

Das Plagiat in der Musik unter besonderen Berücksichtigung der Entwicklungen in der Künstlichen Intelligenz

Patrick Marx

15. Februar 2024

Seminar:	Das Urheberrecht in der Musikwissenschaft
Kontaktdaten:	Patrick Marx Mombacher Straße 60 55122 Mainz pmarx@students.uni-mainz.de
Fachsemester	2
Matrikelnummer:	2745644
Abgabedatum:	31.03.2024

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Künstliche Inteligenz	1
3	Das Plagiat im Urheberrecht	1

1 Einleitung

Ein Gespenst geht um in der Wissenschaft – Das Gespenst der Künstlichen Intelligenz¹. Am 30. November 2022 startete der Chatbot „ChatGPT“ des amerikanischen Unternehmens OpenAI.² Damit startete eine Revolution im Bereich der Künstlichen Intelligenz, denn ChatGPT ist in der Lage aus Eingabeprompts komplexe Texte zu generieren. Nicht nur im Bereich der Texterstellung werden KI-Tools immer leistungstärker, auch in der Bildgenerierung lassen sich mit „Midjourney“ oder „DALL-E“ erschreckend realistische Ergebnisse erzielen. Auch im Musikbereich wird Künstliche Intelligenz bereits eingesetzt. So wurde 2021 mithilfe einer Künstlichen Intelligenz ein Versuch unternommen, Beethovens 10. Sinfonie, die nur in Skizzen überliefert ist, fertigzustellen.³

Was verbirgt sich hinter dem Begriff „*Künstliche Intelligenz*“? Kann eine Maschine tatsächlich lernen? Wie sind computergenerierte Werke vom Urheberrecht geschützt? Bedarf es möglicherweise einer Überarbeitung des Urheberrechts? Was bedeutet Künstliche Intelligenz für die Künstler:innen? All diese Fragen stellen sich, wenn man sich mit Künstlicher Intelligenz in der Kunst beschäftigt. In dieser Arbeit soll versucht werden diese weitestgehend zu beantworten. Im ersten Kapitel soll dem Phänomen KI auf den Grund gegangen werden. Dort werden nicht nur die technische Funktionsweise, sondern auch einige philosophische Fragen betrachtet. Im zweiten Kapitel wird die rechtliche Perspektive beleuchtet, denn mit dem Einsatz von künstlicher Intelligenz stellen sich zahlreiche

2 Künstliche Intelligenz

Bereits Alan Turing stellte 1950 die Frage „*Can machines think?*“⁴ und stellt das sogenannte „*Imitation Game*“ vor. Damit war die Frage nach der Intelligenz von Maschinen bereits gestellt, bevor überhaupt über das Konzept der künstlichen Intelligenz nachgedacht wurde.⁵

3 Das Plagiat im Urheberrecht

ASDF

1. Frei nach Karl Marx und Friedrich Engels.

2. **schnabelKuenstlicheIntelligenzHausaufgaben2022.**

3. **dpaMusikKuenstlicheIntelligenz2021.**

4. **turingCOMPUTINGMACHINERYINTELLIGENCE1950.**

5. **laemmelKuenstlicheIntelligenzWissensverarbeitung2023.**