

KI-generierte Kultur? Über die Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz in der Kulturindustrie

Sedat Taşatan

Abstract

Der Beitrag untersucht die Auswirkungen des Einsatzes von KI auf die Arbeitsbedingungen und Kulturgüter der Kulturindustrie. Am Beispiel des Junior Eurovision Song Contests wird illustriert, dass KI-generierte Kulturgüter eine normierende und rassifizierende Perspektive widerspiegeln, die auf weißen, cismännlichen, heterosexuellen und able-bodied Idealvorstellungen beruht. Mit Bezug auf Yarden Katz wird deutlich, dass KI als eine Technologie verstanden werden muss, die auf neoliberale Wertevorstellungen und die Ideologie von White Supremacy einzahlt. Dadurch legitimieren und verstärken KI-generierte Kulturgüter die bestehenden hegemonialen Machtstrukturen und ergänzen die Mechanismen der Kulturindustrie.

Künstliche Intelligenz (KI), Kapitalismus, White Supremacy, Kulturarbeit, Kulturindustrie

Einleitung

Der Junior Eurovision Song Contest (JESC) ist ein jährlich stattfindender Musikwettbewerb für Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 14 Jahren, der von der European Broadcasting Union (EBU) organisiert wird. Der JESC ist vom Aufbau her an den Eurovision Song Contest (ESC) – dem größten Musikwettbewerb der Welt – angelehnt. In einer dreistündigen Sendung treten Künstler*innen aus verschiedenen europäischen Ländern mit einem Lied für ihr Heimatland an. Es ist an dieser Stelle wichtig zu betonen, dass diese Kinder durch ihre Teilnahme am JESC ein unbezahltes Arbeitsverhältnis mit der EBU eingehen. Während die Bühne zwischen den Auftritten vorbereitet wird, wird eine *Postcard*, also ein 90-sekündiges Video, eingeblendet. Darin wird sowohl der/die Künstler*in als auch das Gastgeberland des Wettbewerbs vorgestellt. Erstmals wurden die Postcards des 22. JESC, welcher am 16. November 2024 in Madrid, Spanien ausgetragen wurde, mit

KI-generierten, synthetischen Sequenzen der teilnehmenden Kinder ergänzt. Aufgrund der rassifizierenden und normierenden Darstellung der minderjährigen Künstler*innen in den Postcards wurde der Wettbewerb zuletzt scharf kritisiert (vgl. Stephenson, 2024).



Abbildung 1: Postcard Irland 1, JESC 2024



Abbildung 2: Postcard Italien, JESC 2024

Das Beispiel des JESC zeigt, dass Künstliche Intelligenz (KI) nicht nur wirtschaftlich an Bedeutung gewinnt, sondern zunehmend auch in kulturellen Bereichen zum Einsatz kommt. Mittlerweile ist es möglich, mithilfe von KI-Tools wie LumaAI durch einfache Text-Prompts in Sekundenschnelle Bilder und Videos zu generieren und diese in der Produktion von Kulturgütern einzusetzen. Dadurch hat Künstliche Intelligenz besonders innerhalb der Kulturindustrie große Auswirkungen: Beispiele wie der JESC machen deutlich, dass diese KI-generierten Kulturgüter lediglich eine hegemoniale Perspektive widerspiegeln *können*, die auf weißen, cismännlichen, heterosexuellen und able-bodied Idealvorstellungen beruht.

Die normierende und rassifizierende Funktion von Künstlicher Intelligenz

Um die mit Künstlicher Intelligenz einhergehende Normierung und Rassifizierung am Beispiel des JESC gezielt untersuchen zu können, ist es zunächst wichtig zu verstehen, was KI ist und wie sie funktioniert. Obwohl keine universelle Definition existiert, wird Künstliche Intelligenz im Allgemeinen als eine Technologie verstanden, welche versucht, Aufgaben zu automatisieren, für die normalerweise menschliche Intelligenz erforderlich wäre (vgl. Fraunhofer Institut für Kognitive Systeme 2024). Im Rahmen dieser Analyse liegt der Fokus dabei besonders auf Text-To-Image Technologien wie Generative Adversarial Networks (GANs), die Bilder erzeugen, welche dann in Kulturgütern – etwa wie in den Postcards des JESC – verwendet

werden können. Um die normierende und rassifizierende Funktion dieser GANs zu verstehen und untersuchen zu können, müssen jedoch zunächst die Begriffe maschinelle Lernverfahren (ML) und künstliche neuronale Netze (KNNs) definiert und ihre technische Funktionsweise beleuchtet werden.

Maschinelles Lernen, Künstliche neuronale Netze und das Black-Box-Problem

Grundsätzlich basieren KI-Systeme darauf, Muster in Eingabedaten zu erkennen und zu verarbeiten, um Vorhersagen zu treffen. Dies kann entweder auf festen, programmierten Regeln beruhen oder wird durch *maschinelles Lernen* erzeugt (vgl. ebd.). Maschinelle Lernverfahren funktionieren, indem ein Algorithmus durch wiederholte Anpassung seiner Parameter ‚selbständig‘ lernt, eine Aufgabe zu erfüllen. Dafür orientiert sich die Maschine an den Informationen und Mustern, die sie in den Datensätzen erkennt, ohne dass dabei ein konkreter Lösungsweg vorgegeben wird (vgl. ebd.). Insbesondere beim Deep Learning, zu dem auch Generative Adversarial Networks (GANs) zählen, spielen *künstliche neuronale Netze* (KNNs) eine zentrale Rolle, da sie komplexe Muster erkennen und verarbeiten können (vgl. ebd.).

KNNs sind Lernalgorithmen, die von den Nervenzellverbindungen im menschlichen Gehirn inspiriert sind. Sie bestehen aus mehreren Schichten von Neuronen bzw. Datenknoten, die untereinander mit gewichteten Verbindungen vernetzt sind (vgl. ebd.). KNNs werden trainiert, indem ihnen wiederholt umfangreiche Datensätze vorgelegt werden, die aus Bildern, Videos, Audiodateien oder Texten bestehen können. Jedoch stellt die große Anzahl und Komplexität der Neuronenverbindungen von KNNs eine Herausforderung dar: Der Prozess, durch den KNNs Vorhersagen treffen, ist für Menschen schwer nachvollziehbar und kaum interpretierbar. Deshalb werden KNNs auch als *Black-Box-Modelle* verstanden.

Der adversariale Trainingsprozess von GANs

Generative Adversarial Networks (GANs) sind ein Rahmenwerk des maschinellen Lernens. Sie bestehen aus zwei künstlichen neuronalen Netzen, welche in einem gegnerischen – oder *adversarialen* – Verhältnis zueinander stehen: einem *Generator* und einem *Diskriminator* (vgl. Goodfellow et al. 2014, 1). GANs wie in LumaAls ‚Dream Machine‘ werden dafür eingesetzt, Bilder und Videos mithilfe von Text-Prompts zu generieren oder bereits existierende zu verbessern und zu verändern. Sie können beispielsweise

aus statischen Bildern Bewegtbild-Inhalte erstellen, indem sie diese analysieren und daraus kurze Videoclips animieren.

Wenn ein GAN-Modell beispielsweise darauf trainiert werden soll, Bilder von Blumen zu generieren, dann wird zunächst der Diskriminator darauf trainiert, Bilder von echten Blumen zu erkennen. Dabei lernt der Diskriminator z.B. die Form von Blumen zu bestimmen. In einem zweiten Schritt lernt der Diskriminator, Bilder zu erkennen, auf denen keine Blume abgebildet ist. Sobald der Diskriminator gelernt hat, zwischen Blume und nicht-Blume zu unterscheiden bzw. zu *diskriminieren*, wird der Generator aktiviert. Dieser erhält einen Datensatz an Blumenbildern und wird aufgefordert, darauf basierend eigene Bilder von Blumen zu generieren, die so echt wie möglich wirken. Anschließend wird dieses Bild dem Diskriminator vorgelegt, welcher dann entscheidet, ob es sich dabei um ein echtes Bild einer Blume oder um eine Fälschung des Generators handelt (vgl. IBM Technology 2021).

Beide KNNs verfolgen also zwei entgegengesetzte (adversariale) Ziele: Auf der einen Seite erzeugt der Generator Bilder, die so realistisch wie möglich wirken und dem Input aus den Trainingsdaten ähneln sollen. Auf der anderen Seite prüft der Diskriminator den Output darauf, ob es sich um ein Produkt des Generators handelt oder ob das vorliegende Bild aus dem Trainingsset stammt. Nachdem der Diskriminator seine Entscheidung getroffen hat, wird beiden KNNs das Ergebnis offengelegt. Wenn der Diskriminator erfolgreich eine Fälschung erkennt, bleibt dieser unverändert und der Generator wird angepasst. Wenn der Generator jedoch den Diskriminator täuschen konnte, wird dieser angepasst. Dieser Prozess wiederholt sich über so viele Iterationen, bis der Diskriminator keine Fälschungen mehr erkennt und der Generator erfolgreich realistische Bilder von Blumen generieren kann (vgl. ebd.).

Rassifizierende Biases in der Bildgenerierung von GANs

GANs sind also in der Lage, Bilder von einer Vielzahl unterschiedlicher Subjekte zu generieren – vorausgesetzt, sie werden entsprechend mit passenden Datensätzen trainiert. Hier liegt der entscheidende Punkt: Da der Output von GAN-Modellen sehr stark von der Qualität der Datensätze abhängt, müssen GAN-Modelle als direkte Spiegelbilder ihrer Trainingsdaten verstanden werden. Deshalb muss davon ausgegangen werden, dass der Generator unkritisch und unreflektiert bestehende gesellschaftliche Strukturen, Vorurteile und *Biases* aus den Trainingsdaten repliziert, die sich

anschließend im Output von GAN-Modellen manifestieren. Aufgrund dessen ist es dringend erforderlich, dass die Datensätze, die zum Trainieren von GAN-Modellen eingesetzt werden, *vielfältig* und *divers* sind, um diese Biases möglichst einzuschränken und ihnen vorzubeugen.

Wenn ein GAN-Modell beispielsweise dafür eingesetzt werden soll, Bilder von Menschen zu erzeugen, dann müssen die Trainingsdaten eine Vielzahl an Menschen abbilden, die unterschiedliche äußerliche Charakteristika aufweisen. Wenn das GAN-Modell dann jedoch lediglich auf Bildern von *weißen*, able-bodied Cis-Männern trainiert wird, wird der Output des Generators diesen Bias auch widerspiegeln. Dadurch wird das Modell auch nicht in der Lage sein, authentische Bilder von Menschen zu generieren, die diesen Merkmalen und Charakteristika nicht entsprechen. Dennoch ist dieser spezifische Bias das zentrale Schlüsselprinzip, nach dem KI-Systeme, inklusive GANs, aufgebaut und organisiert sind.

Historische Wurzeln von KI und die Ideologie der *Whiteness*

Die Anfänge dieses Biases gehen bereits auf die Entstehungsgeschichte von Künstlicher Intelligenz zurück. Die Technologie hat ihre Ursprünge im akademisch-militärischen Komplex der 1950er Jahre in den USA – also in einer Umgebung, die stark von einer *weißen*, heterosexuellen, able-bodied und cismännlichen Elite und ihren Machtstrukturen geprägt ist (vgl. Katz 2020, 154). Yarden Katz kritisiert in seinem Buch ‚Artificial Whiteness‘, dass diese hegemonialen Machtstrukturen und Idealvorstellungen bis heute tief in den Wurzeln von Künstlicher Intelligenz verankert sind. Deshalb beschreibt er Künstliche Intelligenz insgesamt als eine Technologie der *Whiteness*, also als „tool that not only serves the aims of white supremacy but also reflects the form of whiteness as an ideology“ (ebd., 9). Genauso wie die Ideologie von *Whiteness* werden die Rahmenbedingungen von KI immer wieder angepasst, um ihr Fortbestehen und ihre Verbreitung in kulturellen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Kontexten zu legitimieren (vgl. ebd., 154, 164). Deshalb argumentiert Katz, dass sowohl die Ideologie von *Whiteness* als auch Künstliche Intelligenz hauptsächlich dafür eingesetzt werden, die politischen und wirtschaftlichen Interessen der Hegemonie aufrechtzuerhalten (vgl. ebd., 181).

Die Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz auf die Arbeitsbedingungen und Kultur(güter) der Kulturindustrie

Insgesamt wird deutlich, dass der Einsatz von Künstlicher Intelligenz und Generative Adversarial Networks (GANs) einerseits enorme Potenziale zur Steigerung von Effizienz bieten kann, andererseits aber auch mit tiefgreifenden gesellschaftlichen und kulturellen Herausforderungen verbunden ist. Dabei muss betont werden, dass Bilder und Videos, die mit KI-Technologien wie GANs produziert werden, durch Biases in den Trainingsdaten eine hegemoniale Perspektive replizieren, die auf *weißen*, cismännlichen, heterosexuellen und able-bodied Idealvorstellungen beruht. Zudem sind die KNNs, die bei GANs in Form eines Generators und eines Diskriminators zum Einsatz kommen, kritisch zu betrachten, da sie auf einem Black-Box-Verfahren beruhen. Dies bedeutet, dass die komplexen Strukturen von KNNs es für Menschen schwierig machen, die Ergebnisse zu prüfen und gegen die reproduzierten Vorurteile und Verzerrungen vorzugehen. Um zu verstehen, warum diese Herausforderungen insbesondere dann verschärft werden, wenn Künstliche Intelligenz in der Produktion von Kulturgütern zum Einsatz kommt, müssen zunächst das Phänomen *Kultur* und die damit einhergehende *Kulturarbeit* definiert und untersucht werden. Diese Diskussion dient dann als Grundlage für die nähere Betrachtung des JESC, der Kulturindustrie und zur Beantwortung der Frage, wie der Einsatz von KI die Mechanismen der Kulturindustrie unterstützt und ergänzt.

Kultur und Kulturarbeit als menschliche Bedeutungsproduktion

In erster Linie ist wichtig zu verstehen, dass Kultur als Resultat verschiedener Dimensionen hervorgeht. Sie entsteht aus der menschlichen (Re-)Produktion von Bedeutung und moralischen Urteilen, was als *Kulturarbeit* zu verstehen ist (vgl. Fuchs 2015, 15). Deshalb muss Kultur als Gesamtheit *menschlicher Aktivitäten* betrachtet werden, die sozial und materiell geprägt ist (vgl. ebd., 14). Dabei schafft Kulturarbeit Gebrauchsgegenstände (*Kulturgüter*), also konsumierbare Produkte wie z.B. Literatur, Musik, Film oder Fernsehen (vgl. ebd.). Kultur und Kulturgüter entstehen also durch *menschliche Kulturarbeit*. Dabei sind Kulturgüter nicht nur Informationsträger, sondern vermitteln auch moralische Normen, Werte und Urteile (vgl. ebd., 19). In Klassengesellschaften ist Kultur von sozialen und politischen Hierarchien bestimmt (vgl. ebd.), weshalb Kulturgüter als Abbildung bestehender Klassen- und Machtverhältnisse zu verstehen sind. Während die herrschende

Klasse versucht, ihre Werte als universelle Wahrheit zu etablieren, um bestehende Machtstrukturen zu legitimieren, bewegt sich die Kultur der untergeordneten Klassen zwischen Anpassung und Widerstand (vgl. ebd.).

Insgesamt erinnern diese Strukturen stark an die organisierenden Elemente von Künstlicher Intelligenz: Yarden Katz erklärt, dass KI-Systeme mit dem Anspruch entwickelt wurden, vermeintlich universelle menschliche Eigenschaften zu erfassen und damit universelles menschliches Verhalten und Denken nachzubilden (vgl. Katz 2020, 154). Aufgrund des Entstehungskontextes von KI muss jedoch betont werden, dass diese vermeintliche Universalität auf einer hegemonialen Perspektive basiert (vgl. ebd.). Dennoch werden KI-Technologien als neutral, objektiv und universell präsentiert (vgl. ebd.).

Kultur als Ausdruck sozialer und politischer Machtverhältnisse

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der Produktion von Kulturgütern bedeutet also, dass hegemoniale Machtstrukturen und Ideale in den Kulturgütern verfestigt und legitimiert werden. Darüber hinaus lässt sich eine vollständige Automatisierung von Kultur(gütern) ohnehin nicht mit den Grundprinzipien von Kultur vereinbaren: Kultur ist in erster Linie ein Ausdruck von *Menschlichkeit* und geht aus *menschlicher* Kulturarbeit hervor. Zwar gelingt es Künstlicher Intelligenz immer erfolgreicher, diese menschlichen Eigenschaften zu imitieren, dennoch kann KI per se nichts Neues kreieren oder produzieren. Kulturgüter, welche mithilfe von KI-Systemen erstellt werden, sind deshalb lediglich als eine algorithmische Neuordnung von bereits existierenden Kulturgütern zu verstehen. Da es sich bei dem Einsatz von Künstlicher Intelligenz immer um eine Neuordnung von bereits existierenden Kulturgütern handelt, werden KI-generierte Kulturgüter insgesamt als *unauthentisch* rezipiert.

Antonius Weixler erklärt, dass Authentizität durch verschiedene Dimensionen hervorgeht: Dazu gehören zum einen die Verhältnisse, unter denen die Kulturgüter entstehen und zum anderen die Person oder Institution, die dieses Ergebnis veröffentlicht (Weixler 2024, S. 355). Die Authentizität eines Werkes – also die Rezeption als echt, natürlich, originell und unverstellt (vgl. ebd.) – geht in erster Linie aus der Beziehung zwischen Urheber*in und den Rezipient*innen hervor. Dabei verleihen die Persönlichkeit und die Geschichte des*der Urheber*in den Kulturgütern erst die Bedeutung, sozialen Werte und Normen, die für sie typisch sind und ihnen ihre besondere gesellschaftliche Rolle zuschreiben (vgl. ebd., S. 338). Jedoch fehlen KI-

generierten Kulturgütern diese besonderen Eigenschaften, da sie keine*ⁿ Urheber*ⁱⁿ besitzen. Deshalb bieten sie den Rezipient*^{innen} auch nicht die Möglichkeit, sich mit den Inhalten zu identifizieren und werden daher insgesamt als unauthentisch wahrgenommen. Aufgrund der Neuordnung von bisher existierenden Kulturgütern und der fehlenden Wertezuschreibung von KI-generierten Kulturgütern muss auch betont werden, dass sie keinen neuen kulturellen Mehrwert schaffen. Vielmehr replizieren sie hegemoniale Biases, die eher daran beteiligt sind, den kulturellen Mehrwert der Originalwerke zu untergraben und zu verfälschen.

Formen der Kulturarbeit: materielle und immaterielle Dimensionen

Kulturarbeit geht aus zwei eng miteinander verbundenen Ebenen hervor: Auf der einen Seite steht die physische Kulturarbeit, die die materiellen Voraussetzungen bzw. Informationstechnologien schafft, auf denen Kulturgüter beruhen. Auf der anderen Seite steht die nicht-materielle Informationsarbeit, die auf Basis der Informationstechnologien die Kulturgüter produziert. Da Kultur in erster Linie von menschlicher Arbeit abhängt, verbleiben die ökonomischen Strukturen in der Kultur und prägen sowohl die Kulturgüter als auch die Industrie, in der sie entstehen (vgl. Fuchs 2015, 15).

In der neoliberalen, kapitalistischen Gesellschaft nimmt die Kulturarbeit insbesondere in der Digitalbranche eine immer entscheidendere Rolle ein. Die Kulturarbeit, die darin verrichtet wird, ist jedoch aufgrund ihrer einzigartigen Ausprägungen und Merkmale insgesamt als *prekäre Arbeit* zu verstehen. Christian Fuchs erklärt, dass ein großer Teil der Kulturschaffenden heute mit Entfremdung und prekären Arbeitsbedingungen konfrontiert ist. Er erläutert, dass zu den Merkmalen prekärer Arbeit unter anderem eine große Liebe zur Arbeit gehört, die jedoch mit langen Arbeitszeiten und niedrigen Löhnen verbunden ist (vgl. Fuchs 2023, 375–377). Außerdem ist die digitale Kulturarbeit durch Exklusion und Ungleichheit in Bezug auf Geschlecht, Alter, Klasse, *Race*, ethnische Herkunft und Behinderung geprägt. Aufgrund dieser Aspekte ist diese Form der Arbeit kurzfristig, unsicher und lässt keine Zeit für große Zukunftspläne (vgl. ebd.).

Darüber hinaus argumentiert Fuchs, dass diese prekären Arbeitsbedingungen auf den Neoliberalismus zurückzuführen sind, welcher das übergreifende Ziel verfolgt, die Profite der Unternehmen zu maximieren (vgl. ebd., 380). Insgesamt manifestieren sich dies in einer Zunahme an befristeten Arbeitsverträgen, Teilzeitbeschäftigungen, Vertragsarbeit und Mehrfachbeschäftigungen (vgl. ebd., 371). Neben sinkenden Löhnen und Zeitmangel

sind typische Merkmale prekärer Arbeit zudem ein hohes Maß an Stress und Überarbeitung, was in einer schlechten und unausgeglichene Work-Life-Balance resultiert (vgl. ebd.).

Prekäre Arbeit in der digitalen Kulturindustrie

Der Begriff Kulturarbeit umfasst also alle Tätigkeiten, die notwendig sind, um Kulturgüter zu produzieren. In neoliberalen Gesellschaften entsteht Kulturarbeit jedoch immer häufiger unter *prekären Arbeitsbedingungen*. Deshalb stellt sich die Frage, ob der Einsatz von künstlicher Intelligenz diesen prekären Arbeitsbedingungen entgegenwirkt. Jedoch muss bei dieser Frage bedacht werden, dass der Einsatz von Künstlicher Intelligenz zur Automatisierung von Kulturarbeit nicht als eine kulturelle Innovation zu verstehen ist. Dafür muss auf der einen Seite noch einmal klar betont werden, dass die vollautomatisierte Generierung von Kulturgütern mithilfe von Künstlicher Intelligenz gegen die Grundprinzipien von Kultur verstößt, da der Mensch bis auf die Prompt-Formulierung nicht im Entstehungsprozess involviert ist. Auf der anderen Seite kann KI wie oben beschrieben nichts Neues kreieren. Stattdessen werden bereits existierende, menschengemachte Kulturgüter von den KI-Systemen algorithmisch neu angeordnet. Dabei beeinflussen die hegemonialen Biases, die sich in den Trainingsdaten wiederfinden lassen, diese Neuordnung erheblich. Dies hat zur Folge, dass der Einfluss hegemonialer Machtstrukturen und Idealvorstellungen verstärkt wird. Da es sich um ein Black-Box-Verfahren handelt, ist der Prozess außerdem für den Menschen auch nicht direkt nachvollziehbar und macht es schwierig, dem entgegenzuwirken.

Angenommen, man nimmt diese Herausforderungen in Kauf, dann muss ebenfalls davon ausgegangen werden, dass durch den Einsatz von KI bei der Produktion von Kulturgütern die prekären Arbeitsbedingungen der Kulturindustrie weiter verschärft werden. Wenn die Produktion von Kulturgütern hauptsächlich von KI-Systemen übernommen wird, dann beschränkt sich die Rolle des Menschen in diesem kreativen Kulturschaffungsprozess höchstens und lediglich auf die Überwachung und Überprüfung der KI-Ergebnisse. Durch die Integration von KI in der Produktion von Kulturgütern werden also nicht nur die gesellschaftlichen Klassen- und Machtverhältnisse repliziert und legitimiert – auch die Inhalte selbst werden immer weiter homogenisiert. Theodor W. Adorno und Max Horkheimer haben diese Entwicklungen bereits 1944 in ihrem Werk ‚Die Dialektik der

Aufklärung' beschrieben und festgestellt, dass die Industrialisierung von Kultur(arbeit) in der *Kulturindustrie* ähnliche Konsequenzen nach sich zieht.

Wie Künstliche Intelligenz die Mechanismen der Kulturindustrie ergänzt und unterstützt

Adorno und Horkheimer beschreiben die Kulturindustrie in erster Linie als Prozess der Kommerzialisierung und Standardisierung von Kultur (Adorno, Horkheimer 1944, 144). Sie erklären, dass Kulturgüter wie Filme, Musik und Bücher somit zu einer Art Massenware werden. Sie werden anhand vorgegebener Schemata fließbandähnlich hergestellt, wobei jegliche kreative Vielfalt und Auseinandersetzungen mit den bestehenden Machtstrukturen geschwächt werden. Es werden lediglich dieselben Muster, Geschichten und Figuren wiederholt – wie z.B. die jährliche Neuauflage des Junior Eurovision Song Contests. Dies hat gleichzeitig zur Folge, dass Kulturgüter zunehmend in neoliberale Verwertungsprozesse eingebunden werden. Dabei stehen insbesondere die Maximierung von Profit und die Festigung bestehender hegemonialer Machtstrukturen im Vordergrund (vgl. ebd., 145). Insgesamt sollen die Rezipient*innen der Kulturgüter dazu motiviert werden, zu Konsument*innen in einer kapitalistischen Gesellschaft zu werden.

Besonders der Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der Kulturindustrie verstärkt diese Tendenzen um ein Vielfaches: Da KI-Systeme lediglich bereits bestehende Inhalte algorithmisch neu anordnen und daraus vermeintlich ‚neue‘ Kulturgüter erstellen, werden die normierenden Tendenzen der Kulturindustrie weiter verstärkt. Deshalb muss Künstliche Intelligenz als ein Werkzeug verstanden werden, das die Mechanismen der Kulturindustrie in noch nie zuvor möglichen Ausmaßen unterstützt und legitimiert. Während es vorher sehr aufwendig, teuer und deshalb riskant war, Kulturgüter zu produzieren, lassen sich mithilfe von Künstlicher Intelligenz Kulturgüter mit ein paar wenigen Knopfdrücken erstellen. Aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive muss jedoch deutlich betont werden, dass ein ‚Werkzeug‘ wie Künstliche Intelligenz stets eine Eigenleistung mit sich bringt (vgl. Krämer 2003, 80-83). Im Fall der Integration von Künstlicher Intelligenz in der Kulturindustrie ist diese Eigenleistung – die normierende und rassifizierende Funktion, die Legitimierung und Verstärkung hegemonialer Machtstrukturen und Idealvorstellungen durch die Biases in den Trainingsdaten sowie die Entmenschlichung und Profitorientierung der KI-generierten

Kulturgüter – jedoch der zentrale Vorteil, welcher die Mechanismen der Kulturindustrie weiter verstärkt.

Grundsätzlich erklären Adorno und Horkheimer, dass Kultur von anderen Industrien im kapitalistischen System abhängt und eng mit ihnen verwoben ist. Daraus geht ein zentraler Punkt hervor: Künstliche Intelligenz, Kultur(güter) sowie die Kulturindustrie sind alle Teil desselben kapitalistischen Systems und nach derselben Ideologie organisiert. Diese Ideologie basiert auf neoliberalen und kapitalistischen Werten und verfolgt das Ziel, die hegemonialen Machtstrukturen zu festigen und zu legitimieren.

Darüber hinaus ist der Einsatz von Künstlicher Intelligenz bei der Produktion von Kulturgütern kritisch zu betrachten, da KI unreflektiert bestehende Biases aus Trainingsdaten repliziert. Einerseits wird dadurch die Standardisierung und Homogenisierung von Kultur noch weiter verschärft. Andererseits werden dadurch auch hegemoniale Machtstrukturen weiter legitimiert und unkritisch reproduziert. Dies liegt daran, dass Künstliche Intelligenz lediglich den von der Kulturindustrie vorgegebenen Schemata folgen und darauf basierende Kulturgüter generieren kann. Während Kulturschaffende durch eigene Stile, menschliche Emotionen und soziale Werte Kulturgütern einen gewissen kulturellen Mehrwert verleihen konnten, konvergieren KI-generierte Inhalte immer mehr zu einem oberflächlichen, unauthentischen Einheitsbrei. Da dieser jedoch den hegemonialen Idealen entspricht, lässt er sich leichter an eine möglichst breite Masse vermarkten. Dies ist einer der Hauptgründe dafür, warum der Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der Kulturindustrie weiter vorangetrieben und legitimiert wird, obwohl dies gegen jegliche Grundprinzipien von Kultur steht.

Wie Künstliche Intelligenz in der Kulturindustrie eingesetzt wird

Besonders der 22. Junior Eurovision Song Contest (JESC), welcher am 16. November 2024 in Madrid stattfand, verdeutlicht eindrucksvoll, dass der Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der Kulturindustrie weitreichende negative Auswirkungen verursacht. Anfangs versicherten die Organisatoren, dass hohe Sicherheitsstandards getroffen wurden und dass mit den Bilddaten der teilnehmenden Kinder bedacht umgegangen wird. Dazu sollte die Bildgenerierung der Künstler*innen mithilfe von Künstlicher Intelligenz lediglich auf lokalen Maschinen und lokalen Versionen von Runway und Stable Diffusion erfolgen (vgl. Stephenson 2024). Dies hat zum einen den Vorteil, dass die Bilddaten in Zukunft nicht zum Trainieren von KI-Systemen

eingesetzt werden können und zum anderen konnten die Daten nach dem Wettbewerb gelöscht werden. Nichtsdestotrotz ist auf der Postcard der niederländischen Interpretinnen ein Wasserzeichen der KI-Anwendung LumaAI sichtbar, was anfangs nicht von den Organisierenden erwähnt wurde (vgl. Milne 2024):



Abbildung 3: Postcard Niederlande mit LumaAI-Logo (oben rechts)

Die KI-Anwendung LumaAI ist jedoch eine rein cloudbasierte Anwendung und kann nicht auf lokalen Maschinen operieren (vgl. LumaAI 2024). Hier lässt sich also eine große Diskrepanz zwischen den Versprechen der Organisatoren und der tatsächlichen Realität feststellen. Dies ist problematisch, da LumaAI in ihren Nutzungsbedingungen deutlich macht, dass jegliche Daten, die hochgeladen und zur Generierung von Inhalten eingesetzt werden, zur Weiterentwicklung ihrer Modelle verwendet werden können (vgl. ebd.). Darüber hinaus zeigt das Lizenzierungs- und Preismodell von LumaAI, dass das Wasserzeichen lediglich auf generierten Inhalten der kostenlosen Version erscheint (vgl. ebd.). Somit wirft der Einsatz von Künstlicher Intelligenz beim Junior Eurovision Song Contest einerseits erhebliche Bedenken zum Daten- und Arbeitsschutz sowie des Bildrechts der minderjährigen Kinder auf. Andererseits verdeutlichen viele der anderen Postcards, dass der Einsatz von KI in den Postcards eine Ästhetik legitimiert, in der *Weißsein* als Norm fungiert.

Bei der Betrachtung der Postcards fällt deshalb in erster Linie auf, dass die KI-generierten Darstellungen der Kinder in den meisten Fällen erheblich von ihrem realen Erscheinungsbild abweichen. Besonders auffällig ist

dies im Fall des italienischen Teilnehmers Simone Grande, dessen Hautfarbe in der KI-generierten Version deutlich weißer dargestellt wurde:



Abbildung 4: Der italienische Teilnehmer Simone Grande



Abbildung 5: Postcard für Italien

Diese optische Veränderung zieht sich durch alle Postcards. Insgesamt wurden die Teilnehmenden konsequent *weißer* und dünner dargestellt. Darüber hinaus wurden viele der weiblichen Teilnehmerinnen meist *sexualisiert* dargestellt (siehe Abb. 6).



Abbildung 6: Postcard Irland, JESC 2024

Diese wenigen Beispiele illustrieren bereits eindrucksvoll, dass der Einsatz von KI-Systemen in der Kulturindustrie – besonders wenn es um minderjährige Kinder geht, die zudem ein unbezahltes Arbeitsverhältnis mit der EBU eingehen – als höchst problematisch zu werten ist.

Andere Teilnehmende wie Aleksej aus Nordmazedonien oder die irische Künstlerin Enya Cox Dempsey wurden im Gegensatz dazu exotisierend dargestellt, da bei ihnen insbesondere die Hintergründe eine vage ethnische Ästhetik aufweisen:

Aleksej wurden zudem dunklere Gesichtszüge generiert, während Enya Cox Dempsey ein Kleid generiert wurde, das an sexualisierte Formen kultureller Aneignung erinnert und stilistisch dem chinesischen Qipao ähnelt. Die Versuche, die kulturelle Vielfalt der Teilnehmenden zu zeigen, werden somit durch eine vage Mischung von mehreren Kulturen ersetzt.

Auffällig ist, dass die generierten Hintergründe *aller* Teilnehmenden keinen lokalen Bezug haben oder visuell keinem Land oder einer Kultur zugeschrieben werden können. Einige Hintergründe erinnern durch die Farbgebung und Ästhetik an Asien, wie z.B. in der Postcard der Niederlande (siehe Abb.3), oder an den Mittleren Osten, wie in der Postcard des nordmazedonischen Teilnehmers (siehe Abb. 7).



Abbildung 7: Postcard Nordmazedonien, JESC 2024

Die generierten Inhalte wirken in großen Teilen eher wie eine Phantasiewelt: Dennoch zeigt sich eindrucksvoll, dass auch diese Phantasiewelt hegemonialen Machtstrukturen unterlegen ist. Da KI-Modelle auf Datensätzen basieren, die überwiegend westlich und damit eurozentrisch geprägt sind, erfolgt also eine algorithmische Anpassung an ein dominantes, *weißes* Schönheitsideal. Diese Idealisierung muss nicht nur als technische Verzerrung verstanden werden, sondern vielmehr als eine kulturelle Reproduktion und Legitimierung von *White Supremacy*, wie sie von Yarden Katz beschrieben wird.

Diese Form der algorithmischen ‚Verbesserung‘ folgt dem gleichen Funktionsprinzip wie Generative Adversarial Networks (GANs). Das bedeutet: Was als ‚realistisch‘ oder als korrekte Repräsentation von Ästhetik und Kultur gilt, ist hauptsächlich von den Trainingsdaten abhängig. Wenn diese

Datensätze von Bildern dominiert werden, die bestimmte Schönheitsmerkmale (wie beispielsweise helle Haut, schlanker Körperbau, eurozentrische Gesichtszüge) priorisieren, wird der Output diese Ideale nicht nur imitieren, sondern aktiv verstärken. Der Algorithmus lernt also nicht, ‚die Realität‘ darzustellen, sondern eine hegemonial gefilterte Version davon. Die optische Veränderung der Kinder – insbesondere die Aufhellung der Haut, die Homogenisierung von Gesichtern und die Sexualisierung junger Mädchen durch knappere und körperbetonte Kleidung, zeigt eine Darstellung, die auf hegemonialen Idealvorstellungen basiert.

Insgesamt wird die Situation dadurch verschärft, dass unklar ist, inwiefern die teilnehmenden Kinder und ihre Eltern ihre Zustimmung zu der Weiterverarbeitung und -entwicklung der Postcards durch KI-Modelle gegeben haben (vgl. Stephenson 2024). Da Plattformen wie LumaAI laut ihren Nutzungsbedingungen alle hochgeladenen Daten zur Verbesserung ihrer Modelle verwenden dürfen, ist es höchstwahrscheinlich, dass visuelle Daten von Minderjährigen unkontrolliert in globale Trainingssysteme eingespeist wurden. Dies ist nicht nur datenschutzrechtlich fragwürdig, sondern stellt eine tiefgreifende Verletzung des eigenen Bildrechts dar.

Ironischerweise steht diese technologische Praxis im offenen Widerspruch zur offiziellen Haltung der EBU. Bereits im Jahr 2023 wurde von der EBU öffentlich über ein mögliches Verbot von KI-generierten Inhalten im Eurovision Song Contest diskutiert. Jean-Philip de Tender, stellvertretender Generaldirektor der EBU, betonte damals, dass Kreativität von Menschen ausgehen müsse, nicht von Maschinen (vgl. Milne 2024). Der Einsatz von generativer KI beim Junior Eurovision Song Contest, insbesondere in der Darstellung von Kindern, die unbezahlte Arbeit für die EBU verrichten, demonstriert daher eine inkonsistente Einhaltung der eigens definierten Ziele. Deshalb ist es zwingend erforderlich, dass ein einheitlicher Konsens über den Einsatz von Künstlicher Intelligenz, vor allem bei der Junior-Version des Eurovision Song Contests, definiert wird. Wenn KI-generierte Inhalte eingesetzt werden sollten, brauchen sie eine ausreichende Überprüfung und Korrektur von hegemonialen Biases und visuellen Verzerrungen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Einsatz von Künstlicher Intelligenz beim Junior Eurovision Song Contest also nicht als harmloser Designakt, sondern als gravierender politischer und kultureller Eingriff in den Wettbewerb und in die visuelle Repräsentation von minderjährigen Kindern zu werten ist. Die algorithmische Verzerrung der Darstellung von Kindern, ihre Anpassung an hegemoniale Schönheitsnormen und die unzureichende datenschutzrechtliche Absicherung sind gleich auf mehreren

Ebenen ethisch fragwürdig. In einer Kulturindustrie, die ohnehin von der Reproduktion neoliberaler und kapitalistischer Werte und Logiken geprägt ist, muss Künstliche Intelligenz als Verstärker jener Ideale verstanden werden, die Diversität nicht feiern. Stattdessen werden unkritisch und unreflektiert hegemoniale Ideale verbreitet und dies ohne die Zustimmung der minderjährigen Künstler*innen bzw. Arbeiter*innen, auf deren Werke Künstliche Intelligenz trainiert wird, und ohne die Zustimmung der Kinder oder Subjekte, die mithilfe von KI (verzerrt) dargestellt werden.

Quellenverzeichnis

- Fuchs, Christian. 2023. „Medienarbeit. Die Politische Ökonomie der Kulturellen Arbeit und der Arbeit in der Medienindustrie.“ In *Grundlagen der Medienökonomie. Medien, Wirtschaft Und Gesellschaft*. S. 348-399. München: UVK/utb.
- Fuchs, Christian. 2015. *Culture and Economy in the Age of Social Media*. New York: Routledge.
- Fraunhofer Institut für Kognitive Systeme. 2024. „Künstliche Intelligenz (KI) und maschinelles lernen“. Letzter Zugriff am 19.12.2024. <https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html>.
- Goodfellow, Ian J., Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, Yoshua Bengio. 2014. "Generative Adversarial Nets". Advances in Neural Information Processing Systems 27 (NIPS 2014), herausgegeben von Z. Ghahramani, M. Welling, C. Cortes, N. Lawrence and K.Q. Weinberger. https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2014.
- Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno. 1969. „Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente“. In *Gesammelte Schriften*. Bd. 3. S. 141-191. Frankfurt a. M.: Fischer Verlag.
- IBM Technology. 2021. „What are GANs (Generative Adversarial Networks)?“. YouTube. 11.11.2021. 08:22. <https://youtu.be/TpMlssRd-hco?si=Tj5AqNg8f3pn3hb1>.
- Katz, Yarden. 2020. *Artificial Whiteness. Politics and Ideology in Artificial Intelligence*. New York: Columbia University Press.
- Krämer, Sybille. 2003. „Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren“.

In *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, herausgegeben von Stefan Münker, Alexander Roesler und Mike Sandbothe. S. 78-90. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.

LumaAI. 2024. „Dream Machine“. Letzter Zugriff am 19.12.2024.

<https://lumalabs.ai/dream-machine>.

LumaAI. 2024. „Dream Machine Pricing“. Letzter Zugriff am 19.12.2024.

<https://lumalabs.ai/learning-hub/dream-machine-support-pricing-information>.

LumaAI. 2024. „Privacy Policy“. Letzter Zugriff am 19.12.2024.

<https://lumalabs.ai/learning-hub/privacy-policy>.

LumaAI. 2024. „Terms of Use“. Letzter Zugriff am 19.12.2024. <https://lumalabs.ai/learning-hub/terms-of-use>.

<https://lumalabs.ai/learning-hub/terms-of-use>.

Milne, Gabe. „AI Could Destroy Eurovision“. YouTube. 29.11.2024. 18:34.

https://youtu.be/KtdynwqEoeY?si=A_gfF1tDoXkLGq9l.

Stephenson, James. 2024. „Concerns Over AI Postcards at Junior Eurovision“. Letzter Zugriff am 19.12.2024. <https://www.songfestivalpodcast.nl/articles/concerns-over-ai-postcards-at-junior-eurovision>.

<https://www.songfestivalpodcast.nl/articles/concerns-over-ai-postcards-at-junior-eurovision>.

Weixler, Antonius. 2024. „Authentizität und Künstliche Intelligenz“. In *Handbuch Künstliche Intelligenz*, herausgegeben von Stephanie Catani. S.

335-347. Berlin, Boston: DeGruyter.

Abbildungen

Alle Stills aus European Broadcasting Union: Junior Eurovision Song Contest 2024 – Live Show | Madrid. 16.11.2024. Letzter Zugriff am 19.12.2024.

https://www.youtube.com/live/-8ZMHv-7xNc?si=_JRX4MfigKt1ozcc.

© European Broadcasting Union (EBU), RTVE, AVROTROS, TG4, RAI, MKRTV 2024

Abbildung 1&6: Postcard Irland 1, JESC 2024

Abbildungen 2, 4&5: Postcard Italien, JESC 2024

Abbildung 3: Postcard Niederlande, JESC 2024

Abbildung 4: Postcard Irland 2, JESC 2024

Abbildung 7: Postcard Nordmazedonien, JESC 2024

Autor

Sedat Taşatan hat im Jahr 2025 seinen Bachelorabschluss in Medienwissenschaften an der Universität Paderborn erworben. Seine Bachelorarbeit, die als Grundlage für diesen Artikel dient, entstand im Rahmen des Seminars „Grundlagen der postkolonialen Medientheorie“ von Dr. Marie-Luise Shnayien. Darin wurde sein Interesse an der Intersektion von Medien und *Race* geweckt.