **Eingabemöglichkeiten:** Text to Music (Prompt) oder via Generator mit mehr Optionen (Auswahl von Genre, Energielevel, Instrumentierung, Tempo, Dauer, Tonart)
- **Optionen zur Anpassung:** Möglichkeit, die generierten Stücke weiterzubearbeiten

Art und Umfang des Outputs

- **Output:** vollständige Audiotracks
- **Dauer der Musikstücke:** je nach Abomodell: maximal 25 Sekunden (Free), 7 Minuten (Personal), 30 Minuten (Pro)
- **Dateiformate:** MP3, WAV, Download möglich, aber vom jeweiligen Abomodell abhängig

Geschäftsbedingungen (Terms and Conditions) (Loudly, 2025b, o.S., Stand: 4.9.2025)

- die Rechte an allen über den Service und der Webseite bereitgestellten Inhalte stehen *Loudly* zu (Ausnahme: Inhalte, die Nutzende selbst hochladen)
- *Loudly* regelt Distribution der generierten Musik sowie Sammlung und Auszahlung der Einnahmen
- Nutzende erhalten vertraglich geregelte Nutzungsrechte in einer gesonderten Lizenzvereinbarung („License Agreement“)

Lizenzvereinbarungen (License Agreement) (Loudly, 2025c, o.S., Stand: 4.9.2025)

- 3.1: Lizenzen und bestimmte Nutzungsrechte werden über kostenpflichtige Abos erteilt
- 3.2.(g): Nutzende dürfen die Musik nur über den Distributionsdienst von *Loudly* auf Streamingplattformen wie Spotify, Deezer, Apple Music, veröffentlichen
- 3.2.(c): Öffentliches Abspielen der Tracks: Erlaubt für Einzelpersonen in Locations wie Cafés, Bars, Veranstaltungen, Clubs) mit einer maximalen Kapazität von 5.000 Personen; für größere Veranstaltungen ist eine Genehmigung von *Loudly* erforderlich
- 3.2.(d): Social-Media-Nutzung: Alle Tracks sind vorab freigegeben zur Nutzung auf Social-Media-Plattformen
- Einschränkungen: Keine Nutzung in Rundfunk- oder TV-Formaten, kommerzielle Video-Streamingdienste oder in Marken/Logos; erweiterte kommerzielle Lizenzen sind auf Anfrage erhältlich

Rechtliche / ethische Besonderheiten

- Anbieter betont Einhaltung strenger ethischer KI-Richtlinien: der eigene Musikdatensatz von *Loudly* wurde laut Anbieter mit Einwilligung, Transparenz und unter Beachtung des Urheberrechts zusammengestellt (Loudly, 2025d, o.S.)
- *Loudly* nutzt Fingerprint-Technologie, um urheberrechtlich geschützten Content zu erkennen (Loudly, 2025b, o.S.)
- Anbieter hat das Ziel: Nutzungsrechte am generierten Output rechtssicher übertragen und die Rechte der Künstler*innen zu wahren (Loudly, 2025d, o.S.)

Anbieterprofil [2]: *Suno*

Quellen: Offizielle Webseite, Nutzungsbedingungen, eigene Praxistests

Webseite: <https://suno.com/home>

Allgemeine Angaben

- **Name des Anbieters:** Suno
- **Sitz des Unternehmens:** USA
- **Angebot:** KI-Musikgenerierung
- **Zielgruppen:** individuelle Nutzende, die eigene musikalische Ideen schnell umsetzen möchten, ohne Vorkenntnisse, Community-orientierte Anwendende, die Musik auch mit anderen teilen möchten

Zugang

- **Plattformart:** Webanwendung und mobile App
- **Registrierung erforderlich:** Ja
- **Preismodelle:** kostenloser Zugang (Basic), kostenpflichtige Abos (Pro und Premier ab 7,20€ pro Monat)
- **Leistungsunterschiede der Preismodelle:** kostenloser Zugang mit eingeschränkten Funktionen, kostenpflichtige Abos mit mehr Funktionen und kommerziellen Nutzungsrechten

Funktionsweise

- **Eingabemöglichkeiten:** Texteingabe (Prompt)
- **Optionen zur Anpassung:** erweiterte Funktionen umfassen die Eingabe eigener Songtexte, Audio-Uploads und „Persona“-Funktion (nur im Abo) zur Nutzung hochgeladener Stimmen

Art und Umfang des Outputs

- **Output:** vollständige Audiotracks, automatisch generierte vollständige Songtexte; jeder Prompt liefert zwei Versionen des Songs
- **Dauer der Musikstücke:** im Schnitt zwischen 2:30-3.00 Minuten
- **Dateiformate:** MP3, WAV (abhängig vom Abo), Download möglich

Nutzungsbedingungen (Terms of Service) (Suno, 2024, o.S., Stand: 30.6.2025)

- **Nutzungsrechte am Output:**
 - Pro und Premier Abos: Output darf frei verwendet werden, auch kommerziell
 - Basic-Abos: Output darf nur für nichtkommerzielle Zwecke benutzt werden und muss *Suno* als Quelle nennen
 - *Suno* darf den Output anderen Nutzenden zur Verfügung stellen und öffentlich als von *Suno* generiert kennzeichnen
- **Sonstige Hinweise:** Submissions (Input) → Nutzende garantieren den Besitz vollständiger Rechte am Input

- Nutzende räumen *Suno* weltweite, nicht-exklusive, gebührenfreie und unwiderufliche Rechte und Lizenzen am Content (sowohl Input als auch Output) ein, inkl. Bearbeitung, Verbreitung und Nutzung für KI-Training Input

Rechtliche Besonderheiten

- Nutzende tragen volle Verantwortung für die Rechtekongformität des Inputs, den sie geben
- *Suno* weist darauf hin, dass nicht garantiert wird, dass am Output ein Urheberrecht besteht

Anbieterprofil [3]: AIVA

Quellen: Offizielle Webseite, Lizenzvereinbarungen, eigene Praxistests

Webseite: <https://www.aiva.ai/>

Allgemeine Angaben

- **Name des Anbieters:** AIVA Technologies
- **Sitz des Unternehmens:** Luxemburg
- **Angebot:** KI-Musikgenerierung und Kompositionswerkzeug
- **Zielgruppen:** Content Creator (insbesondere im Social Media Bereich), Professionelle Creator, die ein Copyright benötigen, Nichtkommerzielle Nutzende

Zugang

- **Plattformart:** Webanwendung, Desktop-App (notwendig für Editor)
- **Registrierung erforderlich:** Ja
- **Preismodelle:** Kostenloser Zugang (Free), kostenpflichtige Zugänge (Standard, Pro)
- **Leistungsunterschiede der Preismodelle:** unterschiedliche Nutzungsberechtigungen:
 - „Free“ für nichtkommerzielle Nutzung,
 - „Standard“ für Nutzende, die auf Youtube, Twitch, TikTok und Instagram ihre Kompositionen monetarisieren wollen
 - „Pro“ für Nutzende, die ein „Copyright“ an den Kompositionen erlangen möchten

Funktionsweise

- **Eingabemöglichkeiten:**
 - Textprompting (beta), derzeit nur mit kostenpflichtigem Zugang möglich
 - *Create Track from a style:* Auswahl aus vorgegebenen Stilen, Nutzer*in hört Beispiele, wählt einen Stil (und Tonart), aus dem die KI ein neues Instrumentalstück generiert
 - *From a Chord progression:* Eingabe von Akkordfolgen, aus denen KI ein Stück generiert
 - *Upload Influence:* eigene MIDI-Datei also Vorgabe für die KI hochladen
- **Optionen zur Anpassung:** Tracks können in einem Editor bearbeitet werden (z.B. Melodie, Akkorde, Bass), erfordert ggf. mehr musikalisches Vorwissen

Art und Umfang des Outputs

- **Output:** instrumentale Audiotracks
- **Dauer der Musikstücke:** wählbar zwischen < 0.30 bis 3.00 Minuten (free) bzw. 5.30 (kostenpflichtig)
- **Dateiformate:** MP3, MIDI, WAV (nur bei kostenpflichtigem Zugang)

Lizenz- und Nutzungsbedingungen (AIVA, 2025, o.S.)

- **Rechte am Output: abhängig vom jeweiligen Abo**
 - Free: Nichtkommerzielle Lizenz zur Nutzung, Bearbeitung und Distribution; AIVA muss als Quelle angegeben werden
 - Standard: Eingeschränkte kommerzielle Lizenz: zusätzlich zu den nichtkommerziellen Nutzungsrechten ist die kommerzielle Monetarisierung auf bestimmten Social-Media Plattformen erlaubt (YouTube, Twitch, TikTok, Instagram)
 - Pro: Vollständiges Copyright an den generierten Kompositionen wird an Nutzende übertragen, weltweite uneingeschränkte, kommerzielle Nutzung der Musik
- **Sonstige Hinweise:**
 - bei der Option *Upload Influence* gewähren Nutzende AIVA eine Lizenz zur Nutzung der hochgeladenen Inhalte für das Training der KI (unbefristet)
 - Nutzende garantieren, dass ihre hochgeladenen Inhalte keine Rechte Dritter verletzen
 - Nutzende tragen volle Verantwortung und stellen AIVA von Ansprüchen Dritter frei
 - Kompositionen dürfen nicht als Trainingsdatensätze für KI-Systeme verwendet werden

Rechtliche Besonderheiten

- AIVA ist ein EU-finanziertes Projekt (CORDIS, 2020, o.S.)
- AIVA wurde von der Verwertungsgesellschaft SACEM offiziell als Komponistin anerkannt (CORDIS, 2020, o.S.)

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift