

Urheberrechtliche Implikationen bei der Verwendung kreativer und generativer künstlicher Intelligenz

Dr. Daniel Kögel

Witzel Erb Backu & Partner Rechtsanwälte mbB

Herbstakademie 2023

I. Generative KI und Urheberrecht: ein Konfliktfall

- Zunehmend überzeugende KI-generierte Erzeugnisse: verschwimmende Grenze zu Werken humanen Ursprungs
- Massentauglichkeit generativer KI aufgrund technischer Möglichkeiten
 - werkähnliche Qualität computergenerierter Gebilde auf Knopfdruck
- Folge: vielfältige Herausforderungen für kreatives Schaffen und das Urheberrecht, u.a.:
 - Training und Generierung: Nutzung, Schranken, Lizenzierung?
 - Schutzfähigkeit KI-generierter Erzeugnisse?
 - Prozessuale Schwierigkeiten

II. Urheberrechtliche Nutzungen bei Training und Verwendung von KI

1. Relevante Nutzungshandlungen

- Reine „Rezeption“: keine Nutzung i.S.v. § 15 UrhG
- Jedenfalls vorübergehende Vervielfältigung eines Werks nach § § 15 Abs. 1, 16 UrhG; ggf. auch § 19a UrhG
- Bearbeitung/Umgestaltung i.S.v. § 23 UrhG: Nachahmung von Stilelementen (-)
- Beachte: zufällig identische Generierung als Vervielfältigung, Schutzfähigkeit von Figuren und Fabeln als Werke gem. § 2 UrhG

II. Urheberrechtliche Nutzungen bei Training und Verwendung von KI

2. Anwendbare Schrankenregelungen

- Ephemere Vervielfältigung: § 44a Nr. 2 UrhG, sofern reine Erfassung von Informationen
- Vervielfältigungen für Text und Data Mining: zulässig nach § 44b Abs. 2 S. 1 UrhG bzw. § 60d UrhG
 - Aber: „rechtmäßige Zugänglichkeit“, Bindung an Erforderlichkeit, Nutzungsvorbehalt
- Sonstige Schranken: z.B. §§ 45, 49 oder 53 UrhG (-), da nicht nur einzelne Vervielfältigungen; auch v.a. § 51a UrhG (Pastiche) nicht anwendbar

II. Urheberrechtliche Nutzungen bei Training und Verwendung von KI

3. Lizenzierungserfordernisse

- Sofern Nutzung (+) und Schranke (-): Lizenzierung erforderlich
- Vervielfältigungen von Werken und ggf. Teilen einer Datenbank (für Trainingsdatenbank oder Nachbildung/Generierung geschützter Teile)
- Bestehende Lizenzverträge: keine Regelung zu Vervielfältigungsrecht bzgl. Verwendung durch KI (§ 31 Abs. 5 UrhG)
- Wahrnehmungs-/Berechtigungsverträge mit Verwertungsgesellschaften: § 44b UrhG nur bei GEMA, sonst: § 31 Abs. 5 UrhG
- Internet: Vielzahl von Werken ohne Wahrnehmung durch VG

II. Urheberrechtliche Nutzungen bei Training und Verwendung von KI

3. Lizenzierungserfordernisse

- Folge: umfassende Lizenzierung für Webscraping de facto kaum möglich
- Lösung: Anpassung Berechtigungsverträge, kollektive Lizenzen mit erweiterter Wirkung nach §§ 51 ff. VGG bei Repräsentativität der VG und Unzumutbarkeit der Rechteeinholung
- Problem: Tarife erforderlich, bedingt Einigung der Rechteinhaber auf Nutzung von Werken durch KI – für Generierung

III. Schutzfähigkeit generierter Erzeugnisse nach dem UrhG

- Anthropozentrischer Ansatz nach § 2 Abs. 2 UrhG („persönliche geistige Schöpfung“)
 - Bei Autonomie der Generierung des Erzeugnisses: menschliche Gestaltungsentscheidung (-)
 - Wahrscheinlichkeitsberechnung auf Basis von Spracheingabe
- Urheberrecht oder Leistungsschutzrecht de lege lata (-), auch kein derivativer Schutz über Datenbank
- Schutzfähigkeit Prompt möglich, hierüber kein Schutz der konkreten Gestaltung
- Folge: Gemeinfreiheit generierter Erzeugnisse, keine Lizenzierung möglich (beachte: zu differenzieren von Nutzung der KI!)

IV. Prozessuale Auswirkungen generierter „Werke“

1. Urheberschaft und Werksqualität

- Bislang: Streit über Urheberschaft am Werk, Werkeigenschaft reine Rechtsfrage
- Zweifel an Bestehen von Werk i.S.v. § 2 UrhG möglich, Bestreiten von Tatsache des menschlichen Ursprungs
- Berühren einer Urheberstellung bzgl. generiertem Werk ebenso
 - Anforderungen an Bestreiten und Substantiierung?
 - Keine Vermutungsregel wie § 10 UrhG
 - Dokumentation der Urheberschaft und des Gestaltungsprozesses erforderlich

IV. Prozessuale Auswirkungen generierter „Werke“

2. Generative KI und Sekundäransprüche

- Urheberrechtliche Nutzung bei Training/Verwendung KI ohne Lizenz: Anspruch auf Beseitigung/Unterlassung (§ 97 Abs. 1 UrhG) bzw. Schadensersatz (§ 97 Abs. 2 UrhG)
 - Richtiger Anspruchsgegner (Entwickler, Anbieter, Nutzer)?
 - Verschulden, Kausalität?
- Eingriffskondiktion (§ 812 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 BGB): Zurechnung des Eingriffs?

IV. Prozessuale Auswirkungen generierter „Werke“

2. Generative KI und Sekundäransprüche

- Beseitigung: Vervielfältigungsstück in Datenbank, generiertes Erzeugnis, Gewichtungsinformationen (Vermeidung künftiger Schäden!)
- Unterlassung: Ähnlichkeit der Erzeugnisse und Kerntheorie; Erstreckung auf Prompt (-)
- Schadensersatz: Entwertung der Lizenzanalogie bei Generierbarkeit von Werken?

V. Sonstige Folgen generativer KI für das Urheberrecht

- Wahrnehmungszwang und treuhänderische Verpflichtung von Verwertungsgesellschaften (§ 9 VGG): Prüfpflichten von VG in Bezug auf verdeckt generierte „Werke“ bei Anhaltspunkten; ggf. entgegenstehende objektive Gründe (§ 9 S. 1 Nr. 2 VGG)
 - Erhebliche praktische Probleme bzgl. Nachweis der fehlenden/vorhandenen Werksqualität
- Keine Ersetzung von Kreativschaffenden: Generierung originär neuer Stilrichtungen und Herstellungsverfahren unmöglich, nur Imitierung bereits vorhandener gestalterischer Mittel
 - Substituierung von Schöpfungen nur bzgl. Nachahmung vorbestehender Werke und deren Charakteristika

V. Fazit: Vielfalt der Herausforderungen für Urheberrecht durch generative KI

- Nutzung: v.a. Vervielfältigungen, häufig erlaubt nach Schranken (v.a. §§ 44b, 60d UrhG); i.Ü. Lizenzierung v.a. durch Verwertungsgesellschaften zu ermöglichen
- Gemeinfreiheit autonom generierter Erzeugnisse nach geltendem Recht; keine Schutzbegründung möglich
- Steigerung der Komplexität urheberrechtlicher Gerichtsverfahren
- Herausforderungen im Übrigen für Urheber, Verwertungsgesellschaften, aber auch Entwickler und Nutzer generativer KI
- Generative Kunst = epigonale Kunst, Erhalt der Kerntätigkeit von Kreativschaffenden