

BACHELORARBEIT
PIA SCHNEIDER





MEDIENPRODUKTION



Ein Blick auf die Bedeutung der Selbstbestimmung im Medienwandel in Hinsicht auf Deepfake Pornografie

Bachelorarbeit

B.A. Medienproduktion

Erstprüfer:

Prof. Dr. Guido Falkemeier

Zweitprüferin:

M.A. Susann Ehrig

Ausgabedatum:

07. Juni 2023

Abgabedatum:

16. August 2023

Abstract

Die vorliegende Arbeit untersucht die zentrale Frage, inwiefern Medienkonsumierende ihre Selbstbestimmung in einer von Deepfake Pornografie beeinträchtigten Medienlandschaft wahren können.

Der theoretische Teil der Arbeit setzt sich mit den Hintergründen, der aktuellen Lage und den Auswirkungen von Deepfake Pornografie auseinander. Die Antworten der durchgeführten Umfrage werden mit den Ergebnissen der Literaturrecherche verglichen. Anschließend werden Maßnahmen für Medienkonsumierende erarbeitet, die zur Wahrung der Selbstbestimmung beitragen können.

Im praktischen Teil der Arbeit wird die Erstellung einer Reihe an Filmplakaten dokumentiert, die sich an der Gestaltung von Postern des Porno Chics der 1970er Jahre orientieren. Die zentralen Fokuspunkte dieser Plakate bilden berühmte Menschenrechtler*innen, denen die Gesichter bekannter Pornodarstellerinnen aufgesetzt sind. Das Projekt dient dazu, der einfachen Erstellung von generierten Bildern, im Kontext pornografischer Inhalte Aufmerksamkeit zu schenken.

Stichworte: Deepfake, digitale Medien, Filmplakate, Porno Chic, Pornografie, Selbstbestimmung

Vorwort

„Ich bin sauer. Ich bin online.“ sage ich in meiner Erstvorstellung zum Thema Deepfake Pornografie.

Ich bin ein Digital Native. Schon im Namen des Studiengangs Medienproduktion lässt sich erkennen, dass diese Nativität mit einer gewissen Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Doch die rasante Veränderung ebenjener Heimat kann eine gewisse Hilflosigkeit mit sich bringen

In digitalen Räumen, und vor allem als Frau im Internet, hat man es oft nicht allzu leicht, und dennoch geschehen immer wieder Entwicklungen, die mich sprachlos machen. Mit dieser Arbeit möchte ich Aufmerksamkeit auf die Auswirkungen von Deepfake Pornografie lenken. Dabei soll jedoch der Schaden, der durch das Phänomen entsteht, nicht zur Polarisierung genutzt werden. Viel mehr wünsche ich mir, die entstandene Hilflosigkeit im akademischen Kontext aufzuarbeiten und Sicherheit zu schaffen.

Danksagung

Ich möchte mich bedanken bei Prof. Dr. Guido Falkemeier und M.A. Susann Ehrig für ihren Dienst in der Prüfung und Begleitung dieser Arbeit.
Dankeschön auch an Dr. Oliver Herrmann, der freundlicherweise bei den rechtlichen Fragestellungen geholfen hat.

Besonderer Dank gebührt außerdem allen, die mich mit konstruktiver Kritik, finanziellen Mitteln, Diskussionsgrundlagen, Korrekturen und viel Mut versorgt haben. Abschließend möchte ich den Teilnehmenden der Umfrage danken, die ihre Zeit und ihre persönlichen Erlebnisse mit mir geteilt haben.

Geschlechtergerechte Sprache

In dieser Arbeit wird bewusst auf die Nutzung des Gendersternchens, sowie weiterer genderneutraler Sprache geachtet, da es sich zum Teil um geschlechterspezifische Erlebnisse von Frauen als gesellschaftliche Gruppe handelt. Demnach wäre eine Anwendung des generischen Maskulinums innerhalb der Thematik nicht angebracht.

Inhalte

Abkürzungsverzeichnis	11
Glossar	12
Begriffserklärung und Konzepte	14
1 Einleitung	20
1.1 Motivation	20
1.2 Eingrenzung	21
1.3 Fragestellung und Vorgehen	22
2 Abgrenzung: Kinderschutz	26
2.1 Mediennutzung	26
2.2 Sharenting	27
2.3 Definitionen	27
3 Deepfake Pornografie	28
3.1 Hintergrund, Relevanz, Probleme	28
3.2 Impakt	32
3.3 Exkurs: Filme und Videospiele	36
3.4 Aktueller Stand	37
3.5 Trends - Is it what it is?	39
3.6 Prävention, Reaktion, Forderungen	42
3.7 Regulierung	46

4	Auswertung des Fragebogens	53
5	Ergebnisse	67
6	Diskussion & Fazit	71
7	Projekt	75
7.1	Werkzeuge	77
7.2	Methodik	77
7.3	Ideengenerierung	78
7.4	Menschliche Komponente	85
7.5	Inspirationen	88
7.6	Werkzeuge und Verlauf	90
8	Projektergebnisse	101
Verzeichnisse und Anhang		109
	Literaturverzeichnis	110
	Abbildungsverzeichnis	126
	Anhang	130

Abkürzungsverzeichnis

AR	Augmented Reality
AVMD	Audiovisuelle Mediendienste
BfDI	Bundesbeauftragter für den Datenschutz und die Informationsfreiheit
BIPOC	Black, Indigenous, and People of Colour
BKA	Bundeskriminalamt
BSI	Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik
CSAM	Child Sexual Abuse Material
DS-GVO	Datenschutz-Grundverordnung
EU	Europäische Union
Europol	Europäisches Polizeiamt
GG	Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland
HLEG	High-Level-Expert Group
JIM-Studie	Jugend, Information, Medien - Studie
K.I. und AI	Künstliche Intelligenz und Artificielle Intelligenz
KNN	Künstliche neuronale Netzwerke
K-Pop	Korean-Pop
KunstUrhG	Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie
LGBTQIA+	lesbische, schwule, bisexuelle, transsexuelle, queere, intersexuelle, asexuelle und weitere nicht-heteronormative Gruppierungen
MPFS	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
NCC	Non-Consensual Content Nicht bewilligte Inhalte
NetzDG	Netzwerkdurchsetzungsgesetz
SAG-AFTRA	Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists
StGB	Strafgesetzbuch
TFV	Technology facilitated violence Technologie-basierte Gewalt
TV	Television

Glossar

Artefakte

Im Kontext von Deepfake-Videos sind Artefakte sichtbare Fehler in den Videodateien.¹ Diese können beispielsweise aus Bildfehlern, unnatürlichen harten Übergängen in Gesichtern oder verwaschenen Details bestehen.²

Dark Web

Ein Teil des Deep Webs (dem Teil des Internets, welcher nicht auf herkömmlichen Suchmaschinen vermerkt ist), welcher aufgrund seiner erschwerten Erreichbarkeit, sowie der Verschleierung von Nutzerinformationen oftmals mit kriminellen Machenschaften in Verbindung gebracht wird.³

Fake News

Als Fake News werden jene Nachrichten bezeichnet, die gezielt falsche Informationen über das Internet verbreiten.⁴

Memes

Memes sind Inhalte, vorwiegend Bilder und Videos, humoristischer Natur, welche meist über das Internet geteilt werden, um dann in abgeänderter Form immer wieder repliziert zu werden.⁵

Misogynie

Frauenfeindlichkeit . Bildungssprachlich wird Misogynie als Begriff für Feindseligkeit genutzt, die Frauen aufgrund ihres Geschlechtes entgeggebracht wird.⁶

SAG-AFTRA

Der Zusammenschluss zweier Gewerkschaften: der Screen Actors Guild und der American Federation of Television and Radio Artists, welche als Gewerkschaft für Darsteller*innen in den USA fungiert.⁷

Sharenting

Sharenting setzt sich aus den Begriffen „parent“ und „sharing“ zusammen und beschreibt, wie Eltern Informationen ihrer Kinder über soziale Netzwerke teilen.⁸

1 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI]: Deepfakes - Gefahren und Gegenmaßnahmen, in: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, o. D., https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Unternehmen-und-Organisationen/Informationen-und-Empfehlungen/Kuenstliche-Intelligenz/Deepfakes/deepfakes_node.html (abgerufen am 01.08.2023).

2 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

3 vgl. Finklea: Dark Web, in: crsreports.congress.gov, Congressional Research Service, 10.03.2017, <https://crsreports.congress.gov/search/#/?termsToSearch=dark%20web&orderBy=Relevance> (abgerufen am 11.08.2023).

4 vgl. Cornelsen Verlag GmbH: Fake News, in: Duden.de, o. D.a, https://www.duden.de/rechtschreibung/Fake_News (abgerufen am 09.08.2023).

5 vgl. Meme Noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com: o. D., <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme> (abgerufen am 12.08.2023).

6 vgl. Cornelsen Verlag GmbH: Misogynie, in: Duden.de, o. D., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Misogynie> (abgerufen am 12.08.2023).

7 vgl. SAG-AFTRA: About | SAG-AFTRA, in: [sagaftra.org](https://www.sagaftra.org), o. D., <https://www.sagaftra.org/about> (abgerufen am 16.08.2023).

8 vgl. Brosch, Anna: When the Child is Born into the Internet: Sharenting as a Growing Trend among Parents on Facebook, in: New Educational Review, Wydawnictwo Adam Marszałek, Bd. 43, Nr. 1, 2016, doi:10.15804/tner.2016.43.1.19.

Twitter / X

Die Plattform Twitter befindet sich zur Zeit dieser Arbeit in einem Rebranding-Prozess zur Plattform X.⁹ Zur einfachen Erkennung wird innerhalb dieser Arbeit der Name Twitter verwendet.

Uncanny Valley

Das Uncanny Valley ist ein durch Masahiro Mori definiertes Konzept aus der Robotik, welches beschreibt, dass ein steigender Anthropomorphismus von technisch simulierter Menschlichkeit nicht automatisch einen parallelen Anstieg der gefühlten Vertrauenswürdigkeit bedeutet.¹⁰ Diese annähernde Menschlichkeit geht oftmals mit einem Gefühl von Beklemmung oder Unwohlsein des Betrachters einher. Der Begriff wird heute oftmals auch in Kontexten außerhalb der Robotik verwendet.¹¹

9 vgl. Davis, Wes: Twitter is being rebranded as X, in: The Verge, 24.07.2023, <https://www.theverge.com/2023/7/23/23804629/twitters-rebrand-to-x-may-actually-be-happening-soon> (abgerufen am 12.08.2023).

10 vgl. Wang, Shensheng/Scott O. Lilienfeld/Philippe Rochat: The Uncanny Valley: existence and explanations, in: Review of General Psychology, American Psychological Association, Bd. 19, Nr. 4, 01.12.2015, doi:10.1037/gpr0000056.

11 vgl. Wang et al., 2015.

Begriffserklärung und Konzepte

Selbstbestimmung

Selbstbestimmung, oftmals synonym mit dem Begriff Autonomie verwendet, beschreibt die Annahme, dass der Mensch grundsätzlich fähig ist, sein Handeln reflektiert auszuüben.¹² Die Fähigkeit, selbstbestimmt zu handeln, hängt zum einen von persönlichen Faktoren ab, wie beispielsweise der eigenen Gesundheit und dem individuellen Entwicklungsstand.¹³ Zum anderen wird sie durch das Umfeld und dessen soziale und kulturelle Einflüsse bestimmt.¹⁴ So kann beispielsweise externer Druck dazu führen, dass die Fähigkeit zur Selbstbestimmung eingegrenzt oder nicht wahrgenommen wird.¹⁵

Der Begriff der Selbstbestimmung ist rechtlich nicht eindeutig definiert. Jedoch ist für den Menschen die „freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.“¹⁶ im Grundgesetz verankert.

Weitere, innerhalb dieser Arbeit relevante, Teilbereiche der Selbstbestimmung sind:

Informationelle Selbstbestimmung

Die informationelle Selbstbestimmung sichert das Recht, über die Verarbeitung, Preisgabe und Verwendung der eigenen persönlichen Daten zu bestimmen. Es „wird aus dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht und der Menschenwürde hergeleitet“¹⁷. Ausnahmen durch die Bundesdatenschutzgesetze sind zwar vorhanden, für diese Arbeit jedoch nicht näher relevant.

Sexuelle Selbstbestimmung

Die sexuelle Selbstbestimmung wird definiert durch die 1997 erstmals veröffentlichte Declaration of Sexual Rights der World Association for Sexual Health. Diese bestimmt:

Das Recht der Autonomie und freien Entscheidung betreffend die Sexualität und den eigenen Körpers. Dies schließt die Wahl des sexuellen Verhaltens, der Partner*innen und Beziehungen mit ein, sofern die Rechte anderer dabei beachtet werden. Die freiwillige und informierte Entscheidung wird für die Zustimmung zu jeglichen dieser Teilbereiche vorausgesetzt.¹⁸ Die Erklärung schließt ebenfalls das Recht zur Freiheit von jeglicher Art der sexuellen und sexualisierten Gewalt mit ein.¹⁹ Darunter auch: das Recht auf Privatsphäre in sexuellen Belangen.²⁰

12 vgl. Deutscher Ethikrat: Die Zukunft der genetischen Diagnostik – von der Forschung in die klinische Anwendung, in: ethikrat.org, 30.04.2013, https://www.ethikrat.org/publikationen/publikationsdetail/?cookieLevel=not-set&tx_wwt3shop_detail%5Baction%5D=index&tx_wwt3shop_detail%5Bcontroller%5D=Products&tx_wwt3shop_detail%5Bproduct%5D=11 (abgerufen am 18.07.2023).

13 vgl. Deutscher Ethikrat, 2013, S.120.

14 vgl. Deutscher Ethikrat, 2013, S.120.

15 vgl. Deutscher Ethikrat, 2013, S.121.

16 Artikel 2 Absatz 1 GG

17 vgl. Der Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit: Die Grundlagen des Datenschutzrechts, in: bfdi.bund.de, o. D., <https://www.bfdi.bund.de/DE/Buerger/Inhalte/Allgemein/Datenschutz/GrundlagenDatenschutzrecht.html> (abgerufen am 22.06.2023).

18 vgl. Kismödi, Eszter/Esther Pérez Corona/Eleanor Maticka-Tyndale/Eusebio Rubio-Aurioles/Eli Coleman: Sexual Rights as Human Rights: A guide for the WAS Declaration of Sexual Rights, in: International Journal of Sexual Health, Routledge, Bd. 29, Nr. sup 1, 12.07.2017, doi:10.1080/19317611.2017.1353865.

19 vgl. Kismödi et al., 2017, S.3.

20 vgl. Kismödi et al., 2017, S.3.

Citron beschreibt die sexuelle Privatsphäre als einen Grundstein der sexuellen Selbstbestimmung, welcher nur dann gegeben ist, wenn eigene Grenzen bezüglich jeglicher Intimität gesetzt werden können.²¹ Dies betrifft auch jegliche Informationen, ob visuell oder anderweitig, über den Körper, die Sexualität und das Geschlecht.²² Die Überschreitung dieser Grenzen kann als sexualisierte Gewalt klassifiziert werden.

Digitalisierte sexualisierte Gewalt

Sexuelle Übergriffe durch digitalisierte Methoden werden unter variierendem Namen und in unterschiedlichem Ausmaß beschrieben: „sexualisierte Gewalt mit digitalem Medieneinsatz“,²³ „Image-Based Sexual Abuse“²⁴ oder „Technology-facilitated Violence“²⁵.

Jedoch sind diese Begriffe nicht immer auf den Bereich der Deepfake Pornografie ausgelegt, weswegen in dieser Arbeit hauptsächlich der Begriff „digitalisierte sexualisierte Gewalt“ verwendet wird. Unter diesem Begriff lässt sich alle Ausübung sexualisierter Gewalt mit Hilfe digitaler Medien zusammenfassen. Darunter fallen beispielsweise Übergriffe, die durch digitale Bild- und Videoinhalte oder über Kommunikationsmedien ausgeübt werden.²⁶

Deepfake

Deepfakes sind Bild- und Videoinhalte, welche durch digitale Manipulation ein fotorealistisches, jedoch nicht real existierendes Bild von Situationen und daran teilnehmenden Personen erzeugen. Deepfake steht für eine Zusammenfassung der Begriffe Deep Learning und Fake.²⁷ Hierbei analysieren künstliche neuronale Netzwerke (KNN) die Mimik und das damit zusammenhängende Aussehen zweier aufgezeichneter Personen und zielen darauf ab, das Gesicht der ersten Person so realistisch wie möglich über das Gesicht der zweiten Person zu legen.²⁸ So werden beispielsweise die wütenden Gesichtsausdrücke zweier Personen analysiert, um anschließend die Gesichtszüge der Quellperson an die der Zielperson anzupassen und zu überspielen. Allerdings geht die Technologie weit über den einfachen Austausch von Gesichtern hinaus, da mittlerweile auch Körper durch Body Puppetry oder Stimmen durch Voice-Swapping manipuliert und mit dem ausgewählten Zielmaterial überlagert werden können.²⁹

21 vgl. Citron, Danielle Keats: Sexual Privacy, in: Yale Law Journal 1870, Bd. 128, Nr. 7, 17.08.2018, <http://www.jstor.org/stable/45098020>.

22 vgl. Citron, 2018.

23 vgl. Kärigel, Katharina/Frederic Vobbe: 7 Thesen zu sexualisierter Gewalt mit digitalem Medieneinsatz gegen Kinder und Jugendliche, in: Pädagogische Rundschau, Bd. 73. Jahrgang / 2019, Nr. 4, 01.07.2019, doi:10.3726/pr042019.0036.

24 vgl. Powell, Anastasia/Adrian J. Scott/Asher Flynn/Nicola Henry: Image-Based Sexual Abuse: An International Study of Victims and Perpetrators, 02.2020, doi:10.13140/RG.2.2.35166.59209.

25 vgl. Dunn, Sandra: Is it Actually violence? Framing Technology-Facilitated abuse as violence, in: Emerald Publishing Limited eBooks, 04.06.2021, doi:10.1108/978-1-83982-848-520211002.

26 vgl. Kärigel/Vobbe, 2019.

27 vgl. Westerlund, Mika: The Emergence of Deepfake Technology: A review, in: Technology Innovation Management Review, Carleton University, Bd. 9, Nr. 11, 01.01.2019, doi:10.22215/timreview/1282.

28 vgl. Westerlund, 2019.

29 vgl. Kietzmann, Jan/Linda Lee/Ian G. McCarthy/Tim C. Kietzmann: DeepFakes: trick or treat?, in: Business Horizons, Elsevier BV, Bd. 63, Nr. 2, 01.03.2020, doi:10.1016/j.bushor.2019.11.006.

Deep Learning

Deep Learning bezeichnet eine Methode des maschinellen Lernens und die Fähigkeit einer künstlichen Intelligenz, Informationen aus simplen Parametern zu ziehen und diese letztlich in komplexere Systeme umzuwandeln.³⁰ Dies geht über die menschliche Überwachung des Lernvorgangs hinaus.³¹ Für den Vorgang werden KNN genutzt³², deren Neurone „[hochgradig] untereinander verbunden [sind]. Sie lernen, auf Informationen zu reagieren und sich entsprechend anzupassen.“³³ Die immense Fähigkeit zu lernen und die eigenen Verbindungen so zu verändern, dass nach dem Training auch unbekannte Informationen korrekt klassifiziert werden können, verleiht KNN eine Besonderheit im Feld des maschinellen Lernens.³⁴

Pornografie

Eine eindeutige und all-umfassende Definition des Begriffs Pornografie zu finden, erweist sich als kompliziert. Der Begriff ist von gesellschaftlichen und kulturellen Normen und Werten geprägt, welche sich mit der Zeit verändern, wodurch gewisse Aspekte der Themen Sex, Sexualität und Repräsentation ein- oder ausgeschlossen werden.³⁵ Jedoch lässt sich aus einem Urteil des Bundesgerichtshofs zitieren:

„[...]die Vermittlung sexueller Inhalte, die ausschließlich oder überwiegend auf die Erregung eines sexuellen Reizes beim Betrachter abzielt und dabei die im Einklang mit allgemeinen gesellschaftlichen Wertvorstellungen gezogenen Grenzen des sexuellen Anstandes überschreitet. [...] pornographisch ist demgemäß die Darstellung entpersönlichter sexueller Verhaltensweisen, die die geschlechtliche Betätigung von personalen und sozialen Sinnbezügen trennt und den Menschen zum bloßen – auswechselbaren – Objekt geschlechtlicher Begierde oder Betätigung macht [...].“³⁶

In dieser Arbeit erfolgt unter dem Begriff Pornografie ausschließlich die Auseinandersetzung mit visuellen und audiovisuellen fotorealistischen Inhalten. Rein auditive oder schriftliche, sowie illustrativ-adaptive Werke werden innerhalb des Themengebietes nicht miteinbezogen.

30 vgl. Goodfellow, Ian/Yoshua Bengio/Aaron Courville: Deep Learning, MIT Press, 10.11.2016.

31 vgl. High-Level Expert Group on Artificial Intelligence: A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines, Europäische Kommission, 18.12.2018, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/definition-artificial-intelligence-main-capabilities-and-scientific-disciplines>.

32 vgl. High-Level Expert Group on Artificial Intelligence, 2018, S.4.

33 Traeger/Eberhart/Geldner/Morin/Putzke/Wulf/Eberhart: Künstliche neuronale Netze, in: Der Anaesthesist, Bd. 52, Nr. 11, 23.08.2003, doi:10.1007/s00101-003-0576-x, S.1055.

34 vgl. Traeger et al., 2003.

35 vgl. Attwood, Feona/Clarissa Smith: *Porn studies*: An Introduction, in: Porn studies, Taylor & Francis, Bd. 1, Nr. 1–2, 02.01.2014, doi:10.1080/23268743.2014.887308.

36 vgl. Bundesgerichtshof: Urteil des 1. Bundesgerichtshofs vom 11. Februar 2014, in: bundesgerichtshof.de, 2014, <https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=67651&pos=0&anz=1> (abgerufen am 10.07.2023).

Deepfake Pornografie

Deepfake Pornografie bezeichnet die Veränderung von pornografischen Bild- und Videoinhalten mithilfe von Deepfake-Technologie, um synthetische pornografische Inhalte zu erzeugen, welche in solcher Form nie real existiert haben. In vielen Fällen geht es darum, das Gesicht einer Person glaubhaft in pornografische Videos einzusetzen.³⁷

Auch Bilderzeugnisse aus Programmen, welche realistisch wirkende Nacktfotos generieren sind hier inbegriffen.³⁸

Sextortion

Sextortion ist eine Verschmelzung der Worte „Sex“ und „Extortion“.³⁹ Betroffene werden durch Drohungen und Erpressung dazu gebracht „Nacktbilder zu erstellen und zu versenden, oder im gemeinsamen Videochat eindeutig sexuelle Handlungen vor laufender Kamera durchzuführen.“⁴⁰ Durch eine (geldliche oder anderweitige) Zahlung an die Täter*innen soll verhindert werden, dass diese die expliziten Inhalte veröffentlichen.⁴¹

37 vgl. Öhman, Carl: Introducing the pervert's dilemma: a contribution to the critique of deepfake pornography, in: Ethics and Information Technology, Springer Science+Business Media, Bd. 22, Nr. 2, 19.11.2019, doi:10.1007/s10676-019-09522-1.

38 vgl. Yeh, Chin-Yuan/Hsi-Wen Chen/Shang-Lun Tsai/Shang-De Wang: Disrupting Image-Translation-Based DeepFake Algorithms with Adversarial Attacks, in: 2020 IEEE Winter Applications of Computer Vision Workshops (WACVW), 2020, doi:10.1109/WACVW50321.2020.9096939.

39 vgl. Birkel, Christoph/Daniel Church/Anke Erdmann/Alisa Hager/Nathalie Leitgöb-Guzy: Sicherheit und Kriminalität in Deutschland - SKID 2020: bundesweite Kernbefunde des Viktimisierungssurvey des Bundeskriminalamts und der Polizeien der Länder, 01.01.2022.

40 Birkel et al., 2022.

41 vgl. Okolie, Chidera: Artificial Intelligence-Altered Videos (Deepfakes), Image-Based Sexual Abuse, and Data Privacy Concerns Sexual Abuse, and Data Privacy Concerns, in: Journal of International Women's Studies, Bd. 25, Nr. 2, 22.03.2023, <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol25/iss2/11/>, S.4.

1

EINSTIEG

1 Einleitung

1.1 Motivation

„Fuck the constant exploitation and objectification of women, it’s exhausting.“⁴²

Die Aussage aus dem mittlerweile gelöschten Twitch-Stream der US-Amerikanischen Streamerin QTCinderella hat eine einschlagende Wirkung.

Im Januar 2023 wird das Thema Deepfake Pornografie in den sozialen Medien diskutiert, nachdem in einem Livestream auf der Plattform Twitch kurzzeitig eine Seite gezeigt wird, die solche Inhalte zum Kauf anbietet. Die Gesichter von populären Influencerinnen tauchen in synthetisch erzeugter Pornografie auf.

Die Influencerin äußert sich auch auf der Plattform Twitter zu dem Vorfall:

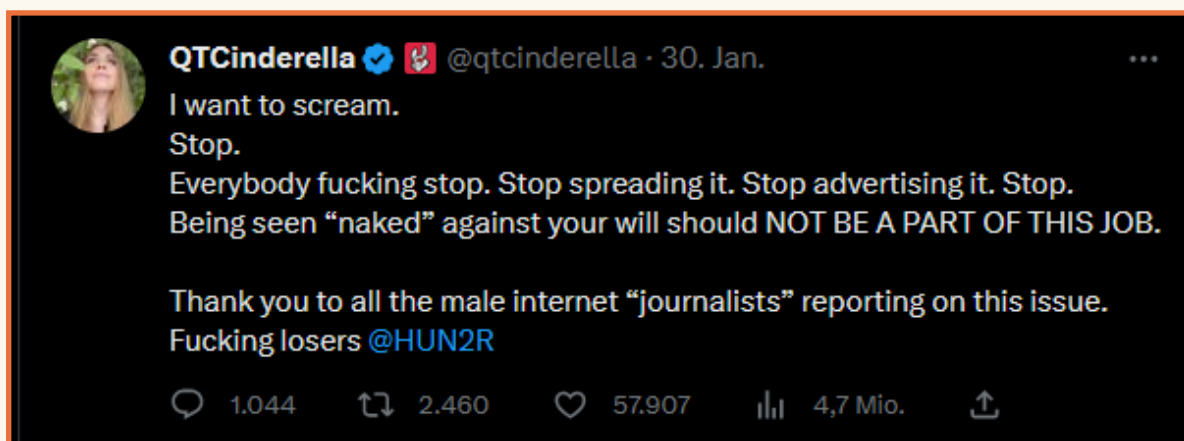


Abbildung 1: Twitter-Post von @qtcinderella zur Deepfake-Pornografie-Thematik (Quelle: QTCinderella, 2023)

Im Bereich der Deepfake-Technologie nicht uninformatiert, ist es doch das erste Mal, dass ich in diesem Ausmaß vom Phänomen der Deepfake Pornografie erfahre. Sexualisierte Übergriffe im digitalen Raum bilden eine Thematik, die mit der zunehmenden Vernetzung der Gesellschaft an Wichtigkeit gewinnt. Insbesondere da sie überwiegend marginalisierte Gruppen betreffen.⁴³ Deepfake Pornografie hat das Potenzial, diese Übergriffe auf eine neue Ebene der Immersion zu heben und nachhaltig in die Selbstbestimmung von Betroffenen einzugreifen.

In einer digitalisierten Gesellschaft scheint ein Blick auf eventuelle Bedrohungen dieser Art unerlässlich, um adäquat mit ihnen umgehen zu können.

Die Sorge über die Trendentwicklung hinsichtlich Deepfake-Technologien und die ernsthaften Konsequenzen, die daraus für Individuen und das gesellschaftliche Zusammenleben entstehen können, bilden die Motivation für die vorliegende Arbeit.

42 vgl. Cao, Steffi: Amouranth opens up about deepfakes and exploitation online, in: BuzzFeed News, 18.02.2023, <https://www.buzzfeednews.com/article/stefficao/amouranth-interview-deepfakes-atrioc>.

43 vgl. High-Level Expert Group on Artificial Intelligence, 2018, S.4.

1.2 Eingrenzung

Da die verschiedenen Themengebiete dieser Arbeit sehr umfangreich und komplex sind, können im theoretischen Teil einige Konzepte nur kurz angesprochen, jedoch nicht tiefgehend beleuchtet werden.

Dazu zählt unter anderem die urheberrechtliche und generelle rechtliche Debatte hinter Deepfakes und KI-generierten Inhalten. Zwar wird zur Einordnung auf die derzeitige Rechtslage verschiedener Länder hingewiesen, jedoch kann diese nicht weiter analysiert werden, da dazu die juristische Expertise fehlt und die zukünftigen rechtlichen Entwicklungen durch die Neuheit des Phänomens unsicher sind. Somit bleibt es bei der Erläuterung der vorliegenden Gesetzeslage. Weiterführende Untersuchungen bedürfen aufgrund ihrer Komplexität eigener Arbeiten.

Ebenso wird diese Arbeit nicht näher auf die juristische Entwicklung in Hinsicht auf Video-Beweise innerhalb von gerichtlichen Auseinandersetzungen oder Ermittlungen eingehen.

Die Verbindung zu anderen illegalen medialen Inhalten liegt dieser Arbeit sehr nahe, weshalb diese zwar aufgegriffen, jedoch nicht im Detail untersucht werden können. So wird es bei einer kurzen Erklärung der Thematik, sowie einer kritischen Fragestellung gegenüber der Einbindung von Minderjährigen in die sozialen Medien bleiben.

Aufgrund der wissenschaftlich-künstlerischen Ausrichtung dieser Arbeit und der fehlenden psychologischen Expertise werden tiefgehende Fragen in Zusammenhang mit der mentalen Gesundheit und möglichen Langzeitfolgen nicht umfassend diskutiert. Es wird lediglich eine Auswertung der Äußerungen Betroffener erfolgen, um die vorliegenden Effekte zu erläutern. Es wird Bezug auf die Ergebnisse anderer Arbeiten genommen, welche sich tiefgehend mit den psychologischen Folgen auseinandersetzen. Es liegt jedoch eine Unterscheidung zwischen der Erläuterung solcher Themen und deren Analyse vor.

Auch hat diese Arbeit keinen empirischen, sozialwissenschaftlichen Anspruch, da sie sich speziell mit den medialen Aspekten von Deepfakeinhalten und der Selbstbestimmungs-Problematik auseinandersetzt. Zudem fehlt der sozialwissenschaftliche Hintergrund, um Analysen auf gesellschaftlicher Ebene durchzuführen.

Sexualisierte Gewalt tritt in vielen Formen auf, welche in dieser Arbeit zum Zweck der Themeneingrenzung nicht näher eingegangen werden kann. Diskutiert wird hier die digitalisierte sexualisierte Gewalt, insbesondere Fälle der Deepfake Pornografie.

Formen wie beispielsweise nicht-autorisierte Aufnahmen oder Sextortion können auch im Kontext der Deepfake Pornografie relevant werden und so eine neue, noch intrusivere Dimension annehmen.

Auch wenn die Verbindung nahe liegt, wird die folgende Arbeit sich kaum mit dem Themengebiet der AR-Gesichts-Filter beschäftigen, wie sie in den sozialen Medien zu finden sind. Die genutzten Studien über diese Art Filter werden ausschließlich genutzt, um die Effekte veränderter Bild- und Videoinhalte auf die Selbstwahrnehmung zu erläutern.

1.3 Fragestellung und Vorgehen

Theorie

Ein adäquater Umgang mit der Thematik der Deepfake Pornografie bedarf vorerst einem Überblick über relevante Konzepte und Technologien. Des Weiteren muss die aktuelle Lage auf Relevanz, Effekte und Trends untersucht werden. Von der Deepfake Pornografie betroffene Bereiche müssen umfassend erläutert werden. Auch müssen Regulierungen der Technologie durch verschiedene Instanzen analysiert werden, um zu verstehen, welche Rechte und Pflichten auf Betreibende und Konsumierende zutreffen.

Letztlich müssen auch Nutzungsmöglichkeiten in der Medienlandschaft, sowie staatliche und private Präventionsmaßnahmen beleuchtet werden.

Abschließend werden die Ergebnisse aus den einzelnen Analysen zusammengefasst. Darauf basierend werden Maßnahmen herausgefiltert, die Medienschaffende und -nutzende im Umgang mit Deepfake Pornografie unterstützen können. Aus der Recherche ergeben sich verschiedene Fragestellungen, die im weiteren Verlauf der Arbeit untersucht werden:

Wird sich das Konzept der Selbstbestimmung in den kommenden Jahren hinsichtlich der rasanten technologischen Veränderung zwangsweise anpassen müssen?

Müssen die Erwartung schaffen, dass Deepfake Pornografie ein Teil unseres Alltags wird?

Was können Medienkonsumierende tun, um in einer durch Deepfake Pornografie beeinflussten Medienlandschaft ihre Selbstbestimmung zu wahren?

Um diese Fragen umfassend zu beantworten, wird neben der Literaturrecherche auch die erstellte Umfrage ausgewertet und mit den Rechercheergebnissen in Verbindung gebracht. Durch die begrenzte Anzahl der Teilnehmenden können die Ergebnisse dieser Umfrage jedoch nicht als repräsentativ bezeichnet werden, sie können lediglich eine Stichprobe zum Abgleich mit größeren Studien darstellen. Auch muss beachtet werden, dass die Ergebnisse durch den gesellschaftlichen Stand, den akademischen Grad und die politische Einstellung der Autorin beeinflusst werden können. Die Umfrage wurde vor allem in den Studierenden-Kommunikationsgruppen des Fachbereich 2, Medienproduktion an der TH OWL sowie an Freunde, Bekannte und Familienmitglieder geteilt, und an deren Kontakte weitergeleitet. Somit werden sich diese Ergebnisse auf das soziale Umfeld der Autorin beziehen.

Die Visualisierung der Umfragen-Ergebnisse erfolgt im Programm Adobe Illustrator, auf Basis der kostenlosen Vorlage „Corporate Business Infographic Layout“.

Praxis

Die Ergebnisse des praktischen Teils dieser Bachelorarbeit geht zum einen aus der Recherche zur Deepfake Pornografie hervor. Zum anderen aus der Recherche um die Geschichte der Pornografie. Der zweite Teil dieser Arbeit wird demnach als Dokumentation des praktischen Teils fungieren.

Die Ergebnisse dieser Bild- und Literaturrecherchen werden in Form von fünf Filmplakaten abgebildet. Diese enthalten Merkmale von US-amerikanischen Pornofilmplakaten, sowie des Playboy Magazins und bringen sie in Verbindung mit bekannten Personen der Menschenrechts-Geschichte, deren Gesichter mit Hilfe von K.I.-basierten Gesichtsaustausch-Programmen verändert werden.

So soll durch die Nutzung von Deepfake-simulierenden Inhalten auf die Einfachheit aufmerksam gemacht werden, Bilder so zu manipulieren, dass wir diese als reale Werke wahrnehmen. Das Projekt soll seinen Effekt mit Humor vermitteln, um im Bestfall das Interesse für die weitere Auseinandersetzung zu wecken.

2

THEORIE

2 Abgrenzung: Kinderschutz

Der folgende Teil der Arbeit bezieht sich, wie in der Eingrenzung erwähnt, nicht auf Kinderpornografie als solche. Jedoch sind gerade junge Menschen stark von digitalen Phänomenen betroffen und bedürfen besonderen Schutzes, weshalb sie in dieser Arbeit besondere Beachtung finden müssen. Zu diesem Zweck wird im Folgenden auf die Mediennutzung junger Menschen eingegangen. Die Effekte von Sharenting und die Problematik der Definitionsspielräume hinsichtlich digitalisierter sexualisierter Gewalt gegenüber Minderjährigen werden erläutert.

2.1 Mediennutzung

Das am häufigsten durch Jugendliche genutzte Medium in Deutschland ist die Messenger-Plattform WhatsApp, darauf folgen die Plattformen Instagram und TikTok.⁴⁴ Mädchen nutzen die zuvor genannten sozialen Medien häufiger als Jungen.⁴⁵ Instagram wird hier von etwas älteren Mädchen (18-19 Jahre) bevorzugt, während TikTok besonders bei Mädchen unter 18 Jahren beliebt ist.⁴⁶

Auch gibt ein Viertel der durch den MPFS befragten Jugendlichen in Deutschland an, schon einmal mit Cybergrooming in Berührung gekommen zu sein.⁴⁷

Viele Fälle von digitalisierter sexualisierter Gewalt werden aus dem sozialen Umfeld der betroffenen Minderjährigen verübt.⁴⁸ Allerdings öffnet die zunehmende Digitalisierung jugendlicher Lebenswelten zunehmend auch unbekanntem Täter*innen die Tür für sexualisierte Übergriffe.⁴⁹ Des Weiteren zeigen digitale Medien einen vermeintlich harmlosen „erleichterten und folgenlosen Zugang zu sexuellen Erlebnissen“⁵⁰.

In 2018 gingen fast vierzigtausend Meldungen zu Missbrauchsdarstellungen von Minderjährigen an jugenschutz.net ein.⁵¹ Junge Nutzer*innen von sozialen Netzwerken sind zunehmend von potenziell schädlichen Kontaktversuchen betroffen.⁵² Insbesondere fallen hier Netzwerke auf, in denen Minderjährige ihr Leben bildlich online präsentieren können.⁵³ Schon Alltagsbilder von Kindern und Jugendlichen werden mit sexualisierten Kommentaren versehen.⁵⁴ Welcher Teil dieser Meldungen von Deepfake Pornografie geprägt war, ist auch nach einiger Recherche nicht eindeutig zu erfassen.

44 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs]: JIM-Studie 2022: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, in: mpfs.de, Stuttgart, 11.2022, <http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>.

45 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs], 2022, S.29.

46 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs], 2022, S.32.

47 vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs], 2022.

48 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

49 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

50 Kärger/Vobbe, 2019.

51 vgl. Giertz/Hautz/Link/Wahl: Bericht Sexualisierte Gewalt online 2019: Kinder und Jugendliche besser vor Übergriffen und Missbrauch schützen, in: jugenschutz.net, 12.2019, <https://www.jugenschutz.net/mediathek/artikel/sexualisierte-gewalt-online-2019> (abgerufen am 01.08.2023).

52 vgl. Giertz et al., 2019.

53 vgl. Giertz et al., 2019.

54 vgl. Giertz et al., 2019.

2.2 Sharenting

Doch nicht nur der Medienumgang der Minderjährigen selbst ist ein Faktor, den es zu beachten gilt. Ein großer Teil der Online-Präsenz von jungen Kindern wird durch die Eltern mit Sharenting erzeugt.⁵⁵

Steinberg zeigt gesammelte Zahlen zur Online-Präsenz von Kindern durch Eltern im Netz: Über 90 Prozent der Zweijährigen sind zur Zeit der Studie im Netz zu finden und ein schwankender, jedoch nicht unerheblicher Teil der Posts enthält den Namen der gezeigten Kinder.⁵⁶ Auch Informationen älterer Kinder werden im Netz geteilt, ob Bildmaterialien oder Details zur Person.⁵⁷ Zwar kann das Teilen solcher Materialien Vorteile für Eltern mit sich bringen,⁵⁸ jedoch kann dies auch den Missbrauch solcher Daten erleichtern. Durch AR-Filter, KI-generierte Foto- und Videomontagen und - für diese Arbeit besonders relevante - Deepfakes, können solche Inhalte digital manipuliert und im schlimmsten Fall zu Zwecken des digitalisierten Kindesmissbrauchs genutzt werden.⁵⁹

2.3 Definitionen

Ebenfalls scheint es, dass sich viele Probleme im öffentlichen Diskurs um Definitionsspielräume drehen.⁶⁰ Dies gilt für die gesamte Thematik der Deepfake Pornografie, inklusive dem Bezug auf Minderjährige. Bei Befragten lösen diese Diskussionen, mit ihrem starken Bezug auf Recht und Gesetz, Fragen über eigenes potenzielles Fehlverhalten aus.⁶¹ Die Einordnung, welche Inhalte erlaubt oder verboten sein sollten, fällt ihnen schwer.⁶²

Der starke Diskurs lässt jedoch interessante Gedankengänge gegenüber der Regulierung von digital manipulierten Medieninhalten zu. Es unterstützt die Annahme, dass eine Regulierung dieser Inhalte klar und präzise definiert werden muss, während sie gleichzeitig breit genug bleibt, um mögliche zukünftige Fälle abzudecken.

55 vgl. Steinberg, Stacey: Sharenting: Children's privacy in the age of social media, in: Emory law journal, The MIT Press, Bd. 66, Nr. 4, 01.01.2017, <https://scholarlycommons.law.emory.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1094&context=elj>.

56 vgl. Steinberg, 2017.

57 vgl. Steinberg, 2017.

58 vgl. Steinberg, 2017.

59 vgl. Eelmaa, Simone: SEXUALIZATION OF CHILDREN IN DEEPFAKES AND HENTAI, in: Trames, Estonian Academy Publishers, Bd. 26, Nr. 2, 01.01.2022, doi:10.3176/tr.2022.2.07..

60 vgl. Eelmaa, 2022.

61 vgl. Eelmaa, 2022.

62 vgl. Eelmaa, 2022.

3 Deepfake Pornografie

Im Folgenden wird das Konzept der Deepfake Pornografie hinsichtlich seiner Hintergründe untersucht. Anschließend werden die Auswirkungen von Deepfake Pornografie und deren verschiedene Teilaspekte analysiert. Weiterhin werden die momentane Sachlage und deren aktuelle Trends erläutert. Letztlich werden bereits bestehende Präventions- und Reaktionsmaßnahmen sowie die rechtliche Lage um Deepfake Pornografie erklärt.

3.1 Hintergrund, Relevanz, Probleme

Historie & Wachstum

Die Erzeugung von pornografischen Bild- und Videoinhalten mithilfe von Deepfake-Technologien ist ein Konzept, welches 2017 das erste Mal ins Auge der Öffentlichkeit fällt: Nutzer* in u/deepfakes veröffentlicht Videoclips mit synthetischen pornografischen Inhalten bekannter Schauspielerinnen auf der Plattform Reddit.⁶³ Die Plattform selbst lässt das betreffende Subreddit (Unterforum), auf dem sich die Inhalte befinden, einige Monate später löschen.⁶⁴

Zielpersonen von Deepfake Pornografie sind Stand 2019 zum größten Teil Personen öffentlichen Lebens, wobei Schauspielerinnen und Musikerinnen der K-Pop Genres besonders im Fokus stehen.⁶⁵ Obwohl die Bildmontage von Menschen - auch im Kontext pornografischer Darstellungen - kein Phänomen der letzten Jahre ist, entwickelt sich durch Deepfake-Technologien eine weitere, viel immersivere Dimension.⁶⁶

Die rasante technische Entwicklung der vergangenen Jahre erweist sich als einschneidend. Ihre Auswirkungen sind in vielen Bereichen des Lebens spürbar. Durch die zunehmende öffentliche und weitreichende Darstellung privater Lebensbereiche stellt sich die Frage, inwiefern klare Grenzen hinsichtlich der Privatsphäre anderer gesetzt werden können. Wo hört der einfache Sozialkontakt auf und wo fängt die Objektivierung des Menschen als Unterhaltungswerkzeug an?

Deepfakes haben als modernes technisches Phänomen das Anfangsstadium der Entwicklung mittlerweile überschritten. Obwohl sie vor einigen Jahren noch relativ einfach zu erkennen waren, riefen Fälle von viralen Deepfakes schon zu diesem Zeitpunkt Empörung und Verwirrung innerhalb der Medienwelt hervor. Die fortschreitende Verfeinerung dieser Technologien wird es weitgehend komplizierter machen, Unterschiede zu erkennen.⁶⁷

63 vgl. Ajder, Henry/Giorgio Patrini/Francesco Cavalli/Laurence Cullen: The State of Deepfakes: Landscape, Threats, and Impact, 09.2019.

64 vgl. Ajder et al., 2019.

65 vgl. Ajder et al., 2019.

66 vgl. Paris, Britt/Joan Donovan/Data & Society's Media Manipulation research initiative: DEEPFAKES AND CHEAP FAKES: THE MANIPULATION OF AUDIO AND VISUAL EVIDENCE, in: datasociety.net, 18.09.2019, <https://datasociety.net/library/deepfakes-and-cheap-fakes/> (abgerufen am 12.08.2023).

67 vgl. Kietzmann et al., 2020.

In einer repräsentativen Umfrage der Firma iProov zeigt sich, dass durchschnittlich ungefähr 71 Prozent der 16.000 Befragten nicht mit Sicherheit beantworten können, was ein Deepfake Video ist.⁶⁸

Do you know what a deepfake video is?

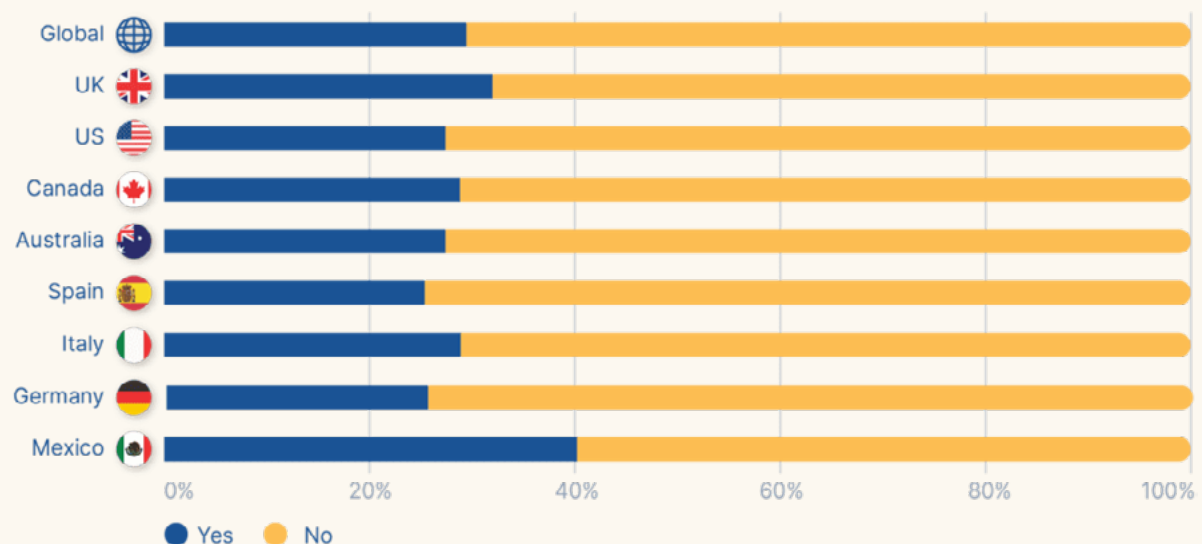


Abbildung 2: "Do you know what a deepfake video is?"
(Quelle: iProov, 2022)

Registrierungsschwellen

Das Vertrauen in unsere Sinne und unsere Fähigkeit, diese kritisch zu hinterfragen, wird im Kontext dieser neuer Technologien und Fortschritte auf die Probe gestellt. Trotz ihrer vielen Manipulationsmöglichkeiten wird Bildmaterialien eine hohe inhärente Glaubwürdigkeit beimessen.⁶⁹ Obwohl Medienkonsumierende mittlerweile misstrauischer gegenüber Fotografien eingestellt sind, scheint diese Glaubwürdigkeit bei Videoinhalten aufgrund ihrer vermeintlichen Verifizierbarkeit durch die Involvierung mehrerer Sinne stärker zu verbleiben.⁷⁰ Auch stellen neue Technologien Medienkompetenzen auf die Probe: „Previously, no commonly available technology could have synthetically created this media with comparable realism [...]. With the development of synthetic media and deepfakes, this is no longer the case.“⁷¹

Seit 2017 haben Deepfakes eine rapide qualitative Verfeinerung durchlaufen.⁷² Die Qualität der Videoinhalte erhöht sich immens. Damit wird es für Betrachtende immer komplizierter, echte Inhalte von gefälschten zu unterscheiden.⁷³

Die verstärkte Entwicklung der Qualität von Deepfakes lässt darauf schließen, dass sich die Technologie noch nicht in ihrem Endstadium befindet.

68 vgl. iProov: Deepfake Statistics & Solutions | Protect against Deepfakes, in: iProov, 26.08.2022, <https://www.iproov.com/blog/deepfakes-statistics-solutions-biometric-protection#:~:text=Summary%3A,the%20deepfake%20threat%20is%20growing.>

69 vgl. Kietzmann et al., 2020.

70 vgl. Kietzmann et al., 2020.

71 Ajder et al., 2019.

72 vgl. Kietzmann et al., 2020.

73 vgl. Kietzmann et al., 2020.

Verbreitung

Im September 2019 befinden sich mehr als vierzehntausend untersuchte Deepfake Videos im Netz.⁷⁴ Dies stellt eine Verdopplung der Anzahl gegenüber dem vorigen Halbjahr dar. „Another key trend [...] is the prominence of non-consensual deepfake pornography, which accounted for 96% of the total deepfake videos online.“⁷⁵

Die Analyse durch Ajder et al. zeigt, dass pornografische Deepfake Videos mit weiblichen Prominenten, bis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung mehr als 134 Millionen Ansichten auf den vier größten untersuchten Webseiten erhielten und damit ein großes Publikum sammelten.⁷⁶

Begründet wird dies unter anderem mit den vielen einfach zugänglichen Möglichkeiten und der niedrigen Einstiegsschwelle.⁷⁷ Diese erlauben es auch Menschen ohne große Expertise in Deep Learning und Videobearbeitung, Inhalte solcher Art zu kreieren.⁷⁸

Deepfake Pornografie als Kampf gegen die Frau

Menschen des öffentlichen Lebens scheinen jedoch nur der anfängliche Fokuspunkt der Entwicklungen im Bereich der Deepfake Pornografie zu sein. Schnell ist der Übergang geschaffen, um kurze Zeit später auch Privatpersonen zu betreffen.⁷⁹ So kann jede Person, welche am digitalen Leben teilnimmt, und selbst solche, deren Bildnis nur durch zweite Hand veröffentlicht wird, zur Betroffenen werden.⁸⁰

Während die generelle Thematik der digitalisierten sexualisierten Gewalt keine vollkommen eindeutige Geschlechterpräferenz aufweist,⁸¹ zeigt sich für Deepfake Pornografie eine klare Tendenz: Betroffene sind fast ausschließlich weiblich-gelesene Menschen.

Während die nicht-pornografischen Deepfake Inhalte auf YouTube überwiegend männliche Personen betreffen, ist Deepfake Pornografie ein Feld, welches in der Unterscheidung zwischen biologischen Geschlechtern fast ausschließlich Frauen betrifft.⁸² Weiterhin sind 90 Prozent der Opfer von Revenge-Porn (Rachepornografie) weiblich.⁸³ Auch Deepfake Pornografie kann zu Rachepornografie zählen.⁸⁴

Weibliche Betroffene von digitalisierter sexualisierter Gewalt geben ebenfalls häufiger an, auch Drohungen, Kontrollversuche und körperliche Gewalt durch Täter*innen erfahren zu haben.⁸⁵

Manipulierte Bild- und Videoinhalte spielen eine essenzielle Rolle in der systemischen Gewalt und Entmenschlichung gegenüber bestimmten gesellschaftlichen Gruppen im modernen Kontext.⁸⁶ Zumeist sind Frauen und Mädchen, BIPOC sowie Mitglieder der LGBTQIA+ das Ziel der Angriffe.⁸⁷ Auch zeigt sich, dass jüngere Menschen (zwischen 20 und 29 Jahren) sich übergreifend am häufigsten in Opferpositionen wiederfinden.⁸⁸ Ergänzend besteht bei Übergriffen auf Privatpersonen oftmals eine persönliche Verbindung zu den Täter*innen.⁸⁹

74 vgl. Ajder et al., 2019.

75 Ajder et al., 2019.

76 vgl. Ajder et al., 2019.

77 vgl. Ajder et al., 2019.

78 vgl. Ajder et al., 2019.

79 vgl. Citron, 2018.

80 vgl. Kietzmann et al., 2020, S.142.

81 Powell et al., 2020.

82 vgl. Ajder et al., 2019.

83 vgl. Citron, 2014.

84 vgl. Citron, 2014.

85 vgl. Powell et al., 2020.

86 vgl. Dunn, 2021.

87 vgl. Dunn, 2021.

88 vgl. Powell et al., 2020.

89 vgl. Citron, 2018.

Ein weiteres Problem bezüglich digitaler Medienwelten besteht im Vorantreiben von traditionstypischen, heteronormativen Geschlechterrollen, was zur Ausgrenzung alternativer Rollen beitragen kann.⁹⁰ Oftmals wird hier die Sexualisierung zur definierenden Eigenschaft von Weiblichkeit, was im Wettbewerb um die größtmögliche Zielgruppe auch an sehr junge Medienkonsumierende herangetragen wird.⁹¹ Diese frühzeitliche mediale Beeinflussung kann dazu führen, dass sexuelle Ausbeutung und Sexualisierung von bestimmten Menschengruppen verharmlost oder sogar normalisiert wird.⁹² Diese Normalisierung von sexualisierten Inhalten lässt darauf schließen, dass ebendiese Manipulation auch Hemmschwellen zur Kreation von digitalisierter sexualisierter Gewalt in Form von Deepfakes senken kann.

„If a woman wants to post a picture naked, that should be completely her choice.“⁹³ Während sich nach Gill viele junge Frauen und nicht binäre Menschen dafür aussprechen, Sexarbeit nicht negativ zu beurteilen,⁹⁴ scheint die Deepfake Pornografie diese Aussagen gesamtgesellschaftlich infrage zu stellen.

Deepfake Pornografie kann brutale Folgen für Betroffene haben: Opfern dieser Videoinhalte wird durch den Akt der Einwilligungs-Übergehung die Menschlichkeit abgesprochen, Gewaltandrohungen sind keine Seltenheit.⁹⁵ „The technology is now in the hands of all manner of people who want to exploit and distort others’ sexual identities.“⁹⁶ Auf den Effekt solcher Übergriffe wird zu einem späteren Zeitpunkt näher eingegangen.

Citron fasst die Funde zur ungleichen Verteilung der digitalisierten Übergriffe wie folgt zusammen: „The Internet’s impact on civil rights, however, has largely been neglected. The Internet and its potential as an engine of equality has all too often reflected and reinforced the power imbalances of our offline experiences“⁹⁷.

Die Rechtfertigungsbereitschaft von Täter*innen in Fällen von digitalisierter sexualisierter Gewalt zeigt, dass den geteilten Bildmaterialien oftmals eine geringe Bedeutung beigemessen wird; sie werden als Witz oder freie Meinungsäußerung bewertet.⁹⁸ Täter*innen beschreiben die Natur ihrer Taten als „spaßig“ oder „sexy“.⁹⁹

In einigen Fällen werden jedoch weitaus bedrohlichere Motive ersichtlich, nachdem sich Tatpersonen in mehreren Fällen als Mitglieder von Gruppierungen herausstellten, welche sich stark durch misogynen Denkstrukturen definieren.¹⁰⁰ In einigen Fällen gingen aus diesen Gruppierungen schwere Straftaten bis hin zu Amokläufen hervor.¹⁰¹

Die Motivkategorien hinter den Übergriffen werden in einem späteren Kapitel näher beleuchtet.

90 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

91 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

92 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

93 Gill, Rosalind: Changing the perfect picture: Smartphones, social media and appearance pressures, City, University of London, 2020.

94 vgl. Gill, 2020.

95 vgl. Citron, 2018, S.1923.

96 Citron, 2018, S. 1922.

97 Citron, 2014, S.253.

98 vgl. Powell et al., 2020.

99 vgl. Powell et al., 2020.

100 vgl. Dunn, 2021.

101 vgl. Dunn, 2021.

3.2 Impact

Das vorliegende Kapitel beschäftigt sich näher mit den mannigfaltigen Auswirkungen von Deepfake Pornografie. Da aus der Thematik verschieden bewertete Effekte hervorgehen, werden diese in einzelnen Unterkapiteln näher erläutert.

Negativ

Bei der Betrachtung der negativen Auswirkungen von Deepfake Pornografie wird ersichtlich, dass diese sich auf vielfältige und extreme Weise zeigen können. Opfer schildern negative Effekte auf ihr Selbstbild sowie emotionale und öffentliche Beeinträchtigungen. Aufgrund der Komplexität und Intensität dieser negativen Auswirkungen, werden sie im Folgenden einzeln behandelt

Selbstbild

Der manipulative Effekt, den Deepfake Pornografie auf das Selbstbild haben kann, lässt sich anhand der Ergebnisse aus Untersuchungen mit Gesichts-Filtern näher erläutern.

Eine Echtzeit-Manipulation der eigenen Gesichtszüge kann einen Einfluss auf die gesamte Selbstwahrnehmung haben und den Blick auf „personality, appeal, intelligence and emotion“¹⁰² verändern. So scheint sich die Bewertung dieser Eigenschaften zu verändern, wenn die Selbstwahrnehmung mit realistisch wirkenden Differenzen zur Außenwahrnehmung konfrontiert wird. Die Wirkung der Gesichtswahrnehmung in diesem Kontext lässt weitere Vermutungen über die Wirkung von manipulierten sexuell-expliziten Inhalten zu. „ [...] the more the face is distorted, the less resembling and the more eerie the image of the person is considered, which has a negative impact on the perception of all the usually positive traits.“¹⁰³

Einige von Isakowitsch Interviewte erklärten sich nach der Nutzung von Gesichts-Filtern als weniger zufrieden mit dem eigenen Aussehen.¹⁰⁴ Eine Teilnehmerin beschrieb, sie fühle sich schwächer, und ihre Körper fühle sich schwerer an.¹⁰⁵ Isakowitsch führt dies auf die Unterschiede zwischen dem wahrgenommenen und dem tatsächlichen Selbst zurück.¹⁰⁶ Diese Interviewergebnisse könnten durch den Appell an verwandte Emotionen und Erlebnisse helfen, Empathie für Betroffene von Deepfake Pornografie zu stärken.

Gill beschreibt, dass 90 Prozent der 175 Interviewten jungen Frauen und nicht-binären Personen angeben, bereits Foto-Filter für ihre Posts in den sozialen Medien genutzt zu haben.¹⁰⁷ Auch hier können die Selbstwahrnehmung und der Selbstwert in beachtlichem Maße beeinträchtigt werden.¹⁰⁸ Nach Fribourg et al. wird eine Art „self-uncanny valley“¹⁰⁹ beschrieben, welches bei der Verfremdung des Gesichts entsteht.

102 Fribourg, Rebecca/Etienne Peillard/Rachel McDonnell: Mirror, Mirror on My Phone: Investigating Dimensions of Self-Face Perception Induced by Augmented Reality Filters, in: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR), 01.10.2021, doi:10.1109/ismar52148.2021.00064.

103 Fribourg et al., 2021.

104 vgl. Isakowitsch, Clara: How Augmented Reality Beauty Filters Can Affect Self-perception, in: Artificial Intelligence and Cognitive Science, 01.01.2023, doi:10.1007/978-3-031-26438-2_19.

105 vgl. Isakowitsch, 2023.

106 vgl. Isakowitsch, 2023.

107 vgl. Gill, 2020.

108 vgl. Isakowitsch, 2023.

109 Fribourg et al., 2021.

Die Medienkompetenz junger Frauen wird als adäquat eingeschätzt, und dennoch scheinen manipulierte Inhalte ihre Macht im Effekt nicht zu verlieren.¹¹⁰

„It can help to give a name to the shape of pain, but not stop it from hurting.“¹¹¹ Es lässt sich anhand dieser Ergebnisse annehmen, dass Inhalte, welche tiefer in den persönlichen Raum und die Intimsphäre eingreifen, negative Effekte noch intensivieren.

Weitere akademische Arbeit in diesem Bereich ist notwendig, um eindeutige Möglichkeiten zur Empathie- und Wissensgradsteigerung innerhalb der Gesellschaft aufzubauen.

Emotionale Beeinträchtigung

Opfern von sexuellen Übergriffen wird die Autonomie verwehrt, über die eigene Intimsphäre zu bestimmen.¹¹² Unrechtmäßig erstellte Deepfake Pornografie kann zu starkem emotionalen Stress führen und schwerwiegende Folgen für die psychische Gesundheit von Betroffenen mit sich bringen.¹¹³ Die langfristigen emotionalen Folgen für Betroffene werden durch diverse Aspekte begünstigt, welche im Folgenden näher beleuchtet werden.

Einen Aspekt stellt der, mit der Deepfake Pornografie einhergehende, Kontrollverlust dar. Diese Art der Verletzung der informationellen und sexuellen Selbstbestimmung birgt die Gefahr, das Selbstbild der Betroffenen nachhaltig zum Negativen zu verändern,¹¹⁴ was auch die emotionale Stabilität von Opfern beeinträchtigen kann. Trotz der Unwahrheit der Inhalte zeigt Deepfake Pornografie ähnlich herkömmlicher unrechtmäßig produzierter¹¹⁵ Pornografie den Effekt, dass die Entscheidungsgewalt nicht länger als die eigene wahrgenommen wird.¹¹⁶ Betroffene erleben sich als fremdbestimmt,¹¹⁷ sie werden ihrer Menschlichkeit beraubt.¹¹⁸ „Sexual-privacy invasions reduce victims to sexual objects that can be exploited and exposed.“¹¹⁹

Oftmals wird der Impact von sexualisierter Gewalt aufgrund der fehlenden körperlichen Komponente trivialisiert und Opfer werden der Mitschuld bezichtigt.¹²⁰ Die Einstellung von beschuldigenden Parteien kann wie folgt beschrieben werden: Sich öffentlich im Internet zu präsentieren bürge gewisse Risiken, „[...]the Internet is the Wild West, like it or lump it. The message is that no intervention is warranted.“¹²¹

Der Ausdruck virtuelle Vergewaltigung wird teilweise von Opfern digitalisierter sexualisierter Gewalt verwendet, und die Beschreibung der Empfindungen hinsichtlich der Gewalterlebnisse decken sich zu großen Teilen.¹²² Das Risiko an Angststörungen, Anorexia Nervosa¹²³ und Depressionen bis hin zur Suizidalität zu erkranken, ist für Betroffene stark erhöht.¹²⁴ Die Hilflosigkeit und der Schock, den solche Erlebnisse mit sich bringen, können langfristig zu Schwierigkeiten mit alltäglichen Aspekten, wie zum Beispiel einer eingeschränkten Konzentrationsfähigkeit führen.¹²⁵

110 vgl. Gill, 2020.

111 Gill, 2020.

112 vgl. Citron, 2018, S. 1924.

113 vgl. Citron, 2018.

114 vgl. Citron, 2018, S.1884.

115 Beispielsweise durch illegitime Handlungen erstellte oder ohne Erlaubnis geteilte pornografische Inhalte.

116 vgl. Citron, 2018, S. 1921.

117 vgl. Citron, 2018, S. 1921.

118 vgl. Bundesgerichtshof, 2014.

119 Citron, 2018, S. 1925.

120 vgl. Citron, 2014, S.74.

121 Citron, 2014.

122 vgl. Citron, 2018, S.1925.

123 vgl. Citron, 2014, S.10.

124 vgl. Citron, 2018, S.1926.

125 vgl. Citron, 2018, S.1926.

Die erste Entdeckung solcher Inhalte führt bei Betroffenen oftmals zu extremen körperlichen Reaktionen. Aus den Aussagen zweier Betroffener: „wanted to vomit and fought tears“¹²⁶ sowie „physically sick, disgusted, angry, degraded, [and] dehumanized“¹²⁷.

Doch in besonders tragischen Fällen hört es bei den bloßen Gedanken an Suizid nicht auf, wobei Jugendliche durch ihre vermehrte Mediennutzung besonders anfällig sein können.¹²⁸

Deepfake Pornografie sendet Betroffenen eine klare Botschaft: „[...]rape threats [are transformed] into a terrifying virtual reality. [...] victims can be sexually abused at whim.“¹²⁹

In Anbetracht dieser Funde wird ersichtlich, dass die Folgen, von Deepfake Pornografie einen drastischen Eingriff, in die Menschenwürde und die Selbstbestimmung sowie die körperliche und psychische Gesundheit Betroffener darstellen.

Öffentliches Leben

Doch nicht nur die persönlichen Bereiche des Lebens werden durch digitalisierte sexualisierte Gewalt beeinträchtigt. Einen erheblichen Effekt hat sie auch auf das öffentliche Leben der Betroffenen.

Durch die starken vorherrschenden Stigmata gegenüber Frauen im Bereich der Pornografie können wirtschaftliche, beziehungsbezogene und familiäre Schäden auf Betroffene zukommen.¹³⁰

Von Mobbing und sozialer Ausgrenzung, über den Vorenthalt wirtschaftlicher Weiterbildungsmöglichkeiten, hinzu der Beendigung von familiären, freundschaftlichen oder romantischen Beziehungen.¹³¹ Auch kann Deepfake Pornografie, wenn diese unrechtmäßig im Internet erscheint, eine Gefährdung für die berufliche Laufbahn bedeuten. Mit der wachsenden Präsenz des Internets im Bewerbungsverfahren, können Bewerber*innen von potenziellen Arbeitgebern überprüft werden. Schon im Jahr 2009 wird in einer Microsoft Studie festgestellt, dass ein überwiegender Teil abgelehnter Kandidat*innen aufgrund von Informationen innerhalb deren Webauftritte abgelehnt wurden.¹³²

Der empfundene Verlust und die damit verbundene Isolation von öffentlichen Lebensbereichen kann je nach Person und Bereich extrem negative Auswirkungen auf den körperlich-psychischen Zustand der Betroffenen haben.¹³³ Deepfake Pornografie sowie andere Formen der digitalisierten sexualisierten Gewalt stellen eine reale Gefahr für Gesundheit, Leben, Reputation und Arbeitschancen Betroffener dar.¹³⁴ Auch melden sich Stimmen aus der Pornografie-Industrie zu Wort: Die Darstellerin Sydney Leathers beschreibt ihre Berührungspunkte mit dem Phänomen in einem Interview mit dem WIRED Magazin als „a little violating“¹³⁵ und erläutert weiter: „You don't want to feel like you're a part of [the harassment of other women]“¹³⁶.

126 vgl. Citron, 2018.

127 vgl. Citron, 2018.

128 vgl. Richards, Deborah/Patrina Caldwell/Henry Go: Impact of social media on the health of children and young people, in: Journal of Paediatrics and Child Health, Wiley-Blackwell, Bd. 51, Nr. 12, 26.11.2015, doi:10.1111/jpc.13023.

129 Chesney, Bobby/Danielle Keats Citron: Deep Fakes: a looming challenge for privacy, democracy, and national security, in: California Law Review, UC Berkeley School of Law, Bd. 107, Nr. 6, 01.01.2019, doi:10.15779/z38rv0d15j, S.1773.

130 vgl. Chesney/Citron, 2019, S.1774.

131 vgl. Chesney/Citron, 2019, S.1774.

132 vgl. Citron, 2014, S.8.

133 Vgl. Chesney/Citron, 2019, S.1774.

134 vgl. Citron, 2018.

135 Alpraum, Lux: Deepfake porn harms adult performers, too, in: WIRED, 15.01.2020, <https://www.wired.com/story/deepfake-porn-harms-adult-performers-too/>.

136 Alpraum, 2020.

Positiv

Auch gibt es positive Auswirkungsbereiche der Deepfake-Technologien: „movies, educational media and digital communications, games and entertainment, social media and healthcare, material science, and [...] fashion and e-commerce.“¹³⁷ Durch Chesney & Citron werden ebenfalls einige Kategorien identifiziert, in denen Deepfakes in Zukunft positive Effekte aufweisen könnten: Bildung, Kunst, Medizin und Aktivismus.¹³⁸

Innerhalb der Literaturrecherche ließen sich jedoch nach bestem Wissen keine positiven Bildungs- oder Kunstaspekte der **Deepfake Pornografie** als solches herausfiltern. Allerhöchstens für den Aktivismus scheint es potenziell sinnvolle Anwendungsmöglichkeit in der Aufmerksamkeitsgenerierung zu geben. Weiterführend können Deepfake-Technologien einen Beitrag zum kreativen Ausdruck leisten, vorausgesetzt sie bekommen adäquate Rahmenbedingung gesetzt.¹³⁹

Teilhabe

Ebenfalls scheint der Einsatz für Menschen mit Einschränkungen vielversprechend: Das erneute Nutzen der eigenen Stimme durch Voice Cloning¹⁴⁰ oder beispielsweise das Bewegen eines digitalen Avatares auf sonst unerreichbare Weise. Auch Deepfake Pornografie kann hier, vorausgesetzt der Einwilligung aller involvierten Parteien, eine essenzielle Rolle spielen, um virtuell an einem Lebensbereich teilnehmen zu können, welcher sonst gegebenenfalls durch Einschränkungen verwehrt bleibt.¹⁴¹ Obgleich diese Beeinträchtigungen von körperlicher, geistiger oder psychischer Natur sind.¹⁴²

Des Weiteren kann die Technologie auch eine Hilfestellung für Transgender Personen darstellen, indem sie ihnen das Zielgeschlecht näherbringt.¹⁴³

Einkaufserlebnis

Weiterhin haben Deepfake-Technologien gegebenenfalls einen vereinfachenden Effekt auf das Einkaufserlebnis¹⁴⁴ der Zukunft, indem sie uns ermöglichen, Kleidung ohne großen Aufwand virtuell anprobieren zu können.¹⁴⁵ Solche Entwicklungen scheinen nicht allzu fern - sie können in Form von AR-Filtern schon heute in den sozialen Netzwerken gefunden werden.

Wirtschaft

Die ethische Bewertungen außer Acht gelassen, wird Deepfake Pornografie für einige wirtschaftliche Parteien mit starkem monetären Gewinn verbunden sein - die Kommerzialisierung kann sich auszahlen. Mehr als 134 Millionen Ansichten sammelten pornografische Deepfake-Inhalte bis zum September 2019.¹⁴⁶ Die bisherigen Entwicklungen zeigen einen klaren Trend: Der Markt für Deepfake Pornografie wächst stetig.¹⁴⁷ Neue Technologien erhaschen unsere Aufmerksamkeit durch ihre interessanten visuellen Eindrücke und ihre Aktualität¹⁴⁸.

137 Westerlund, 2019.

138 vgl. Chesney/Citron, 2019.

139 vgl. Chesney/Citron, 2019.

140 vgl. Chesney/Citron, 2019.

141 vgl. Chesney/Citron, 2019.

142 vgl. Westerlund, 2019.

143 vgl. Westerlund, 2019.

144 vgl. Westerlund, 2019.

145 vgl. Kietzmann et al., 2020.

146 vgl. Ajder et al., 2019.

147 vgl. Ajder et al., 2019.

148 Vgl. Kietzmann et al., 2020.

Deepfake-Technologie kann eine kaum fassbare Menge an bestimmbareren Kombinationen generieren, detailliert zugeschnitten auf die Wünsche von Nutzer*innen.¹⁴⁹ Dies lässt vermuten, dass Sexarbeiter*innen, diese Technologien zu ihrem wirtschaftlichen Vorteil nutzen könnten, um schneller diversere personalisierte käufliche Inhalte anzubieten.

Laut dem WIRED Magazine beschäftigen sich einige Firmen derweil mit digitalen Avataren der Darsteller*innen, was weitere Komplikationen mit sich bringen kann.¹⁵⁰ Ohne Regulationen und eine umfassende Informationsgrundlage um die Rahmenbedingungen solcher Verarbeitungen des eigenen Bildes stehen viele Türen zur Verletzung der Bildrechte offen.¹⁵¹ Ein ausreichender Arbeitsschutz vor Darstellungen, denen die Gezeigten nicht zugestimmt haben, ist aktuell nicht gegeben.¹⁵²

Um diesen Ausläufer der Deepfake Pornografie korrekt einzuordnen, bedarf es jedoch weiteren Entwicklungen und weiterer fachlicher Recherche zum Impact auf Sexarbeitende durch das Phänomen.

3.3 Exkurs: Filme und Videospiele

Deepfake-Technologien könnten in Zukunft die Möglichkeit für Personen schaffen, selbst in Filmen oder Videospiele zu erscheinen.¹⁵³ Das Schau- oder Spielerlebnis könnte somit auf eine neue Ebene der Immersion gehoben werden. Unterstützend zu dieser Annahme lässt sich ebenfalls das digitale Erleben von unmöglichen Situationen¹⁵⁴ ähnlich den Erlebnissen mit einer VR-Brille nennen. Auch kann die Technologie genutzt werden, um die sozialen Erfahrungen in der Interaktion zwischen Menschen im digitalen Raum zu verbessern.¹⁵⁵

Deepfake-Technologien haben längst Verwendung in der Film- und TV-Landschaft gefunden. Nutzungsarten in filmischen Inhalten sind bereits: digitale Stimm- und Mimik-Anpassung, Gesichtsveränderung in der Postproduktion, neue Inhalte mit verstorbenen Darsteller*innen, Qualitätserhöhung von Aufnahmen.¹⁵⁶ Darauf aufbauend lässt sich vermuten, dass sich Deepfake-Technologien durch das Einsparen von Ressourcen für Studios und Darsteller*innen lohnen könnten.¹⁵⁷ Die Nutzung von Deepfake-Technologien in Filmen fiel beispielsweise durch den Auftritt der verstorbenen Carrie Fisher in den Star Wars Filmen Rogue One (2017) und The Last Jedi (2018) auf.¹⁵⁸ Auch die Rekreation von Paul Walker für Fast & Furious 7 (2017) sorgte für Aufsehen.¹⁵⁹ Jedoch scheinen gerade im Unterhaltungsbereich die Grenzen nicht klar gesetzt zu sein. Die digitale Rekreation von Schauspieler*innen ist auch in den Vereinigten Staaten nicht vollständig reguliert.¹⁶⁰

149 Eelmaa, 2022.

150 vgl. Alptraum, 2020.

151 vgl. Alptraum, 2020.

152 vgl. Alptraum, 2020.

153 vgl. Kietzmann et al., 2020.

154 vgl. Chesney/Citron, 2019.

155 vgl. Westerlund, 2019.

156 vgl. Westerlund, 2019.

157 vgl. World Intellectual Property Organization: Artificial Intelligence: Deepfakes in the entertainment industry, in: WIPO, 06.2022, https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2022/02/article_0003.html (abgerufen am 14.08.2023).

158 vgl. Paris et al., 2019.

159 vgl. Okolie, 2023.

160 vgl. Castro, Daniel: Deepfakes are on the rise — How should government respond?, in: GovTech, 16.07.2021, <https://www.govtech.com/policy/deepfakes-are-on-the-rise-how-should-government-respond.html>.

Die SAG-AFTRA versuchte zuvor bereits mit der New York State Legislature eine erweiterte Regelung zum Erhalt der Bildrechte auch nach dem Tod auf den Weg bringen, scheiterte aber letztlich mit diesem Vorhaben.¹⁶¹

Zur Zeit der Veröffentlichung dieser Arbeit befindet sich die SAG-AFTRA im Streik.¹⁶² Die Forderungen der Gewerkschaft beinhalten unter anderem feste Richtlinien zur Vergütung und Einwilligung in die Nutzung von K.I. zur Rekreation von Darsteller*innen.¹⁶³

So wird seitens der Darsteller*innen weiterhin auf eine adäquate Regulierung im Themengebiet der Deepfake-Nutzung hinsichtlich Hollywood-Produktionen gewartet.

3.4 Aktueller Stand

Obwohl Deepfakes ein recht modernes Phänomen sind, verzeichnen sie bis zum heutigen Tag eine starke Entwicklung. Daher wird im folgenden Kapitel die aktuelle Lage um Deepfake Pornografie in Hinsicht auf deren Stand in den digitalen Medien sowie den gängigen Motiven von Täter*innen erläutert.

Der Wilde Westen vergisst nicht

Was einmal im Internet ist, wird dort für immer bleiben. Dieser oft warnend geäußerte Glaubenssatz scheint sich auch beim Thema Deepfake Pornografie zu bewahrheiten. „Virtual reality [can become] reality, and it ruins your life.“¹⁶⁴

Wir hinterlassen in der digitalen Landschaft Spuren. Inhalte, die wir willentlich teilen, können mit genug Expertise gefunden werden, und dieses Prinzip stimmt auch für unrechtmäßig geteilte Inhalte.¹⁶⁵ „Strangers can put abusive posts to malicious use five days or five years after they first appear.“¹⁶⁶ Dieses digitale Langzeitgedächtnis kann besonders einschlagende Folgen haben, wenn mutwillig gefährdende Posts geteilt werden: Eine Interviewteilnehmerin Citrons, deren persönliche Adressdaten und Aktfotografien auf einer Pornografie-Seite geteilt wurden, vermied es lange Zeit, alleine das Haus zu verlassen um potenziellen Gefährdern zu gehen.¹⁶⁷

Wie zuvor erläutert, wird Bild- und vor allem Videomaterial als einleuchtend und glaubhaft empfunden, sobald es einen gewissen Qualitätsstandard erreicht.¹⁶⁸ Dies kann dazu führen, dass sich zu stark auf die eigenen Sinne verlassen wird, ohne die zugehörige Faktenlage zu überprüfen.¹⁶⁹ Vermeintlich legitimen Inhalten wird oftmals zu viel Vertrauen entgegengebracht. Medienschaffende begegnen einer besonderen Schwierigkeit im Versuch, informierende Inhalte zu schaffen.

161 vgl. Castro, 2021.

162 vgl. SAG-AFTRA: Why we strike, in: [sagaftrastrike.org](https://www.sagaftrastrike.org), 2023, <https://www.sagaftrastrike.org/why-we-strike> (abgerufen am 14.08.2023).

163 vgl. SAG-AFTRA, 2023.

164 Citron, 2014, S.6.

165 vgl. Citron, 2014, S.4.

166 Citron, 2014, S.4.

167 vgl. Citron, 2014.

168 vgl. Kietzmann et al., 2020.

169 vgl. Kietzmann et al., 2020.

Auf das Thema aufmerksam zu machen, kann eine Verstärkung negativer Auswirkungen für Opfer zur Folge haben. Oftmals möchten Betroffene die Sichtbarkeit der Thematik so niedrig wie möglich halten, um keine weiteren Schäden davonzutragen.¹⁷⁰

Aktuell ist die Expertise innerhalb dieses Feldes in vielen Rechtsschutzfirmen noch ausbaufähig. Durch den rasanten Medienwandel ist zu erwarten, dass sich besonders medienrechtliche Anwaltschaften einer Spezialisierung annehmen. Die Suche nach solchen Anwaltschaften ist für viele Betroffene mit einem nicht unerheblichen Geld- und Zeitaufwand verbunden.¹⁷¹

Täterbild und Intention

Hinsichtlich des Täterbildes zeigt sich, dass jüngere, und insbesondere männliche Personen vermehrt zu Tätern zu werden.¹⁷² So scheint es imperativ zur Prävention, dass gerade gefährdete Personengruppen eine adäquate Schulung und Unterstützung hinsichtlich der Tatprävention erhalten.¹⁷³ Des Weiteren wird vorgeschlagen, solche Programme innerhalb des Aufklärungsunterrichts im schulischen Kurikulum anzubringen und potenziell Gefährdete auf diesem Wege zu sensibilisieren.¹⁷⁴

Zwar sind Täterstrukturen ein wichtiger Anhaltspunkt zur Erarbeitung von Umgangsweisen mit digitalisierter sexualisierter Gewalt, jedoch dürfen Betroffene keinesfalls vergessen werden. Soziale und legale Bezugspersonen müssen adäquat und kontinuierlich ausgebildet werden, um Opferpersonen das Finden von geeigneten Vertrauenspersonen zu erleichtern und weitere Auswirkungen zu vermindern.¹⁷⁵ „[...] broader community awareness-raising and legal education may be warranted to help address the issue now, as well as preventing its high prevalence for future young adults.“¹⁷⁶ In mehr als der Hälfte der Fälle besteht ein persönlicher Bezug von Opfern zu Tatpersonen: gegenwärtige oder ehemalige Beziehungspartner*innen, Freunde und Familie sind in vielen Fällen Täter*innen.¹⁷⁷

Die Täter*innen bildbasierter Gewalt scheinen die Taten oftmals mit schadwilligen Intentionen zu begehen. Okolie kompiliert eine Reihe an Motiven hinter den Übergriffen, welche sich mit einigen Überlappungen lose kategorisieren lassen:

Sexuell-motivierte Intentionen, darunter das Gesuch der eigenen sexuellen Befriedigung und das Umgehen von Einwilligung der Betroffenen. Hierbei werden die Auswirkungen auf andere Menschen zumeist gänzlich außer Acht gelassen¹⁷⁸.

Macht-basierte Intentionen, bestimmt durch Mobbing, Racheaktionen, dem Beweisen der eigenen Maskulinität, Sextortion, dem Schaden des gesellschaftlichen Ansehens der Betroffenen, und wieder dem Umgehen von Einwilligung. Eine Art "obere Hand" soll hierbei über die Opferperson gewonnen werden, sodass sich das Opfer in einer weiter herabgestuften Position sieht und sich nach den durch die Täter*innen aufgestellten Regeln beugen muss.¹⁷⁹

170 vgl. Citron, 2014, S.122.

171 vgl. Citron, 2014, S.12.

172 vgl. Powell et al., 2020.

173 vgl. Powell et al., 2020.

174 vgl. Powell et al., 2020.

175 vgl. Powell et al., 2020.

176 Powell et al., 2020.

177 vgl. Okolie, 2023.

178 vgl. Okolie, 2023.

179 vgl. Okolie, 2023.

Emotions-basierte Intentionen, wie beispielsweise Racheaktionen. Durch starke Emotionen oder Aggressionen veranlasste Handlungen, um eine Art eigene "Gerechtigkeit" herbeizuführen.¹⁸⁰

Gewinn-basierte Intentionen, darunter wieder das Gesuch der eigenen sexuellen Befriedigung, sowie Sextortion, welche einen aktiven Gewinn für Täter*innen bringen, der monetär, persönlich oder emotional sein kann.¹⁸¹

Dennoch muss auf die Problematik der allein Intentionen-basierten Kriminalisierung hingewiesen werden.¹⁸² Oftmals werden Motiv-Vermutungen auf gewinn-basierte Intentionen beschränkt, was der Betrachtung des komplexeren Tatmotivs die nötige Nuance nimmt.¹⁸³

Die genannten Kategorien sind zwar zusammengefasst, jedoch zeigt sich, dass digitalisierte Übergriffe eine Reihe von Motiven beinhalten, die nicht zwingend nur einer Kategorie angehören müssen. Diese Erkenntnis, sowie detailliertere Motiv-Befunde können wertvoll für die Prävention und Aufarbeitung von Fällen digitalisierter sexualisierter Gewalt sein.

Täter*innen von digitalisierter sexualisierter Gewalt teilen explizites Bildmaterial von Betroffenen oftmals in den sozialen Netzwerken nahe deren engeren Bekanntenkreisen.¹⁸⁴ Dies impliziert, dass es sich häufig um eine Macht-basierte Intention handelt.¹⁸⁵

Digitalisierte sexualisierte Gewalt kann identifiziert werden, indem nach den typischen Anzeichen von körperlicher oder emotionaler Gewalt Ausschau gehalten wird: Angst, Kontrollverlust, Machtentzug und die Einschränkung der Selbstbestimmung sind Themengebiete, welche auch in der Deepfake Pornografie eine große Rolle spielen.¹⁸⁶ Die informationelle Selbstbestimmung, in Zusammenhang mit der körperlichen und sexuellen Selbstbestimmung, werden in diesem Fall zum Zweck der Kontrolle und des Machtentzugs limitiert.

3.5 Trends - Is it what it is?

Das Mithalten mit dem rapiden technischen Fortschritt erfordert immer breitere Medienkompetenzen von Medienkonsument*innen. Neue, breit nutzbar gemachte Technologien bringen Trends mit sich, welche Bewohner der digitalisierten Welt, mitverfolgen und im besten Falle verstehen sollten. Im folgenden Kapitel wird auf diese Trends eingegangen.

Einige wichtige Einsichten in die Trends der Deepfake Technologie können durch die Analyse unter Ajder et al. gewonnen werden. Deepfake-Technologien befinden sich in einem Prozess der Ausbreitung, um zunehmend einfachere Möglichkeiten der Inhaltserstellung an ein möglichst breites Publikum zu liefern.¹⁸⁷ Unter anderem bedingt dies den rasanten Anstieg der Deepfake-Inhalte im Netz, insbesondere den von pornografischen Inhalten. Innerhalb von nur zwei Jahren entwickelt das Phänomen der Deepfake Pornografie eine große Gefolgschaft.

180 vgl. Okolie, 2023.

181 vgl. Okolie, 2023.

182 vgl. Powell et al., 2020.

183 vgl. Chesney/Citron, 2019.

184 vgl. Powell et al., 2020.

185 vgl. Powell et al., 2020.

186 vgl. Dunn, 2021.

187 vgl. Ajder et al., 2019.

Bild-basierte sexualisierte Gewalt als solches verzeichnet in den Jahren von 2016 bis 2019 einen 15-prozentigen Anstieg.¹⁸⁸ Die Trendkurve der Deepfake Pornografie steigt noch stärker: eine Verdopplung der expliziten Inhalte kann nach nur sieben Monaten festgestellt werden.¹⁸⁹ Eine Verlangsamung des Trends wird nicht prognostiziert.¹⁹⁰

Citron bezeichnet Fälle von digitalisierter Gewalt als „endemisch“¹⁹¹ und der Trend scheint sich stärker auf digitale Räume zu konzentrieren, da die Übergriffe auf diese Weise mit einem viel geringeren Aufwand für Täter*innen verbunden sind.¹⁹²

Die Anfrage nach Deepfake-Inhalten erweist sich als steigend.¹⁹³ Deepfake Pornografie wird in speziellen Onlineforen schon seit Jahren zum Kauf angeboten,¹⁹⁴ wobei es sich in den Inhalten nicht zwangsweise um erwachsene Betroffene handeln muss.¹⁹⁵

Dark Web Äquivalente der frei zugänglichen Foren bieten auch explizite Inhalte, in denen Minderjährige gezeigt werden.¹⁹⁶ Zwar sind Inhalte in denen „sexuelle Kontakte von Erwachsenen mit Kindern dargestellt werden,[...] im frei zugänglichen Bereich des Internets nur schwer auffindbar[...]“¹⁹⁷, jedoch vermittelt der Wachstum synthetischer Pornografie ein beunruhigendes Bild des Marktes. Die aufgezeigten Trends geben Grund zur Annahme, dass neben der unrechtmäßig erstellten Deepfake Pornografie von Erwachsenen auch Inhalte mit Minderjährigen einen Wachstum verzeichnen werden.

Eine erhebliche Menge dieser Foto- und Videomaterialien ist bereits im Umlauf.¹⁹⁸ Während die Produktion und Verbreitung der missbräuchlichen Inhalte durch neue Technologien vereinfacht wird, erschweren sie zunehmend die Identifikation der betroffenen Minderjährigen.¹⁹⁹

Unmengen an frei zugänglichen pornografischen Inhalten im Netz, welche als Quellmaterial verwendet werden können, führen auch zu unendlichen Möglichkeiten der Personalisierung von Deepfake Pornografie.²⁰⁰ Die Erstellung solcher kombinierter Inhalte wird in den kommenden Jahren voraussichtlich auch für Laien einfacher und zugänglicher werden.²⁰¹

Die Generierung immer realistischerer Ergebnisse wird ebenfalls durch eine zunehmende Menge an Online-Tutorials unterstützt.²⁰²

188 vgl. Powell et al., 2020.

189 vgl. Ajder et al., 2019.

190 vgl. Ajder et al., 2019.

191 Citron, 2014.

192 vgl. Citron, 2014.

193 vgl. Europol: Facing reality? Law enforcement and the challenge of deepfakes: an observatory report from the Europol Innovation Lab, in: europol.europa.eu, 2022, doi:10.2813/08370 (abgerufen am 10.06.2023).

194 vgl. Europol, 2022.

195 vgl. Eelmaa, 2022.

196 vgl. Eelmaa, 2022.

197 Lewandowski, Sven: Die Pornographie der Gesellschaft, in: Sozialtheorie, Transcript Verlag, 01.06.2012, doi:10.14361/transcript.9783839421345.

198 vgl. Eelmaa, 2022.

199 vgl. Eelmaa, 2022.

200 vgl. Eelmaa, 2022.

201 vgl. Europol, 2022.

202 vgl. Citron, 2018, S.1922.

Um eine echte Veränderung in Bezug auf digitalisierte sexualisierte Gewalt hervorzurufen, bedarf es einer starken Veränderung der gesellschaftlichen und kulturellen Bewertung dieser Fälle.²⁰³ „Cyber harassment reinforces gender stereotypes by casting women as sex objects that are unfit for life’s important opportunities.“²⁰⁴

Die bestehende Viktimisierung von Frauen in digitalen Räumen zeigt Parallelen zur Normalisierung von häuslicher Gewalt auf.²⁰⁵ Im Falle der häuslichen Gewalt und der Vergewaltigung in der Ehe führten die Kriminalisierung und Verfolgung dieser Übergriffe zu einer Veränderung des gesellschaftlichen Blicks.²⁰⁶ Demnach lässt sich argumentieren, dass mehr legislative Aufmerksamkeit im Bereich der digitalisierten sexualisierten Gewalt auch zu einer Veränderung in der Rezeption dieser führen kann.

Doch auch die sozialen Medien und Pornografie-Plattformen können helfen, Sichtweisen auf moderne Technologien zu verändern: „How technology companies such as Twitter and Meta regulate deepfake technology will have an extensive impact on how people will engage with and react to deepfakes.“²⁰⁷

Das Feld der Gesichts- und Stimmerkennung könnte durch Deepfake-Technologien eine zunehmende Belastung erfahren.²⁰⁸ So bedarf es weiterer Forschung hinsichtlich Gegen- und Verifikationsmaßnahmen, um die sichere Nutzung solcher Dienste weiterhin zu gewährleisten.²⁰⁹

Exkurs: Beweislagen

Synthetische Medien und Deepfakes könnten gerichtliche Verfahren zukünftig erheblich beeinträchtigen.²¹⁰ „In relation to deepfakes, law enforcement agencies may [...] be forced into action, possibly the wrong action, by misinformation.“²¹¹

Auf Beweislagen, Ermittlungen und Gerichtsverfahren könnten Deepfake-Technologie einen weitreichenden Effekt haben²¹², Ton- und Videoaufnahmen könnten ihre Beweislast verlieren.²¹³ Über die Entwicklungen in diesem Bereich können nur Prognosen aufgestellt werden, staatliche Institutionen können vorausschauend regulieren. Aufgrund dessen, sowie der fachgebietlichen Limitierung dieser Arbeit, wird dieses Themengebiet nicht näher beleuchtet.

203 vgl. Dunn, 2021.

204 vgl. Citron, 2014, S.127.

205 vgl. Citron, 2014.

206 vgl. Citron, 2014.

207 Europol, 2022.

208 vgl. Europol, 2022.

209 vgl. Europol, 2022.

210 vgl. Europol, 2022.

211 Europol, 2022.

212 vgl. Europol, 2022.

213 vgl. Ajder et al., 2019.

3.6 Prävention, Reaktion, Forderungen

Im Folgenden werden verschiedene Präventions- und Reaktionsmaßnahmen aus der Literaturrecherche zusammengefasst, um deren Übereinstimmungen zu analysieren und zu verstehen, in welchen der größte Erfolg gesehen wird. Auch werden Kritiken und Verhaltenshinweise verschiedener Parteien untersucht.

Detektion

Der Fortschritt in der Entwicklung von Detektionsmethoden zeigt sich besonders stark in Zeiten von politischer und gesellschaftlicher Unruhe.²¹⁴ Eine Erklärung dafür könnte die Prävention von Desinformationen sein, um bestehende Unruhen nicht weiter voranzutreiben. Sowohl staatliche als auch private Instanzen arbeiten aktuell an Erkennungsmethoden von Deepfake-Inhalten. Es werden verschiedene Technologien vorgestellt, welche sich in der Eindämmung weitreichender Folgen von Deepfake-Technologien als hilfreich erweisen könnten:

Künstliche neuronale Netzwerke zeigen sich effektiv in der Aufspürung von Deepfake-Inhalten.²¹⁵ Dank der, oftmals in den Ergebnissen verbleibenden, Artefakte²¹⁶ erkennen die Netzwerke Deepfakes mit großer Sicherheit. Für KNN werden umfassende Datensätze benötigt, um eine adäquate Trefferquote zu erreichen.²¹⁷ Jedoch agieren die Netzwerke nicht fehlerfrei und könnten schon bald vom qualitativen Fortschritt vor eine Herausforderung gestellt werden.²¹⁸

Digitale Forensik kann Deepfakes mit hoher Wahrscheinlichkeit identifizieren,²¹⁹ jedoch wird eine Gruppe von Experten sowie eine große Menge an technischen und monetären Ressourcen benötigt.²²⁰ So ist die digitale Forensik zwar eine effektive Möglichkeit, die sich jedoch nicht als kostengünstig erweist.

Blockchain-Technologien könnten dazu beitragen, mediale Inhalte schnell und akkurat zurückzuverfolgen, um sie als gefälscht zu entlarven.²²¹ Jedoch können die Neuheit und Fehlerquote dieser Technologien eine Hürde für den großflächigen Einsatz darstellen.²²²

Detektionsmethoden bedürfen starken Regulationen, insbesondere unter der Nutzung von Rechtsschutzinstanzen, da sie einen Eingriff in die individuellen Rechte darstellen könnten.²²³ Sie werden diesbezüglich von der Europäischen Kommission als risikoreich eingestuft.²²⁴

214 vgl. Europol, 2022.

215 vgl. Buo, Shadrack Awah: The emerging threats of deepfake attacks and countermeasures, in: arXiv (Cornell University), Cornell University, 14.12.2020, doi:10.13140/rg.2.2.23089.81762.

216 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

217 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

218 vgl. Buo, 2020.

219 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

220 vgl. Buo, 2020.

221 vgl. Buo, 2020.

222 vgl. Buo, 2020.

223 vgl. Europol, 2022.

224 vgl. Europol, 2022.

Auch große Medienkonzerne forschen an der Detektion von Deepfake-Inhalten: Meta entwickelt Methoden zur Rückverfolgung der generierten Inhalte, Google beschäftigt sich mit der Bereitstellung großer Datensätze für die digitale Forensik und Microsoft untersucht Möglichkeiten, bestehende Bild- und Videomaterialien auf ihre Authentizität zu überprüfen.²²⁵

Die Umsetzung dieser Methoden könnte mit Hürden verbunden sein. Eine Problematik besteht für die Plattformen oftmals in der Unterscheidung von rechtmäßigen und unrechtmäßigen expliziten Inhalten.²²⁶ Nutzer*innen und Betroffene müssen Inhalte selbst melden, bevor es zu einer Reaktion durch die Betreibenden kommt. Die Automatisierung dieser Prozesse könnte eine Chance für Opfer bedeuten, unrechtmäßige Inhalte ohne erhebliche Verzögerung entfernen zu lassen.²²⁷

Eine Verlangsamung des technischen Fortschritts in den kommenden Jahren ist nicht zu erwarten, weswegen eine weitere Erforschung von Detektionsmethoden angebracht ist.

Staatliche Instanzen

Legislative Änderungen können starke Effekte auf Täter*innen und Betroffene ausüben. Das Wissen um die ernsthafte und kompetente Verfolgung von Online-Straftaten kann die Normalisierung dieser unterbinden.²²⁸ In einigen Fällen könnten Täter*innen von vornherein davon abgehalten werden Straftaten dieser Art zu begehen.²²⁹ Des Weiteren wird Betroffenen auf diese Weise suggeriert, dass sie nicht allein mit den Übergriffen umgehen müssen, da sie die nötige Unterstützung auf rechtlchem Wege erhalten.²³⁰

Natürlich ist die Annahme, dass durch gesetzliche Regelungen digitalisierte sexualisierte Gewalt ein Ende findet, eine utopische. Die stetige Veränderung des technologischen Standes fordert ein tatkräftiges Mitziehen rechtlicher Instanzen und die konsequente Verfolgung von Täter*innen.

Über Präventionsmaßnahmen zum Schutz vor Übergriffen durch Deepfake-Technologien wird in Deutschland durch das BSI informiert:

Insbesondere wird die umfassende Informierung der größten Zielgruppen von illegitimen Deepfakes als sinnvoll erachtet, sodass potenzielle Schäden eingedämmt und die Fähigkeit zur Erkenntnis von Fälschungen ausgebildet werden.²³¹ Auch wird die Möglichkeit „einer digitalen Signatur beim Aufnahmeprozess“²³² vorgestellt, wobei originales, authentisches Bildmaterial als solches gekennzeichnet werden kann. Diese digitale Signatur wird auch in einem Regulierungsentwurf der EU-Kommission gefordert.²³³

Doch wird auch auf mögliche Schwachstellen in der Bekämpfung von Deepfake-Inhalten hingewiesen. Neben der „[mangelhaften] Generalisierbarkeit“²³⁴ der Detektionsmethoden hinsichtlich der verschiedenen Datensätze wird die Gefährdung durch gezielte „KI-spezifische Angriffe“²³⁵ genannt. Es zeigt sich, dass staatliche Methoden zur Detektion und Prävention auf einem Stand sind, welcher als verbesserungswürdig bezeichnet werden kann.

225 vgl. Europol, 2022.

226 vgl. Powell et al., 2020.

227 vgl. Powell et al., 2020.

228 vgl. Citron, 2014.

229 vgl. Citron, 2014.

230 vgl. Citron, 2014.

231 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

232 Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

233 vgl. Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

234 Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

235 Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI], o. D.

Bestehende Datenverarbeitungs-Regulationen können zur kriminologischen Aufklärung genutzt werden: „if people do not try to stay anonymous, it is often possible to figure out who they are.“²³⁶ So könnten die gesammelten Daten genutzt werden, um Deepfake-Inhalte expliziter Art zu spezifischen Nutzer*innen zurückzuverfolgen.²³⁷ Somit könnten zumindest unvorsichtige Quellen erkannt und belangt werden.

Strafverfolgung und Juristik

Rechts- und Polizeisysteme stehen in der Kritik, als erste Unterstützungsmöglichkeit für Betroffene, fehlende Expertise im Umgang mit Opfern von digitalisierter sexualisierter Gewalt zu besitzen.²³⁸ Die langsam voranschreitende Entwicklung in der Prävention und Regulierung von digitalisierter, sexualisierter Gewalt scheint jedoch nur ein Symptom einer größeren Problematik zu sein. Eine generelle gesetzliche Reform scheint in diesem Bereich benötigt zu werden, um den digitalisierten Übergriffen in Zukunft adäquat entgegenzutreten.²³⁹

Als unzureichend kritisiert werden ebenfalls die bisherigen Schutzkonzepte und Maßnahmen zur Eindämmung digitalisierter, sexualisierter Gewalt; digitale Medien sollen stärker in den Fokus solcher Konzepte rücken.²⁴⁰

Um eine Handlung auf rechtlicher Ebene zu bewirken, bedarf es einer gewissen Dringlichkeit. Oftmals trauen sich Opfer sexualisierter Gewalt nicht, diese zur Anzeige zu bringen.²⁴¹ Insbesondere scheint hier die Involvierung des Internets und die diesbezüglich fehlende Expertise und Ernsthaftigkeit der zuständigen Sachbearbeitenden eine Rolle zu spielen.²⁴² Opfer von digitalisierter, sexualisierter Gewalt fühlen sich durch die Instanzen der Strafverfolgung oftmals nicht ernst genommen.²⁴³

In Deutschland erhebt das Bundeskriminalamt im Jahr 2020 eine repräsentative Dunkelfeldstudie. Cyberkriminalität gehört laut dieser Erhebung zwar zu den häufigsten Straftaten, jedoch ist das Dunkelfeld besonders groß: zur Anzeige gebracht werden lediglich 18 Prozent der erlebten Taten.²⁴⁴ Bei Sexualstraftaten sind die Anzeigezahlen mit einem Prozent offiziell angezeigter Taten noch deutlich niedriger.²⁴⁵

Welche Effekte das Wissen um die einfache Replikation und Verbreitung von Deepfake Pornografie auf die Anzeigezahlen durch Opfer hat, lässt sich bisweilen nur vermuten.

Medien

In der Verantwortung um die Sicherheit von Nutzer*innen müssen sich auch die Betreiber*innen der digitalen Räume sehen.²⁴⁶ „[...] online service providers and other organisations need to develop their policies and invest in detection as well as prevention technology.“²⁴⁷

236 Citron, 2014, S.165.

237 vgl. Citron, 2014, S.165.

238 vgl. Powell et al., 2020.

239 vgl. Powell et al., 2020.

240 vgl. Kärgel/Vobbe, 2019.

241 vgl. Citron, 2014.

242 vgl. Citron, 2014.

243 vgl. Citron, 2014.

244 vgl. Birkel et al., 2022.

245 vgl. Birkel et al., 2022.

246 vgl. Europol, 2022.

247 Europol, 2022.

Auch in Bezug auf Medieninstitutionen können Präventionsmaßnahmen skizziert werden, welche den malignanten Folgen der modernen Technologien effektiv entgegenwirken können.²⁴⁸ Die für diese Arbeit relevanten Maßnahmen kommen im Folgenden zur Sprache.

Medienkonzerne haben schon damit begonnen, manipulierte Inhalte in ihre Richtlinien einzubeziehen. Meta, TikTok, Reddit und YouTube erweiterten ihre Richtlinien, um manipulierte Inhalte aufzunehmen.²⁴⁹ Die Plattformen sprechen insbesondere Inhalte an, die durch gezielte Manipulation irreführend wirken können.²⁵⁰ Die Ausbreitung der Technologien und ihrer Anwendungsmöglichkeiten diktieren jedoch eine ständige Modernisierung.²⁵¹ Bereits bestehende Richtlinien innerhalb der Medienbranche werden zu einem späteren Zeitpunkt näher beleuchtet.

Arbeitgebende

Auch Maßnahmen seitens Arbeitgeber*innen innerhalb aller betroffenen Sektoren müssen beachtet werden. Die Schulung von Angestellten relevanter Unternehmen zu mehr Expertise im Feld der illegitim genutzten Bild- und Videoinhalte können von immensem Vorteil sein.²⁵² Schärfere Datensicherheitsrichtlinien und zweifache Authentifizierung können hier einen Anfang andeuten.²⁵³ Aufgrund der weitreichenden Schäden, die aus digitalisierter Gewalt hervorgehen können, kann für mehr präventive Arbeit seitens Arbeitgebenden argumentiert werden.²⁵⁴ Schulungen zu mehr gezielter Aufmerksamkeit und einem effizienteren Umgang mit solchen Inhalten können einen Anfang darstellen.²⁵⁵

Personen

Auch unter Privatpersonen scheint eine Veränderung des Blickwinkels nötig zu sein. Zur effektivsten Prävention müssen negative Grundhaltungen Erwachsener gegenüber digitaler Medien angesprochen werden.²⁵⁶ „Parents should not tune out because they feel outpaced by modern technology. They are ideally suited to teach children about respectful online engagement.“²⁵⁷ Victim Blaming kann beispielsweise „schädliche Prozesse“²⁵⁸ in Kindern und Jugendlichen auslösen und konstruktive Diskussionen unterbinden.²⁵⁹ Durch solch negative Herangehensweisen entwickelt sich bei jenen stark betroffenen Zielgruppen nicht das nötige Vertrauen, über potenziell gefährliche Situationen zu sprechen.

Die benötigten Medienkompetenzen werden nicht allein durch Erklärungen geschaffen.²⁶⁰ Vertrauenswürdige, interaktive Angebote können junge Menschen auf gefährdende Situationen vorbereiten und sie in der Entwicklung von medialen Kompetenzen begleiten.²⁶¹

248 vgl. Europol, 2022.
249 vgl. Europol, 2022.
250 vgl. Europol, 2022.
251 vgl. Powell et al., 2020.
252 vgl. Buo, 2020.
253 vgl. Buo, 2020.
254 vgl. Buo, 2020.
255 vgl. Buo, 2020.
256 vgl. Kärigel/Vobbe, 2019.
257 Citron, 2014, S.227.
258 Kärigel/Vobbe, 2019.
259 vgl. Kärigel/Vobbe, 2019.
260 vgl. Giertz et al., 2019.
261 vgl. Giertz et al., 2019.

Im Angesicht steigender Zahlen von synthetischen pornografischen Inhalten scheinen Informationen über die mögliche Gefahren bei der Selbstdarstellung im Netz besonders relevant.²⁶² Einfache Verweise auf Rechte zur informationellen Selbstbestimmung, den Datenschutz oder Verbote scheinen keine nachhaltige Veränderung der Bildungslage mit sich zu bringen.²⁶³ Notwendige Ansätze in Bildungs- und Erziehungsinstitutionen stehen in der Gefahr, in den Hintergrund zu rücken.²⁶⁴ „We need bolder, more creative and more imaginative ways forward than simply teaching young people to deconstruct or critique toxic media representations.“²⁶⁵

Auch für erwachsene Menschen stellt Aufklärung allein eine unzureichende Strategie für deren mediales Nutzungsverhalten dar. Generell betrachtet besitzen gefährdete Gruppen bereits eine kritische und kompetente Einstellung gegenüber medialen Inhalten.²⁶⁶

Allerdings scheint „die systematische Anpassung, Weiterentwicklung und Verbreitung des aktuellen Wissenstandes“²⁶⁷ weiterhin eine Herausforderung im Feld der Prävention von digitalisierter, sexualisierter Gewalt darzustellen.

Weiterführend bedarf es im privaten Umfeld gefährdeter Gruppen einer Veränderung der Einstellung hinsichtlich der Schuldzuweisung nach digitalisierten, sexualisierten Übergriffen.²⁶⁸ Eine Tabuisierung der Thematik durch Victim Blaming sollte vermieden werden.

3.7 Regulierung

Im folgenden Kapitel werden die vorhandenen und geplanten Regulierungsmaßnahmen aus dem gesetzlichen und privaten Raum erläutert. Des Weiteren wird auf die relevante Rechtslage verschiedener Teilbereiche hinsichtlich der Deepfake Pornografie eingegangen.

Staatliche Regulierung

USA

In den USA verabschiedeten mehrere Bundesstaaten innerhalb der letzten Jahre Gesetze, die als Gegenmaßnahme zu desinformierenden Deepfakes fungieren: darunter befinden sich Kalifornien, Texas, New York und Virginia.²⁶⁹ Die Gesetze traten zum einen in Kraft, um potenziellen Wahlmanipulationen vorzubeugen,²⁷⁰ zum anderen fallen auch Rechte zur Anzeige von Deepfakes durch Privatpersonen unter die Gesetze.²⁷¹ In Virginia zielen die Regulierungen spezifisch auf Deepfake Pornografie abzielen.²⁷² Regelungen auf Bundesebene beschränken sich bislang auf eine großflächige Datensammlung, um sich auf weitere rechtliche Schritte vorzubereiten.²⁷³

262 vgl. Giertz et al., 2019.

263 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

264 vgl. Kärger/Vobbe, 2019.

265 Gill, 2020.

266 vgl. Gill, 2020.

267 Kärger/Vobbe, 2019.

268 vgl. Powell et al., 2020.

269 vgl. Karaboga, Murat: Die Regulierung von Deepfakes auf EU-Ebene: Überblick eines Flickenteppichs und Einordnung des Digital Services Act- und KI-Regulierungsvorschlags, in: Digitale Hate Speech, 01.01.2023, doi:10.1007/978-3-662-65964-9_10.

270 vgl. Feeney, Matthew: Deepfake Laws Risk Creating More Problems Than They Solve, in: cato.org, Regulatory Transparency Project of the Federalist Society, 01.03.2021.

271 vgl. Karaboga, 2023.

272 vgl. Feeney, 2021.

273 vgl. Karaboga, 2023.

Darunter fällt die Unterstützung verschiedener Initiativen, die „Produktion, Erkennung und Bekämpfung [...] fördern“²⁷⁴.

China

China geht mit Deepfake-Inhalten auf nationaler Ebene um einiges strenger um: Die Kennzeichnung von Deepfakes sowie die Entfernung von nichtgekennzeichneten Inhalten sind seit 2020 Pflichten von Online-Plattformen.²⁷⁵ Des Weiteren wird die Durchsetzung der Regulierung streng überprüft. Die Nutzung von digitalen Räumen ist mit der verifizierbaren Ausweisung verbunden, die Möglichkeit zur Meldung von Inhalten muss gegeben sein und Plattformen sowie Nutzer*innen sollen regelmäßiger Überprüfung durch staatliche Institutionen unterliegen.²⁷⁶

EU

Innerhalb der EU-Richtlinien gestaltet sich das Bild teils kleinschrittiger.

Eine Verhandlung mit allen Mitgliedstaaten um das Gesetz über künstliche Intelligenz ist laut dem Europäischen Parlament für das Ende des Jahres 2023 geplant.²⁷⁷ Das Gesetz über künstliche Intelligenz soll regulierende Rahmenbedingungen für die zukünftige Nutzung und Herstellung von K.I. innerhalb der EU festlegen.²⁷⁸ Darin befinden sich ebenfalls Regelungen für die Nutzung generativer K.I.-Programme, durch welche voraussichtlich auch Deepfake-Programme abgedeckt werden. Diese bestimmen, dass die generierte Natur der Inhalte deklariert werden muss, die Erstellung illegaler Inhalte muss in der Entwicklung der Modelle ausgeschlossen werden, und urheberrechtlich geschützte Trainingsdaten müssen veröffentlicht werden.²⁷⁹

Um umfassende, überwachende Maßnahmen zu umgehen²⁸⁰ wird sich derweil auf verschiedene bestehende Richtlinien berufen. Darunter unter anderem die „DS-GVO, das Urheberrecht, die Richtlinie zur Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs und der sexuellen Ausbeutung von Kindern sowie der Kinderpornografie [...]“²⁸¹.

DS-GVO

Deepfakes und die zugehörige Software, inklusive deren Entwicklung, sind durch die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) belangbar, da personenbezogene Daten oftmals ohne Einwilligung in Form der Stimme oder des Bildmaterials für das Training und die Ergebnisse verwendet werden.²⁸²

Urheberrecht

Die Gründe für eine Belangbarkeit durch Urheberrechtsgesetze sind mit den Rechten des eigenen Bildes verbunden. „Ausnahmen [bilden] die Verwendung für wissenschaftliche und künstlerische Zwecke“²⁸³. Wobei ebenfalls die Frage um das Urheberrecht des neuen Erzeugnisses besteht.²⁸⁴

274 Karaboga, 2023.

275 vgl. Karaboga, 2023.

276 vgl. Karaboga, 2023.

277 vgl. Europäisches Parlament: KI-Gesetz: erste Regulierung der künstlichen Intelligenz, in: Aktuelles Europäisches Parlament, 08.06.2023, <https://www.europarl.europa.eu/news/en/headlines/society/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence> (abgerufen am 13.08.2023).

278 vgl. Europäisches Parlament, 2023.

279 vgl. Europäisches Parlament, 2023.

280 vgl. Karaboga, 2023.

281 Karaboga, 2023.

282 vgl. Karaboga, 2023.

283 Karaboga, 2023.

284 vgl. Karaboga, 2023.

AVMD-Richtlinie

Unter anderem wird die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (AVMD) genannt, die durch rechtlich vereinbarte Einschränkungen²⁸⁵ zum Schutz von Mediennutzenden beitragen soll.²⁸⁶ Somit stellt sie eine wirksame Richtlinie gegenüber unrechtmäßiger Deepfake Pornografie dar.

Deutschland

„Deutschland hat mit dem Netzwerkdurchsetzungsgesetz [...] bereits ein Rechtsinstrument geschaffen, mit dem gegen die Verbreitung von Deepfakes [...] vorgegangen werden kann [...]“²⁸⁷. Rechtswidrige Inhalte, die im Internet geteilt werden, fallen unter § 1 Absatz 3 NetzDG^{288, 289}. Aufgrund des Eingriffs in die körperliche (und psychische) Unversehrtheit durch langfristige persönliche Folgen für Betroffene²⁹⁰ wird hier Artikel 2 Absatz 2 des Grundgesetzes²⁹¹ relevant. Die Rechte am eigenen Bild fallen in Deutschland ebenfalls unter das Persönlichkeitsrecht, welches unter Artikel 1²⁹² und Artikel 2 Abschnitt 1²⁹³ des Grundgesetzes geregelt ist. Derweil werden jedoch innerhalb des NetzDG zuallererst Nutzer*innen in die Verantwortung genommen, rechtswidrige Inhalte zu melden.²⁹⁴

Gesetzlich geschützte Kommunikation

Auch die Medien, über die Deepfakes geteilt werden, müssen in der Regulation Beachtung finden. Eine Unterscheidung wird hier zwischen persönlichen Kommunikationsmedien und öffentlichen digitalen Räumen gemacht.²⁹⁵ „Regulatorische Maßnahmen, die sich auf persönliche Kommunikation konzentrieren, würden einen erheblichen Eingriff in den Bereich gesetzlich geschützter persönlicher Kommunikation erfordern“²⁹⁶, was voraussichtlich einen erheblichen Einfluss auf die Aushandlung der Richtlinien ausüben wird.

Wissenslücken

Das Wissen um derzeitige Gesetze und Regulierungen scheint nicht umfassend genug. Trotz der Kriminalisierung des unrechtmäßigen Erstellens und Verbreitens sexualisierter Bildinhalte konnten durchschnittlich 40 Prozent der Befragten einer Studie nach Powell et al. die Frage nach den bestehenden Richtlinien nicht beantworten.²⁹⁷

Viele junge Frauen wünschen sich eine stärkere Regulierung von medialen Bildinhalten und einen umfassenderen Schutz für Frauen im Netz.²⁹⁸

285 bspw. Altersbeschränkungen

286 vgl. Karaboga, 2023.

287 Farid, Hany/Hans-Jakob Schindler: Deepfakes: eine Bedrohung für Demokratie und Gesellschaft, Konrad-Adenauer-Stiftung e. V. (Hrsg.), , 2020.

288 § 1 Absatz 3 NetzDG

289 vgl. Farid/Schindler, 2020.

290 vgl. Citron, 2018.

291 Artikel 2 Absatz 2 GG

292 Artikel 1 GG

293 Artikel 2 Absatz 1 GG

294 vgl. Farid/Schindler, 2020.

295 vgl. Farid/Schindler, 2020.

296 Farid/Schindler, 2020.

297 vgl. Powell et al., 2020.

298 vgl. Gill, 2020.

Regulierung durch Medienplattformen

Öffentliche Plattformen bieten die Möglichkeit, Inhalte binnen Sekunden an ein weltweites Publikum zu senden. „ Plattformanbieter/-innen, insbesondere diejenigen mit einer bedeutenden Anzahl von Nutzern, [müssen] einen Beitrag zu dem zu schaffenden Abwehransatz leisten“²⁹⁹.

Richtlinien

Die Betreibenden der Internetseiten haben verschiedene Möglichkeiten, Hilfe an betroffene Personen zu leisten.³⁰⁰ Die Richtlinien der Plattformen können einen effektiven Rahmen zur konsequenten Verfolgung von Verstößen bieten. Sie können ein wirksames Werkzeug zur Prävention der Verbreitung von unrechtmäßiger Deepfake Pornografie sein.³⁰¹ Jedoch bedarf es dafür einer ausreichenden Aufstellung von moderierenden Instanzen, welche auf Basis dieser Richtlinien agieren können.³⁰² Diese Moderation ist eine Ressource, welche in den kommenden Jahren Als Hilfsmaßnahme für Betroffene voraussichtlich noch an Wichtigkeit gewinnen wird.³⁰³

Die Richtlinien des Unternehmens Meta verbieten jegliche K.I.-generierten Inhalte (einschließlich Deepfakes) auf ihrer Plattform, welche zur Täuschung oder Desinformation von Nutzer*innen führen könnten.³⁰⁴ Inhalte zu Zwecken von Satire und Parodie sind hiervon ausgenommen.³⁰⁵ Andere Plattformen wie TikTok, Reddit und YouTube kategorisieren gefälschte Inhalte, die gezeigten Personen schaden oder diese in einem falschen Kontext zeigen könnten, als unerlaubt.³⁰⁶ Entgegen der Auffassung einiger Nutzer*innen erlauben es soziale Netzwerke gemeinhin nicht, die Plattformen für digitale Belästigungen zu nutzen.³⁰⁷

Auch Online-Pornografie-Plattformen passen sich dem Wandel an. Die Richtlinien der Plattform Pornhub zeigen auf, dass Deepfakes nicht zu den erlaubten Inhalten zählen: „we also prohibit [...] Any “deepfakes” whatsoever (manipulating a person’s image, whether in picture or video, to deceive or mislead the viewer into believing that person is acting or speaking in the way presented, absent artistic merit).“³⁰⁸

Entfernte Inhalte

Laut des Transparenzreports der Plattform Pornhub wurden im Jahr 2022 über dreizehntausend visuelle Inhalte aufgrund der Non-consensual Content-Richtlinien entfernt.³⁰⁹ Dies entspricht ungefähr 6 Prozent aller von der Plattform entfernten Inhalte im Jahr 2022.³¹⁰ Zu diesen gehören auch Deepfake-Inhalte.³¹¹

299 Farid/Schindler, 2020.

300 vgl. Citron, 2014, S.167.

301 vgl. Citron, 2014.

302 vgl. Citron, 2014, S.168.

303 vgl. Citron, 2014, S.176.

304 vgl. Europol, 2022.

305 vgl. Europol, 2022.

306 vgl. Europol, 2022.

307 vgl. Citron, 2014, S.227.

308 pornhubhelp: Non-Consensual Content Policy, in: Pornhub Help Center, 2022, [online] <https://help.pornhub.com/hc/en-us/articles/4419871787027-Non-Consensual-Content-Policy> (abgerufen am 14.08.2023).

309 vgl. pornhubhelp: 2022 Transparency Report, in: Pornhub Help Center, o. D., <https://help.pornhub.com/hc/en-us/articles/14666334117267-2022-Transparency-Report-> (abgerufen am 31.07.2023).

310 vgl. pornhubhelp, o. D.

311 vgl. pornhubhelp, o. D.

87 Prozent der entfernten NCC-Inhalte mussten von User*innen gemeldet werden, bevor sie von der Plattform gelöscht wurden.³¹² Fast 15 Prozent der eingereichten Videos mit NCC-Inhalten konnten vor dem Upload durch das Moderatoren-Team gestoppt werden.³¹³ Über 85 Prozent hingegen erhielten im Jahr 2022 mindestens eine Ansicht durch Nutzer*innen, bevor sie entfernt wurden.³¹⁴

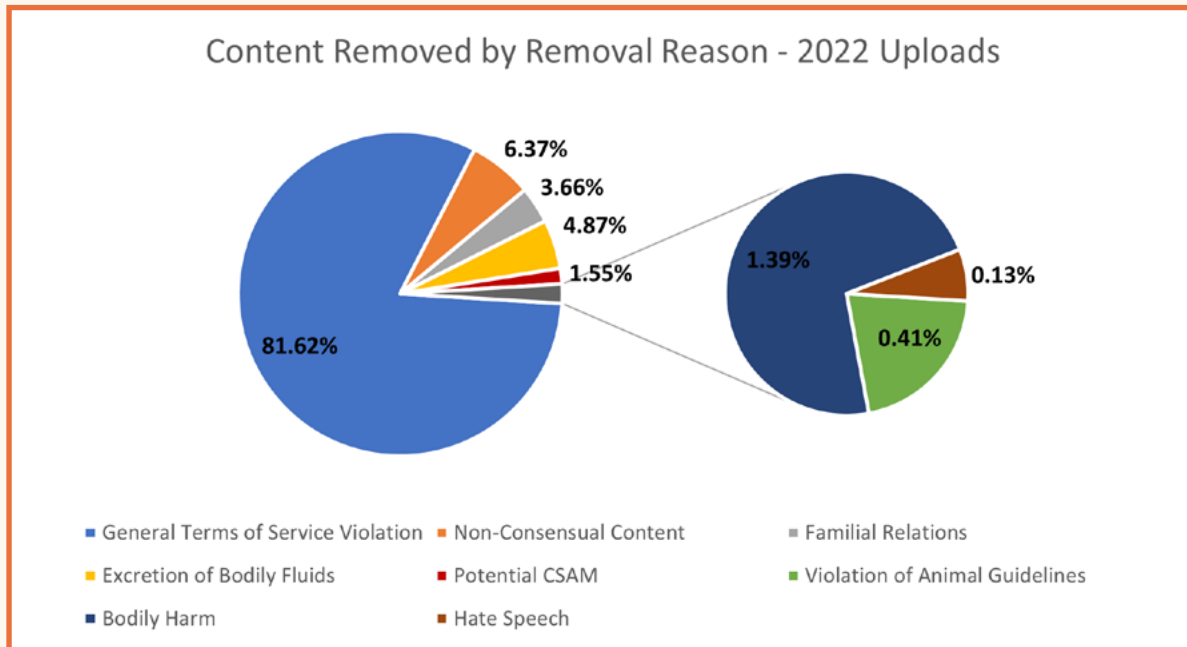


Abbildung 3: Content Removed by Removal Reason - 2022 Uploads
(Quelle: pornhub.com, o.D.)

Arbeitgebende

Der Einfluss, den digitalisierte sexualisierte Gewalt, auf die Karrierechancen Betroffener ausüben kann³¹⁵ wirft die Frage nach der Regulierung von jenen Informationen in Bezug auf Arbeitgebende auf. Einige Länder verbieten es Arbeitgebenden eine Überprüfung potenzieller Kandidat*innen über das Internet durchführen, ohne dass diese ihre vorherige Einwilligung geben. Die Tendenz, insbesondere Videoinhalte als glaubwürdig zu betrachten,³¹⁶ kann für Betroffene von digitalisierter, sexualisierter Gewalt fatale Auswirkungen auf dem Arbeitsmarkt haben. Arbeitgebende scheinen solche expliziten Inhalte in ihre Bewertung von Bewerber*innen miteinzubeziehen.³¹⁷ Weiterführend müssen auch die diskriminierenden Eigenschaften solcher Recherchen beachtet werden, da öfter Frauen und marginalisierte Gruppen betroffen sind.³¹⁸

Für Betroffene wird gegenüber den Arbeitgebenden ein Sprachrecht gefordert.³¹⁹ Arbeitgebende müssen wiederholt geschult werden, um adäquat mit Fällen der digitalisierten sexualisierten Gewalt umzugehen.³²⁰

312 vgl. pornhubhelp, o. D.

313 vgl. pornhubhelp, o. D.

314 vgl. pornhubhelp, o. D.

315 vgl. Citron, 2014.

316 vgl. Kietzmann et al., 2020.

317 vgl. Citron, 2014, S.182.

318 vgl. Citron, 2014.

319 vgl. Citron, 2014.

320 vgl. Citron, 2014.

Die Effekte solcher Schulungen zeigen sich vielversprechend, da Arbeitgebende somit einen kritischen Blick auf negative Online-Inhalte gewinnen können³²¹ und Betroffenen gegebenenfalls eine fairere Chance einräumen.

Freie Meinungsäußerung

In vielen digitalen Räumen stehen Nutzer*innen der Zensur oder der Regulierung des Sprach- und Informationsgebrauchs kritisch gegenüber. „In their view, people should be allowed to say anything they want online because it is “free speech.”“³²² Wobei sich das Problem weit über die freie Meinungsäußerung hinaus erstreckt, denn die Gefährdung anderer fällt weder in den USA³²³, noch in Deutschland³²⁴ unter den Schirm der freien Meinungsäußerung.

Der Vergleich des Internets mit dem öffentlichen Marktplatz scheint ein weit verbreitetes Bild zu sein.³²⁵ Wenngleich digitale Räume eine riesige Plattform für einen breiten Dialog bieten und demnach einen essenziellen Teil des öffentlichen Diskurses ausmachen, geben sie weder speziellen Schutz vor Konsequenzen, noch hebeln sie die bestehenden Gesetzgebungen aus.³²⁶

Bildrechte

Die Rechte am eigenen Bild fallen in Deutschland unter die Persönlichkeitsrechte und sind unter §22 des Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie geregelt³²⁷.

Ausnahmen hinsichtlich der Zurschaustellung unbewilligter Aufnahmen bestehen nur dann, wenn diese von öffentlichem Interesse sind.³²⁸ Wobei unrechtmäßige Deepfake Pornografie-Inhalte die Kriterien des öffentlichen Interesses in den meisten Fällen nicht erfüllen; insbesondere, wenn es sich um Privatpersonen handelt.³²⁹

Bezahlte sexuelle Dienstleistungen

Da Deepfake Pornografie in Netz vertrieben wird, stellt sich die Frage, inwiefern diese Inhalte unter den Gesetzen zu bezahlten sexuellen Dienstleistungen stehen. Da innerhalb der Literaturrecherche hauptsächlich Publikationen in Bezug auf unrechtmäßige Deepfake Pornografie gefunden wurden, können lediglich Annahmen zum Sachverhalt der bezahlten sexuellen Dienstleistungen in Deutschland aufgestellt werden. Spezifische fachliche Arbeiten zum rechtlichen Sachverhalt scheinen angebracht.

Im häufigen Fall der unbewilligten Deepfake Pornografie, ist diese schon allein durch die besprochenen Rechtsverletzungen zur sexuellen Selbstbestimmung³³⁰ zu beantworten, da der Schutz vor sexualisierter Gewalt sich zwangsläufig auch auf bildbasierte Medien erstreckt. Die zuvor besprochene Belangbarkeit durch anderweitige Rechtsverletzungen spielt ebenfalls eine Rolle. In Deutschland werden Gewinne, die durch die Begehung von Straftaten entstehen, zur strafrechtlichen Vermögensabschöpfung gezählt³³¹.

321 vgl. Citron, 2014, S.183.

322 Citron, 2014, S.190.

323 vgl. Citron, 2014a

324 Artikel 5 Absatz 2 GG

325 vgl. Citron, 2014a

326 vgl. Citron, 2014.

327 §22 und §23 KunstUrhG

328 vgl. Bundesgerichtshof: Urteil des 1. Bundesgerichtshofs, in: bundesgerichtshof.de, 2007, <https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=39434> (abgerufen am 14.08.2023).

329 vgl. Citron, 2014.

330 vgl. Kismödi et al., 2017.

331 §§73-76 StGb

Der Sachverhalt zum Vertrieb von eingewilligter Deepfake Pornografie erweist sich innerhalb der Literaturrecherche als unklar. Dass auch diese Inhalte unter die allgemein in Deutschland geltenden Gesetze für die Verbreitung pornografischer Inhalte³³² fallen, ist anzunehmen. Jedoch tun sich weitere Fragen im Hinblick auf das Urheberrecht der genutzten Trainingsdaten auf.

Kinderschutz

Minderjährige bedürfen besonderen Schutzes. Dies wird in der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen eindeutig beschlossen³³³.

Hinsichtlich der Deepfake Pornografie wird besonders Artikel 16 der Konvention relevant: „Kein Kind darf willkürlichen oder rechtswidrigen Eingriffen in sein Privatleben, [...] oder rechtswidrigen Beeinträchtigungen seiner Ehre und seines Rufes ausgesetzt werden.“³³⁴

Auch besitzen Kinder in Deutschland ein Recht am eigenen Bild³³⁵.

Der Bedarf besonderen Schutzes gilt auch dann, wenn es um die sexuelle Selbstbestimmung geht. Sexualisierte Deepfake Inhalte von unter 14-Jährigen können als sexueller Missbrauch von Kindern eingestuft werden³³⁶. Auch solche Darstellungen von Minderjährigen unter 18 Jahren gelten unter den Regelungen zur Verbreitung pornografischer Inhalte als strafbar³³⁷.

332 §§ 184-184f StGb

333 vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [bmfsfj]: Übereinkommen über die Rechte des Kindes: VN-Kinderrechtskonvention im Wortlaut mit Materialien, in: bmfsfj.de, 01.02.2019, <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/uebereinkommen-ueber-die-rechte-des-kindes-86530> (abgerufen am 02.08.2023).

334 vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [bmfsfj], 2019.

335 §22 und §23 KunstUrhG

336 §§ 176-176e StGb

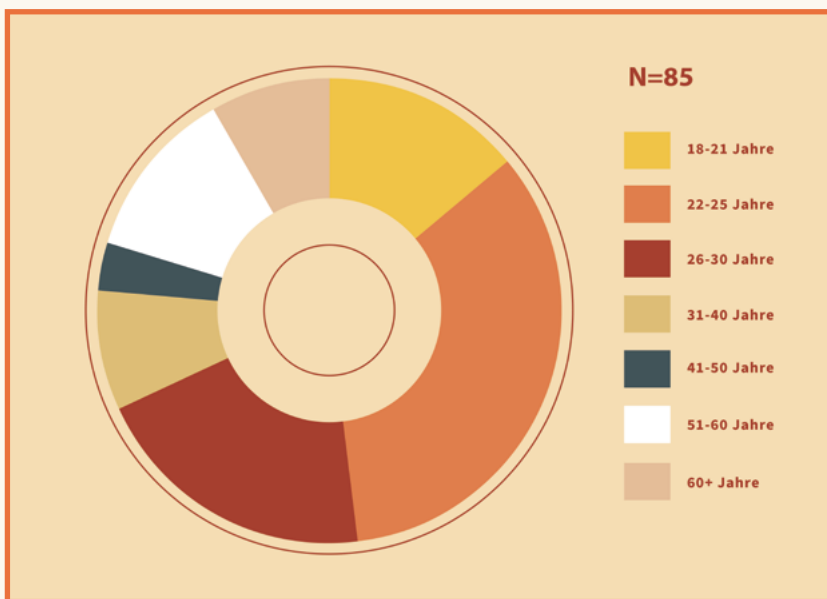
337 §§ 184-184f StGb

4 Auswertung des Fragebogens

Im Folgenden werden die relevanten Fragen aus der erstellten Umfrage zur Deepfake Pornografie ausgewertet. Diese werden in der finalen Ergebnisdiskussion mit der Auswertung der Literaturrecherche in Verbindung gebracht. Nicht alle Fragen sind ergebnisrelevant und werden somit nicht ausführlich ausgewertet. Die Auswertung der Umfrage erfolgt mit einem Maximalwert von N=85.

Insgesamt verzeichnet die Umfrage 87 Teilnehmer, wobei nicht jede Frage dieselbe Anzahl an Antworten erhielt.

Frage 1: Welcher Altersgruppe gehörst Du an?

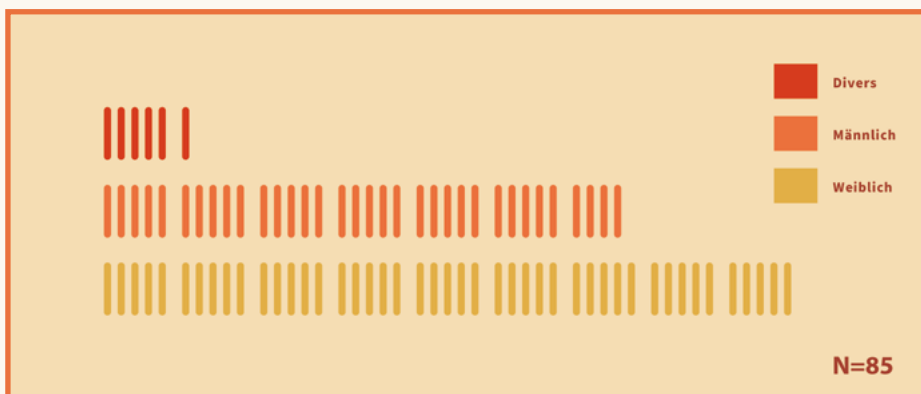


Die Altersverteilung der Antwortenden befindet sich überwiegend im Bereich junger Erwachsener. Mit 34,1% sind ungefähr ein Drittel der Antwortenden zwischen 22 und 25 Jahren alt. Einen weiteren großen Teilbereich stellen mit 20% Prozent der Befragten 26- bis 30-Jährige dar, darauf folgen 18- bis 21-jährige mit 14,1%. Die geringste Teilnahme erfolgte mit 3,5% unter den 41- bis 50-jährigen.

Abbildung 4: Altersverteilung der Befragten (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 2: Welchem Geschlecht fühlst Du dich zugehörig?

Die Frage nach dem Geschlecht zeigt, dass sich mit 52,9% über die Hälfte der Befragten dem weiblichen Geschlecht zugehörig fühlen.



40% der Befragten identifizieren sich als männlich und 7,1% als divers.

Abbildung 5: Geschlechterverteilung der Befragten (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 3: Selbstbestimmung bedeutet für mich:

Durch die offene Fragestellung erweist sich eine umfassende Auswertung als schwierig, die genannten Konzepte zu dieser Frage lassen sich in den folgenden Kategorien zusammenfassen:

- Die eigene und freie Entscheidung
- Die Hoheit über alle Aspekte des Selbst
- Die alleinige Macht über den eigenen Körper
- Die Kontrolle über die eigenen Informationen
- Die Freiheit von äußeren Eingriffen
- Die Fähigkeit des kritischen Denkens

Frage 4: Diese Worte verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Im Folgenden werden die Begriffe, welche mindestens 5-fach genannt wurden, aufgezählt. Aufgrund der verschiedenen Schreibweisen sind die Begriffe vereinheitlicht.

- Freiheit
- Unabhängig(keit)
- Eigenverantwortung
- Eigenständig(keit)
- (Eigene) Entscheidung(en)
- Verantwortung
- Entscheidungsfreiheit

Frage 5: Diese Farben verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Durch die freie Stellung der Frage nannten einige Teilnehmenden mehrere Farben - dies führt dazu, dass es mehr Nennungen als Befragte gibt.

Aus der Auswertung lässt sich erkennen, dass Menschen abstrakte Begriffe sehr unterschiedlich bewerten. Mit jeweils 21 Nennungen sind die meist zugewiesenen Farben der Umfrage **Grün** (mit den Ausläufern grasgrün und hellgrün) sowie **Blau** (mit den Ausläufern dunkelblau und hellblau). Mit 19 Nennungen befindet sich **Rot** (mit den Ausläufern Bordeaux, Dunkelrot und Karminrot). Es schließen sich **Gelb** (Ausläufer Warmes Gelb) mit 14 Stimmen, und **Orange** (knallig, kräftig, hell) mit 13 Stimmen an.

Somit ergeben sich fünf Hauptfarben für die Plakate des praktischen Teils.

Frage 6: Diese Formen und Motive verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Auch hier gibt es wieder mehr Antworten als Befragte, da die Fragestellung die Mehrfachnennung zuließ. Die Auswertung erwies sich als kompliziert, da die Motive erst kategorisiert werden mussten. Durch die Kategorisierung ergeben sich insgesamt sieben Motive:

Mit 14 Nennungen ist der **Kreis** das meistgenannte Motiv. Darauf folgen mit neun Antworten **runde Formen**, die nicht als Kreise klassifiziert wurden. Dicht gefolgt wurden sie mit acht Nennungen von **Händen**.

Herzen, Pfeile, Vögel und „**Keine**“ wurden jeweils sieben Mal genannt.

„**Keine**“ werden im Verlauf der praktischen Arbeit außer Acht gelassen.

Frage 7: Gab es in der Vergangenheit schon einmal Situationen[,] in denen in Deine Selbstbestimmung eingegriffen wurde?

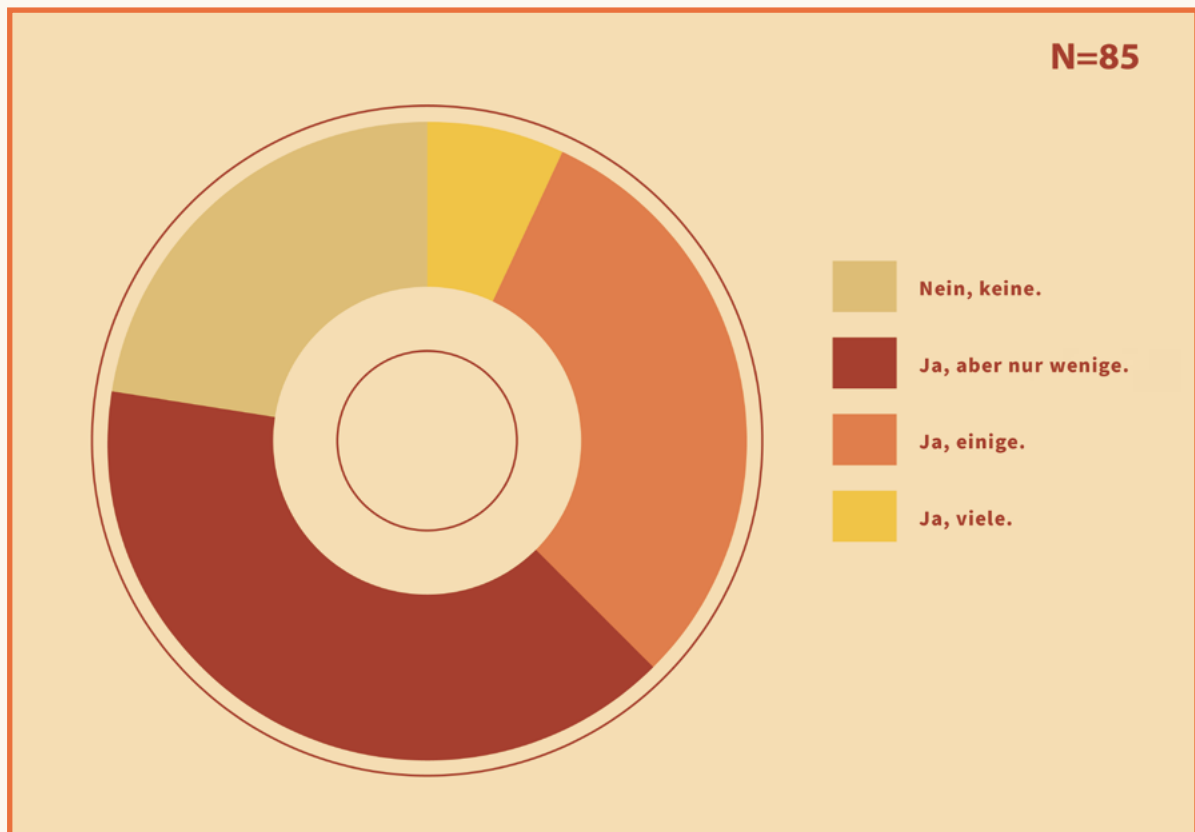


Abbildung 6: Verteilung zu Eingriffen in die Selbstbestimmung
(Eigene Darstellung, 2023)

Aus der Umfrage ergibt sich, dass 77,6% der Befragten bereits Situationen erlebten, in denen in das eigene Konzept der Selbstbestimmung eingegriffen wurde. 22,4% der Befragten verneinten die Frage indessen.

Frage 8: Erläutere gerne eine dieser Situationen, die bei dir [besonderen] Eindruck hinterlassen haben. [...]

Aufgrund der stark unterschiedlichen sowie zum Teil höchst sensiblen Aussagen werden im Folgenden keine Antworten näher ausgeführt. Jedoch lässt sich aus der Auswertung erkennen, dass Eingriffe in die Selbstbestimmung von verschiedenen Menschen mit verschiedenen schweren Situationen in Verbindung gebracht werden. Für diese Arbeit relevante Aussagen beziehen sich auf:

- Das Teilen von Bildern ohne Einwilligung
- Mobbing
- Sexuelle Übergriffe

Frage 9: Bezüglich Deepfakes:

Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit diesem Thema?

Die Antworten der Umfrage zeigen sich fachlich zumindest teilweise verwandt mit dem Thema Deepfake. Zur Frage nach der Menge an Berührungspunkten beschrieben 42 von 83 Personen und damit ungefähr 50% der Befragten ihre Berührungspunkte mit Deepfakes als neutral bis unterdurchschnittlich. 16,9% gaben an, bisher keine Berührungspunkte mit Deepfakes gehabt zu haben. Von den Teilnehmenden bewerteten 24 Personen die Frage mit einer 3 und gaben damit an, schon einige Berührungspunkte gehabt zu haben.

12% der Befragten geben an, überdurchschnittlich viele Berührungspunkte mit der Thematik gehabt zu haben, und 8,4% geben an, "sehr viele" Berührungspunkte mit dem Thema gehabt zu haben. Eine beeinflussende Wirkung des stark mediengestützten Autorenumfeldes kann hier nicht ausgeschlossen werden. Das Wissen der Befragten hinsichtlich Deepfake Technologien erweist sich dennoch als ausbaufähig. Es lässt sich schließen, dass Deepfakes stärkerer Informationskampagnen bedürfen, um weiter in das öffentliche Bewusstsein zu rücken.

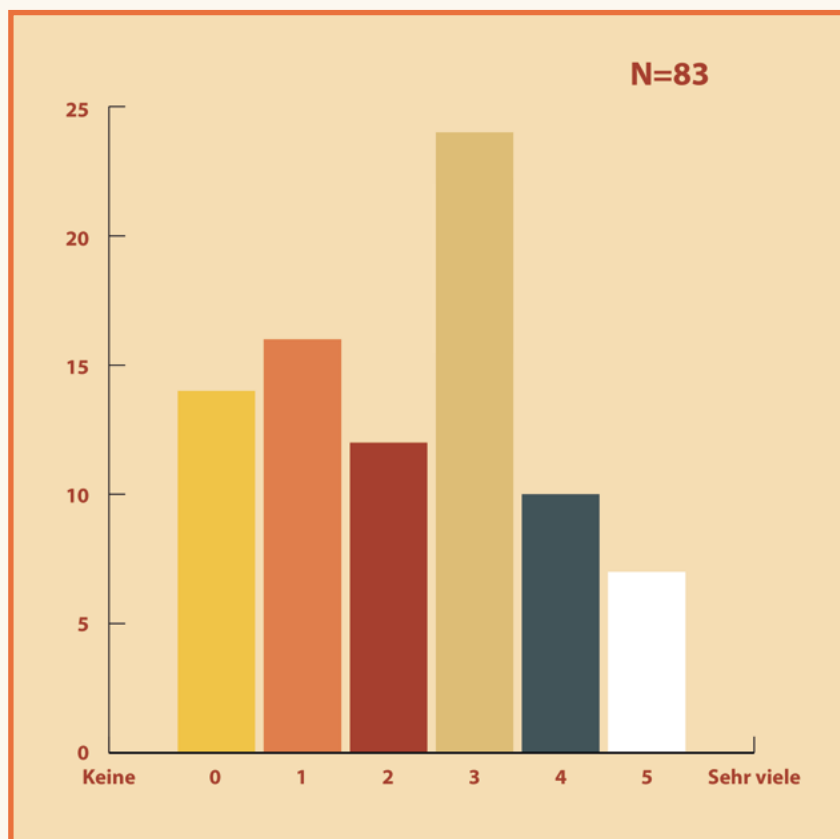


Abbildung 7: Einschätzung der Berührungspunkte mit Deepfakes
(Eigene Darstellung, 2023)

Frage 10: Welche Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfakes?

Aus den 76 Antworten, in denen zum Teil mehrere Berührungspunkte mit dem Thema genannt werden, ergeben sich drei grobe Kategorien:

Medien

Teils nicht näher auf das Medium spezifiziert, merkten viele der Befragten an, mediale Berichte zum Thema Deepfakes gesehen zu haben. Oftmals wurden Berichte politischer Natur angegeben. Auch wurden Dokumentationen, sowie Nachrichten aus dem Fernsehen oder „die Presse“ genannt. Des Weiteren wurde der Bereich der Filme genannt, wobei keine spezifischen Werke erwähnt wurden.

Soziale Medien

Soziale Medien wurden durch ihre vielen verschiedenen Plattformen am häufigsten genannt. YouTube-Videos scheinen eine besondere Rolle in der Informierung zu Deepfakes zu haben, da diese mehrfach als Antwort genannt wurden.

Weitere Plattformen, die explizit genannt wurden waren TikTok, Facebook und Reddit. Auch wurden mehrfach Memes zum Thema Deepfakes angesprochen.

Professionelles und eigenes Interesse

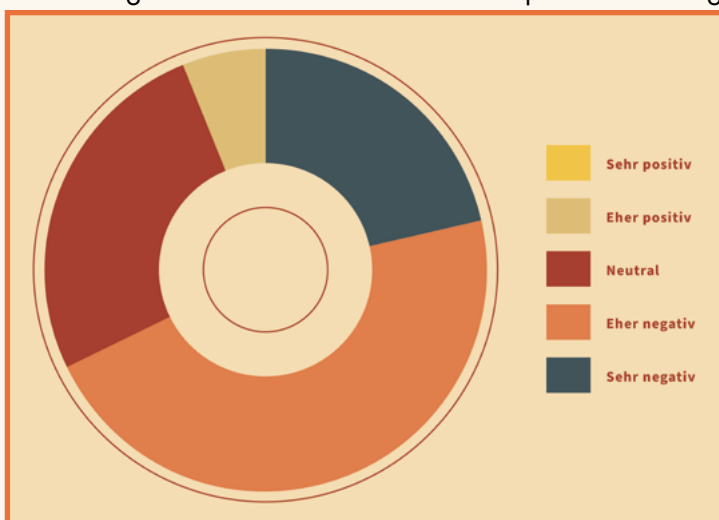
Besonders häufig wurden in den non-medialen Begründungen die Auseinandersetzung mit dem Thema im Rahmen des Studiums genannt. Diese Angabe kann jedoch aufgrund der hohen Anzahl an Medienproduktions-Studierenden, welche mit der Umfrage in Berührung kamen, verfälscht sein und lässt somit keine allgemeineren Schlüsse zu.

Auch eigene Recherchen oder solche im Rahmen der beruflichen Tätigkeit wurden mehrfach erwähnt.

Abschließend wurde auch die Begegnung mit Deepfake Pornografie im Netz mehrfach genannt.

Frage 11: Meine Einstellung zu Deepfakes ist...

Die Befragten stehen der Thematik zu Deepfakes eher negativ gegenüber. Während 6% der



Befragten eine eher positive Einstellung gegenüber der Thematik besitzen, geben 26,6% eine neutrale Einstellung an. 46,6% der Befragten äußerten sich eher negativ und 21,4% gaben an eine sehr negative Einstellung zu Deepfakes zu besitzen.

Abbildung 8: Verteilung der Einstellung zu Deepfakes (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 12: Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung etwas näher:

Aufgrund der vielen verschiedenen Antworten ließ sich zu dieser Frage leider keine eindeutige Kategorisierung der positiven und negativen Aspekte festhalten. Somit werden im Folgenden die Antworten der einzelnen Kategorien bloß zusammenfasst.

Sehr negativ

Die negativ eingestellte Gruppe vermerkt besonders oft, dass die Missbrauchsmöglichkeiten der Technologie ein Risiko darstellen. Insbesondere werden hier Desinformation, gesellschaftliche und politische Manipulation durch Fake News, „Hetze“ und Rufmord bekannter Personen genannt. Auch die Nutzung eines Menschen für die Entwicklung von Technologien ohne dessen Einwilligung wird mehrfach als negativer Punkt erläutert. Des Weiteren wird die mangelnde Medienkompetenz besprochen, wodurch es zu Täuschungen, Betrug und einer stärkeren Verbreitung der Inhalte kommen kann. Insgesamt scheint in dieser Gruppe die Thematik der Deepfakes als Gefahr für die Gesellschaft und die Politik gesehen zu werden. Auch die mindere Qualität der Inhalte wird bemängelt.

Neutral

Die neutrale Gruppe zeigt auf, dass es positive und negative Aspekte der Deepfake Thematik gibt. Neben den Personen, die sich bisher nicht oder kaum mit dem Thema Deepfakes beschäftigt haben, gibt es viele Antworten, welche sich reflektiert mit der Thematik auseinandersetzen. Es werden das hohe Missbrauchspotential und die Gefahren für das persönliche Wohl angesprochen. Auch die technischen Fortschritte innerhalb der Film- und Unterhaltungsbranche werden erwähnt. Innerhalb mehrerer Antworten wird eine umfassendere Auseinandersetzung mit der Thematik gefordert. Eine weitere Antwort besagt: „Deep-Fake [...] gehört in die Menschheitsgeschichte.“

Eher negativ

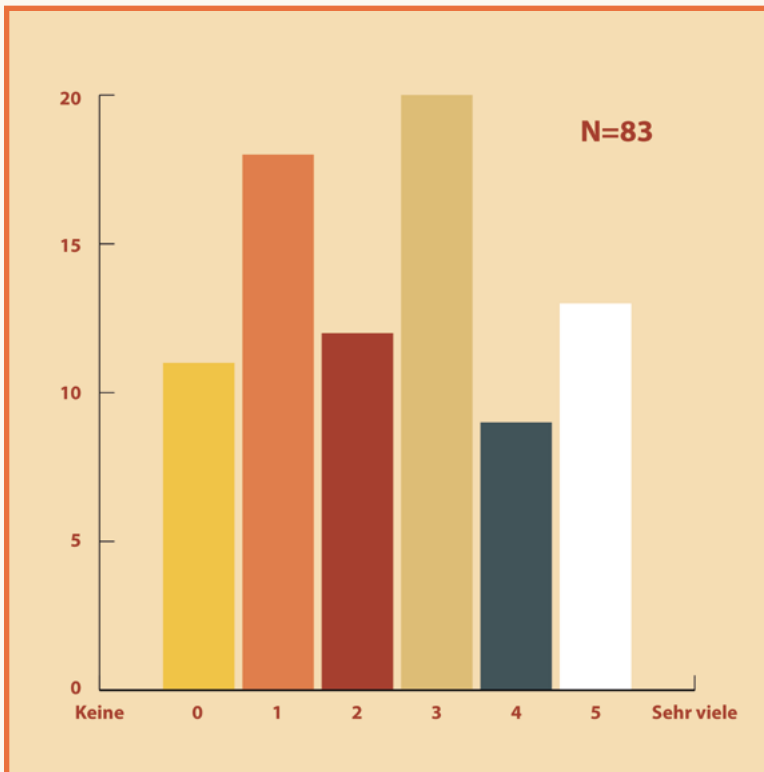
In der eher negativ eingestellten Gruppe werden Deepfakes mit mehr schadenden als nützlichen Effekten in Verbindung gebracht. Zwar wird hier angemerkt, dass die Technologie für künstlerische und kreative Zwecke, wie beispielsweise satirische Inhalte und einen Fortschritt in der Filmindustrie genutzt werden kann. Dennoch überwiegen die negativen Punkte. Benannt werden unter anderem die Schwierigkeiten innerhalb von Gerichtsverfahren, die Verbreitung von Fake News und synthetischer Pornografie sowie diskreditierender, diffamierender Inhalte. Es wird befürchtet, dass „Realität und Fake verschwimmen“ und somit die Gesellschaft als Ganzes beeinflusst werden könnte. Auch wird eine Gefahr in der „Täuschung“ und „Manipulation“ durch Deepfakes gesehen. Des Weiteren wird die Verfälschung geschichtlicher Dokumentation und der eventuelle gesellschaftliche Vertrauensverlust angemerkt.

Eher positiv

Die eher positive Gruppe setzt sich ebenfalls mit den positiven und negativen Aspekten der Technologie auseinander. Als positive Aspekte wird der starke Fortschritt in der Film-, Videospiele-, und Unterhaltungsindustrie genannt. Der technische Fortschritt und die kreative Nutzung werden als positiv betrachtet. Unter den Risiken werden zum einen die Erstellung und Verbreitung von Fake News, zum anderen die von Deepfake Pornografie genannt.

Frage 13: Bezüglich Pornografie:

Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit diesem Thema?



Die Antworten zur Menge von Berührungspunkten mit dem Thema Pornografie fallen gemischt aus. Während 41 der 83 Befragten angeben, keine bis unterdurchschnittlich viele Berührungspunkte zu haben, geben die restlichen 42 Befragten an, überdurchschnittlich viele bis sehr viele Berührungspunkte zu haben. 24,1% der Befragten bewerteten die Frage mit einer drei, was für eine sporadische Beschäftigung mit der Thematik der Pornografie spricht. 21,7% gaben mit einer Bewertung von eins sehr wenige Berührungspunkte an.

Abbildung 9: Einschätzung der Berührungspunkte mit Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 14: Meine Einstellung zu Pornografie ist...

Die Einstellung zur Pornografie zeigt sich zu großen Teilen neutral oder eher negativ. 37,6% der 85 Befragten äußern sich der Pornografie gegenüber negativ, während weitere 35,3% angeben eine eher negative Einstellung zu haben. 5,9% empfinden das Thema als sehr negativ und 3,5% als sehr positiv. Hingegen geben 17,6% an, eine eher positive Einstellung zu haben.

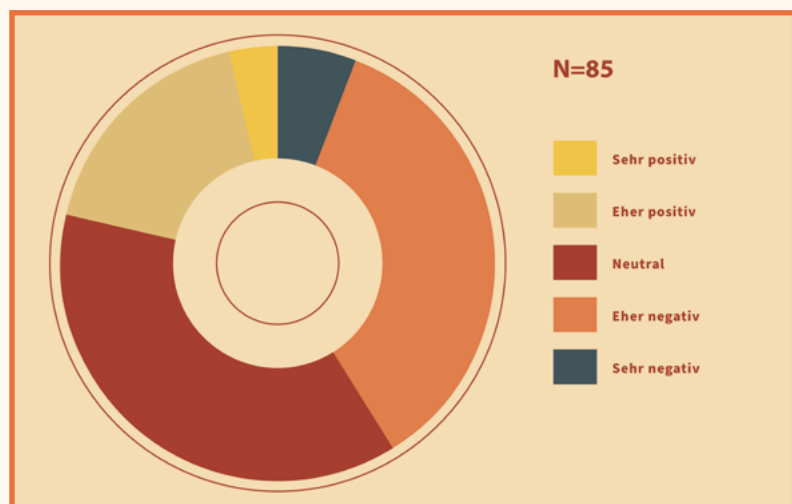


Abbildung 10: Verteilung der Einstellung zu Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 15: Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung etwas näher:

Die 78 Erläuterungen der angegebenen Einstellungen gegenüber Pornografie erweisen sich als umfassend. Jedoch lassen sich einige oft genannte Oberkategorien zusammenfassen. Eine detailliertere Auswertung wird aufgrund der Komplexität der Thematik nicht durchgeführt.

Sehr positiv

In der sehr positiven Bewertung stehen unter anderem die Enttabuisierung und die damit verbundene Selbstbestimmung von Menschen, die freiwillig Pornografie produzieren im Fokus.

Eher positiv

Auch in der eher positiven Kategorie stehen die Enttabuisierung, sowie die Entscheidungsfreiheit von Darsteller*innen im Vordergrund. Auch wird die Auseinandersetzung mit der eigenen Sexualität durch Pornografie mehrfach betont. Der Konsens dieser Gruppe scheint darin zu bestehen, dass Pornografie unter fairen Bedingungen als positiv zu bewerten ist.

Neutral

Im neutralen Bereich wird sich oft auf die Vorlieben des Einzelnen berufen, ein*e Befragte*r erklärt: „Jeder so wie er/sie möchte“. Viele Befragte erklären, dass sie zum einen keine Berührungspunkte mit der Thematik besäßen und zum anderen nicht umfassend genug informiert seien, um sie zu bewerten.

Auch in dieser Gruppe ist die Tendenz zur positiven Bewertung von Pornografie unter fairen Bedingungen vorhanden. Es werden dabei jedoch auch Schwierigkeiten der Industrie angemerkt.

Eher negativ

In der eher negativ eingestellten Gruppe wird besonders oft über die sexistischen und „frauenverachtenden“ Rollenbilder gesprochen, welche durch Pornografie vermittelt werden können.

Des Weiteren wird die Vermittlung von unrealistischen Konzepten der Sexualität und der Beziehungen kritisiert. Weiterhin werden die negativen Bedingungen in der Produktion von Pornografie angesprochen. Auch illegale Inhalte werden als negativ angemerkt.

Sehr negativ

In der sehr negativ eingestellten Gruppe werden ebenfalls die beigebrachten „falschen Erwartungen“ an Sexualität, sowie die Gefahren von Pornografie für das Wohlbefinden genannt. Auch die Verringerung der Gehirnleistung durch den Konsum, sowie die beeinträchtigte mentale Gesundheit von Darsteller*innen wird befürchtet.

Frage 16: Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfake-Pornografie?

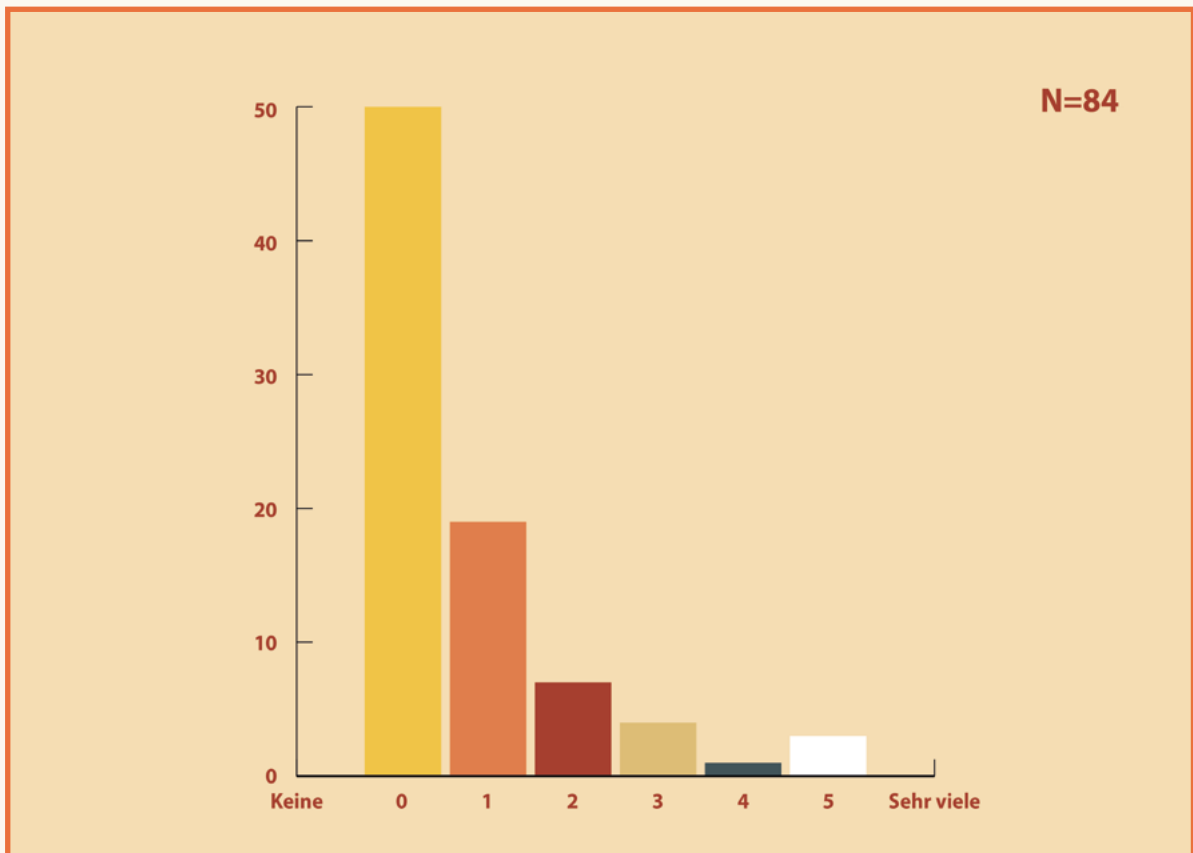


Abbildung 11: Einschätzung der Berührungspunkte mit -Deepfake Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)

Hinsichtlich des steigenden Trends scheint es überraschend, dass 50 der 84 Antwortenden einschätzen, bisher keine Berührungspunkte mit dem Thema Deepfake Pornografie gehabt zu haben. Spekulativ kann dies verschiedene Gründe haben, wie beispielsweise mangelnde Medienkompetenz in der Erkennung solcher Art Inhalte, eine Vermeidung von Pornografie als solches, oder die Nutzung des gewählten Mediums. Das öffentliche Bewusstsein über digitalisierte sexualisierte Gewalt scheint nicht stark ausgeprägt.

Frage 17: Welche Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfake-Pornografie?

Die Frage nach den spezifischen Berührungspunkten ergab verschiedene Antwortkategorien. Social Media scheint für viele der Teilnehmenden eine große Anlaufstelle: Ob es sich um das Empfangen der zuvor angesprochenen expliziten Inhalte mit Personen des öffentlichen Lebens auf der Timeline handelt, Memes, oder aufklärende Inhalte im Sinne von Videos. Auch herkömmliche Dokumentationen oder Berichte innerhalb der traditionellen Medien spielen eine Rolle. Ein weiteres Feld stellt eigene Recherchen im Zuge wissenschaftlicher Arbeiten, im Berufsfeld oder im Lernprozess von Deep Learning Programmen dar. Diskussionen über Deepfakes im Generellen spielen ebenfalls eine Rolle.

Frage 18: Meine Einstellung zu Deepfake-Pornografie ist...

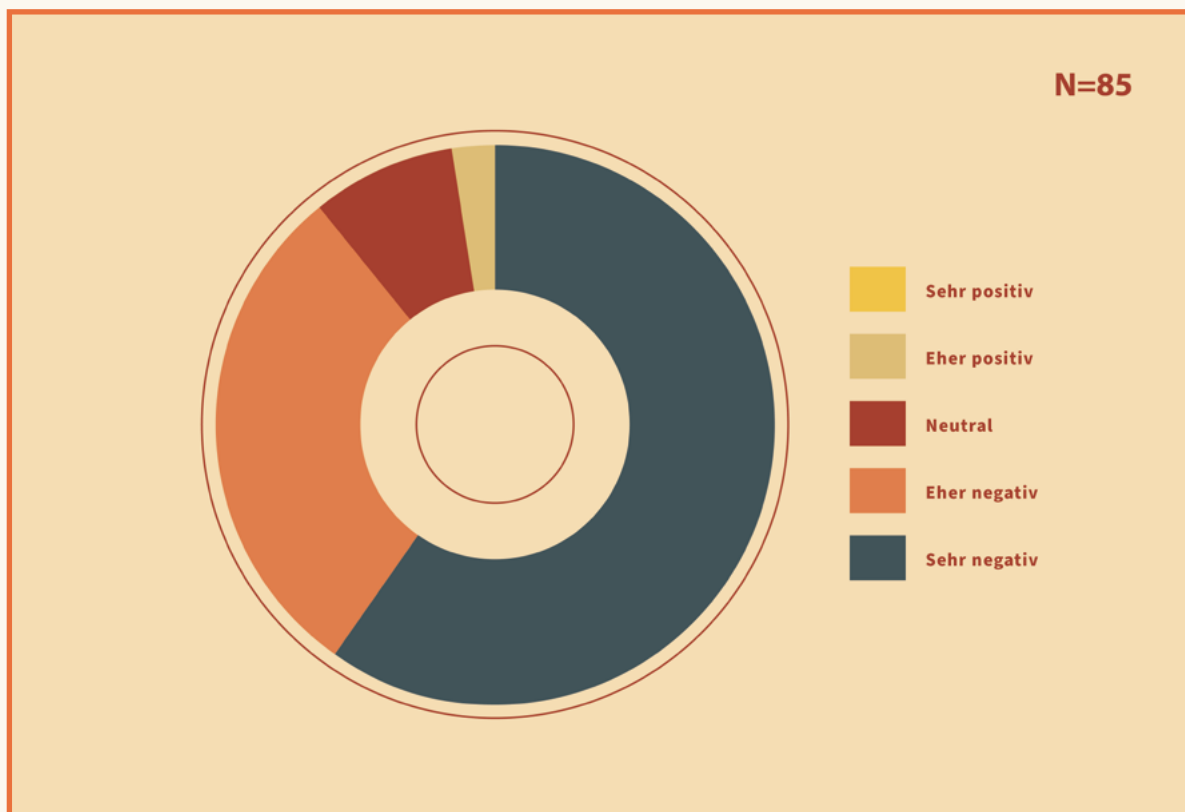


Abbildung 12: Verteilung der Einstellung zu Deepfake-Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)

Im Zuge der durchgeführten Umfrage wird nach der Einstellung zu Deepfake Pornografie als Konzept gefragt: Von 85 Antworten bewerten insgesamt 89,4 Prozent ihre Einstellung als sehr negativ oder eher negativ. 8,2 Prozent bewerten sie als neutral und 2,4 Prozent als eher positiv. Antworten im Bereich sehr positiv gab es keine.

Frage 19: Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung näher:

Auf die Frage nach der näheren Erläuterung, weswegen die Teilnehmenden Deepfake Pornografie als negativ oder positiv empfanden, kristallisierten sich einige Themengebiete heraus, welche ebenfalls in der Literaturrecherche identifiziert wurden.

Negativ

Selbstbestimmung

Insbesondere weisen viele der Antworten mit negativer Einstellung auf die zuvor besprochenen negativen Folgen hin. Die Hauptkritik, die innerhalb der Umfrage geäußert wird, dreht sich um die fehlende Einwilligung, welche viele der Antwortenden als Eingriff in die Selbstbestimmung sowie als Angriff an die Menschenwürde und die Rechte am eigenen Bild empfinden. Des Weiteren wird kritisiert, dass Betroffene der pornografischen Inhalte oftmals unwissend über deren Existenz sind.

Schäden

Weitere Begründungen für die negative Bewertung lassen sich als „Schädigung der Betroffenen“ zusammenfassen. Erwähnt werden hier unter anderem Mobbing und Belästigung, Rufverletzungen, Karrierebeeinträchtigungen sowie Straftaten in Form von Diffamierung, Erpressung, Identitätsdiebstahl, oder Gewaltausübung. Auch Schäden durch psychische Beeinträchtigung der Opfer fanden Erwähnung.

Besonders häufig werden verschiedene Auswirkungen auf den Ruf der Betroffenen als Grund genannt: Die Verbindung zu „abwegigen Sexualitäten“ und das fehlende Misstrauen anderer Personen gegenüber den gefälschten Inhalten. Auch werden Personen des öffentlichen Lebens mehrfach genannt (insbesondere Personen in Machtpositionen), da diese durch eine derartige Presse eine immense Rufschädigung auf öffentlichen Plattformen davontragen könnten. Weiterhin findet auch der Schutz von Minderjährigen Erwähnung.

Weitere

Weitere Begründungen finden keine mehrfache Erläuterung, lassen sich aber in kleinere Kategorien zusammenfassen, darunter: Täuschung durch vermeintlichen Realismus, ein generell negatives Bild der Pornografie, Schäden der Betrachtenden (u.a. durch Verstärkung „sexistischer Rollenbilder“), Diskriminierung, schlechte Qualität der Inhalte und deren fehlender Mehrwert.

Positiv

Leider gibt keine der beiden Personen, die das Thema mit einer „eher positiven“ Einstellung bewerten, eine umfassende Erklärung zu ihrer Einstellung ab. Eine Person bezeichnete die Thematik als „cool“, äußert sich jedoch nicht weiter dazu. So lässt sich darauf schließen, dass zu wenig über die Begründung der eigenen Einstellung nachgedacht wurde, um diese ausreichend auszuführen.

Vermeintlich positiv

In einer der Antworten wird die Vermutung aufgestellt, dass die Fälschung expliziter illegaler Inhalte mithilfe von Deepfake-Technologien gegebenenfalls zum Zwecke der Impulskontrolle unter Sexualstraftätern eingesetzt werden könnte: „[...]der einzig vielleicht nachvollziehbare Punkt wäre, dass sexuell geistig gestörte Menschen so ihre illegalen Fetische ausleben können und dadurch vielleicht weniger wahrscheinlich Straftaten wie Vergewaltigung begehen“.

Eelmaa fand, dass das Ansehen von Inhalten dieser Art keine erhöhte Hemmschwelle mit sich bringt: „viewing [Child Sexual Abuse Material] does not constitute a preventive safety valve [...] research has shown that repeated exposure to CSAM may cause desensitization“³³⁸. Durch den vermehrten Konsum findet anstatt einer Hemmwirkung eher eine Normalisierung der gezeigten Inhalte statt.³³⁹ Da allerdings in allen CSAM-Fällen und in den meisten Fällen der Deepfake Pornografie die Zustimmung der dargestellten Personen fehlt, gibt es Grund zur Annahme, dass das Ansehen und Erstellen von Deepfake Pornografie ebenfalls eine Normalisierung solcher Inhalte mit sich bringen kann.

Ergebnis

Es zeigt sich, dass die Einstellung gegenüber Deepfake Pornografie stark negativ geprägt ist, zumeist aufgrund der vermuteten Folgen für Betroffene, sowie deren fehlender Einwilligung. Dies lässt auf eine erhöhte Empathie gegenüber Betroffenen schließen.

338 Eelmaa, 2022.

339 vgl. Eelmaa, 2022.

Frage 20: Inwiefern stimmst du zu:
Es muss sich, mit dem Thema Deepfake
Pornografie auseinandergesetzt
werden.

Von 85 Befragten antworteten über
die Hälfte, dass sie voll und ganz der
Auseinandersetzung mit der Thematik
zustimmen. Keine Antwort war
vollkommen gegen die nähere
Informierung eingestellt.

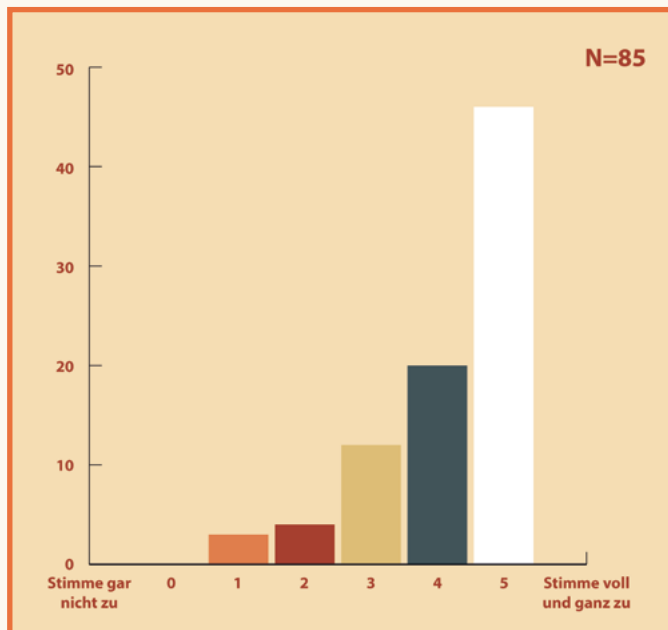


Abbildung 13: Zustimmung zur Auseinandersetzung mit Deepfake-Pornografie
(Eigene Darstellung, 2023)

Frage 21: Inwiefern stimmst du zu: Es wird von der Politik genug über das Thema Deepfake-Pornografie informiert.

Die vorherige Frage fast spiegelnd zeigt sich zur bisherigen Informierung über das Thema, dass 65% der Befragten nicht finden, dass politische Instanzen genug über die Thematik informieren.

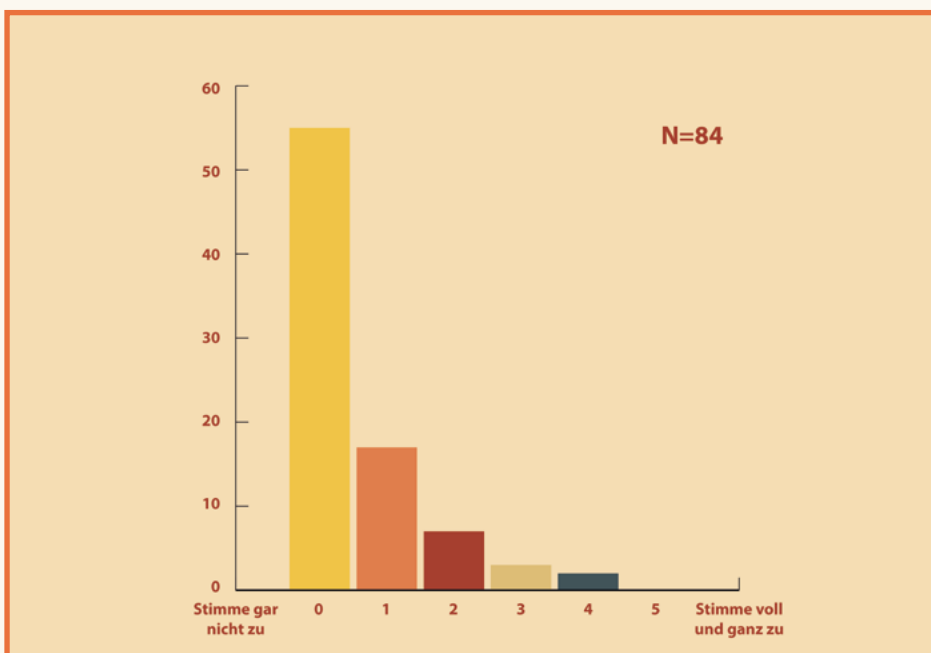


Abbildung 14: Zustimmungsrate zu genug politischen Informationen
(Eigene Darstellung, 2023)

Frage 22: Inwiefern stimmst du zu: Ich glaube, die Rechtslage in Deutschland ist klar, was Deepfake-Pornografie betrifft.

39,3% der 84 Befragten glauben nicht, dass die Rechtslage in Deutschland das Thema Deepfake Pornografie mit ausreichender Klarheit abdeckt. Nur 2,4% der Antworten geben an, dass sie die Rechtslage als klar beschreiben würden. In Verbindung mit der vorherigen Frage lässt sich annehmen, dass sich die Befragten zu großen Teilen uninformatiert fühlen, was auch die Rechtslage miteinschließt.

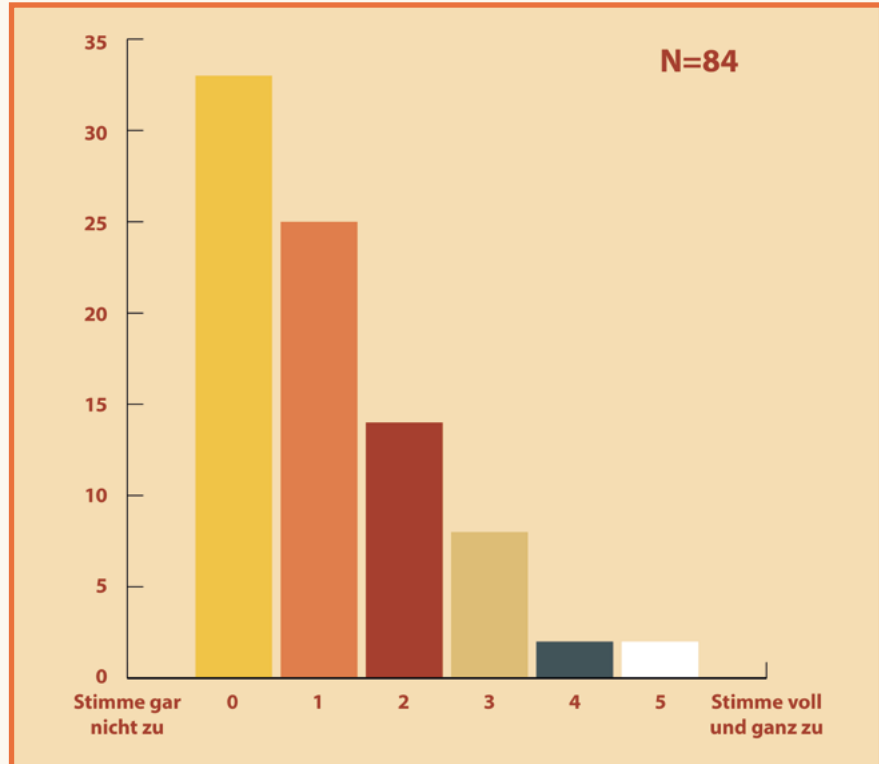


Abbildung 15: Zustimmungsrate zur Klarheit der Rechtslage (Eigene Darstellung, 2023)

Frage 23: Als wie bedrohlich würdest du das Thema Deepfake-Pornografie einstufen?

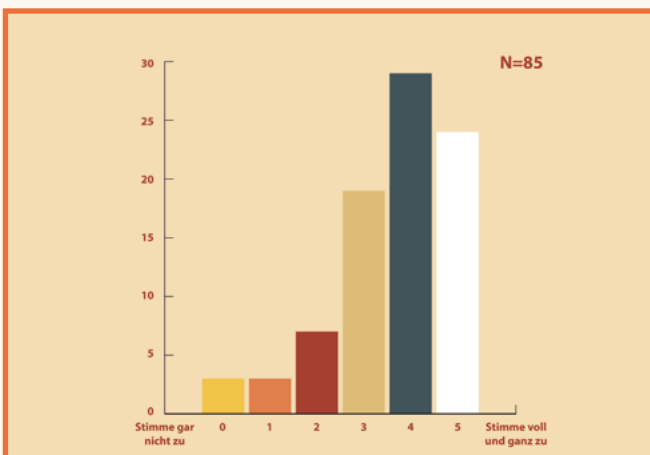


Abbildung 16: Bedrohlichkeit von Deepfake Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)

28,2% der Befragten empfinden Deepfake Pornografie als ein sehr bedrohliches Phänomen. 31,4% der 85 Antworten bewerten die Thematik als überdurchschnittlich bedrohlich. 6 Personen bewerten sie als wenig oder gar nicht bedrohlich.

Aufgrund der fehlenden Informationsgrundlage erleben viele Deepfake Pornografie als bedrohlich. Dies könnte beispielsweise durch das vermeintliche Schweigen seitens der Politik verstärkt werden.

Auch lässt dieses Ergebnis die Vermutung zu, dass viele Betroffene sich in Fällen von Deepfake Pornografie nicht adäquat zu helfen wüssten.

Frage 24: Welche gesellschaftlichen Gruppen müssen sich damit, Deiner Meinung nach,

besonders auseinandersetzen?

In der befragten Gruppe scheinen die Auswirkungen von Deepfake Pornografie auf bestimmte Personengruppen präsent. Bei der Frage, welche gesellschaftlichen Gruppen sich besonders mit dem Themengebiet der Deepfake Pornografie auseinandersetzen müssen, zeigt sich ein starkes Bewusstsein der Proband*innen darüber, dass die Verantwortung viele verschiedene Akteure umfasst. Die Frage erhielt 78 Antworten.

Am häufigsten genannt werden hier zum einen „Alle“, zum anderen politische Institutionen und Akteure. Spezifisch genannt werden Medienbeauftragte, der Ausschuss für Datenschutz und das Amt für Cyberkriminalität. Nach Personen des öffentlichen Lebens und jungen Menschen werden Instanzen des Rechtsschutzes, wie beispielsweise die Polizei, Strafverfolgung, und Juristik aufgezählt.

Weitere oft genannte Instanzen sind Bildungs- und Erziehungseinrichtungen, Eltern, Frauen und journalistische Instanzen, welche über das Geschehen informieren sollen.

Frage 25: Hast Du weitere Gedanken dazu, was die Zukunft bezüglich des Themas Deepfake Pornografie angeht?

Auf diese Frage antworteten insgesamt 44 Personen, wobei sich viele der Befragten mit einer Variation von „Nein“ äußerten. Aufgrund der fehlenden Informationsgrundlage wird Frage 25 demnach nicht weiter beleuchtet. Einzelne Antworten können allerdings im Anhang eingesehen werden.

5 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Literaturrecherche mit denen der durchgeführten Umfrage in Verbindung gebracht und ausgewertet. Basierend auf dieser Auswertung werden Maßnahmen formuliert, welche Medienkonsumierende in der Wahrung der Selbstbestimmung in Bezug auf Deepfake Pornografie unterstützen können.

Kinderschutz

Ein großer Teil der Jugendlichen in Deutschland nutzt soziale Medien. Durch soziale Medien kann der Zugang zu sexuellen Inhalten harmlos und folgenlos wirken. Ein Viertel der Jugendlichen ist schon mit Cybergrooming in Berührung gekommen. Darüber hinaus sind sie verstärkt von potenziell schädlichen Kontaktversuchen im Netz betroffen.

Ein Teil der Online-Präsenz von jungen Kindern wird durch die Eltern erzeugt. Die geteilten Informationen können jedoch die Möglichkeit zum Missbrauch der Daten bieten. Durch digitale Manipulation können Bilder beispielsweise zu Missbrauchszwecken genutzt werden.

Tatpersonen fällt die Einordnung von gefährdenden Verhaltensweisen zum Teil schwer. Dies unterstützt die Annahme, dass eine Regulierung dieser Inhalte klar und präzise definiert werden muss, während sie gleichzeitig breit genug bleibt, um mögliche zukünftige Fälle abzudecken

Historie und Verbreitung

Zu Anfang waren besonders Personen des öffentlichen Lebens von Deepfake Pornografie betroffen, mittlerweile sind jedoch auch Privatpersonen betroffen.

71% der durch iproov befragten Personen können nicht mit Sicherheit sagen, dass sie wissen, was ein Deepfake ist.

In der eigens durchgeführten Umfrage gaben hingegen 16,9% der Befragten an, bisher keine Berührungspunkte mit dem Thema Deepfake gehabt zu haben. Ungefähr 50% der Befragten beschreiben die Menge ihrer Berührungspunkte mit der Thematik als leicht unterdurchschnittlich bis gar nicht vorhanden.

Die Qualität von Deepfake Technologien verbessert sich stetig, und die Verlangsamung dieses Fortschritts wird nicht prognostiziert. In Zukunft wird es deswegen für Menschen schwieriger werden, Deepfakes auf ihre Authentizität zu überprüfen.

Die Menge der Deepfake Pornografie im Netz steigt stetig an. Durch die immer zugänglicheren Methoden zur Erstellung von Deepfake Pornografie ist keine Verlangsamung dieses Trends prognostiziert. Mehr legislative Aufmerksamkeit könnte zu einer Veränderung der Rezeption von Deepfake Pornografie in der Gesellschaft führen.

Hingegen des steigenden Trends geben innerhalb der Umfrage 55 von 84 Befragten an, bisher keine Berührungspunkte mit dem Thema Deepfake Pornografie gehabt zu haben. Die Einstellung gegenüber Deepfake Pornografie ist dennoch stark negativ geprägt. 89,4% der Antworten deklarieren ihre Einstellung gegenüber der Thematik als sehr negativ oder eher negativ. Gründe hierfür sind die vermuteten Folgen für Betroffene und die fehlende Bewilligung der Inhalte, welche als Eingriff in die Selbstbestimmung wahrgenommen werden.

Social Media bietet eine große Sammelstelle von Informationen zur Thematik. Auch herkömmliche Berichterstattung innerhalb der traditionellen Medien spielt eine Rolle.

Frauen

Frauen sind besonders von Deepfake Pornografie betroffen. Frauen und marginalisierte Gruppen sowie junge Menschen sind in digitalen Räumen besonders gefährdet. Private Opfer von Deepfake Pornografie haben oftmals eine persönlicher Verbindung zu Täter*innen.

Die vorherrschende Sexualisierung innerhalb der Medien kann zur Verharmlosung von sexueller Ausbeutung führen. Auch kann dies zu einer niedrigeren Hemmschwelle in der Kreation und Verbreitung von Deepfake Pornografie führen.

Deepfake Pornografie stellt die Akzeptanz der sexuellen Freiheit in Bezug auf Pornografie in Frage. Innerhalb der durchgeführten Umfrage äußerten sich 37,6% der Befragten eher negativ gegenüber Pornografie als solches. Begründungen für die Einstellung leiten sich zum einen auf die vermittelten misogynen Rollenbilder ab, zum anderen darauf, dass unrealistische Körper- und Intimkonzepte vermittelt werden. Zwar wird sich in den Ergebnissen auf die Erlebnisse der Frauen in Pornografie bezogen, doch kann die negative Einstellung gegen pornografische Inhalte im generellen auch negative Folgen für Betroffene haben. Beispielsweise durch den Verlust von persönlichen Beziehungen.

Impakt

Die Effekte der Deepfake Pornografie sind mannigfaltig.

Sich selbst in Situationen zu erleben, die von der eigenen Selbstwahrnehmung abweichen, kann das Selbstbild nachhaltig negativ beeinträchtigen. Dieser Effekt wird auch bei der Nutzung von Gesichtsfiltren beobachtet.

Die Medienkompetenz junger Frauen wird als adäquat eingestuft und dennoch bestehen die negativen Effekte der Veränderungen. Dies könnte durch einen Appell an verwandte Emotionen und Erlebnisse helfen, die Empathie für Betroffene von Deepfake Pornografie zu stärken.

Es können langfristige emotionale Folgen entstehen, da die Selbstbestimmung von Betroffenen nicht mehr als die eigene Wahrgenommen wird. Übergriffe im digitalen Raum werden wegen der fehlenden körperlichen Komponente oftmals trivialisiert, doch die Auswirkungen decken sich großflächig mit denen körperlicher Übergriffe.

Deepfake Pornografie kann starke Effekt auf alle Bereiche des öffentlichen Lebens von Betroffenen haben. Nicht nur ist ihre berufliche Zukunft gefährdet, auch persönliche Beziehungen und das soziale Ansehen sind in Gefahr.

Das Internet ist vergleichbar mit einem Langzeitgedächtnis, in dem Informationen noch lange nach dem ersten Teilen abgerufen werden können. Hier ist zu beachten, dass Opfer von Deepfake Pornografie oftmals zusätzliche Aufmerksamkeit mit der Thematik vermeiden wollen, da dies mit weiteren Schäden für sie verbunden sein kann.

Deepfake Technologien haben auch positive Auswirkungen. Sie können in vielen Feldern der zukünftigen Konsum- und Unterhaltungserlebnisse eingesetzt werden. Bewilligte Deepfake Pornografie kann eine Chance für Menschen mit Einschränkungen bieten.

Auch kann durch Deepfake Pornografie ein starker wirtschaftlicher Gewinn erzielt werden, da es für diese Inhalte einen Markt gibt - diese Gewinne könnten auch Produktionsfirmen und Darsteller*innen zuteilwerden.

Auch in der Hollywood Filmlandschaft können Deepfake Technologien verwendet werden. Zurzeit befindet sich die SAG-AFTRA auch diesbezüglich im Streik. Aus Frage 10 der gestellten Umfrage ergibt sich, dass die Berührungspunkte von einigen Befragten bereits durch die Nutzung in Filmen herrühren.

Täter*innen

In der Auswertung des Täter*innenbildes von illegitimer Deepfake Pornografie erweist sich, dass junge Menschen und insbesondere Männer meist zu Tätern werden. Hier wird der Erfolg von Präventionsprogrammen im schulischen Kontext angeführt. Es besteht eine Reihe an Intentionen für die Erstellung von Deepfake Pornografie, diese müssen mit Nuance betrachtet werden, da eine umfassende Intentionsvermutung auch beim Ausfindigmachen von Täter*innen helfen kann. Mit genug Informationen lassen sich unvorsichtige Täter*innen effizient zurückverfolgen.

Prävention und Reaktion

Es wurden verschiedene Präventions- und Reaktionsmaßnahmen vorgestellt. Vielversprechend scheint die Entwicklung von Detektionsmaßnahmen. Diese stellt insbesondere rechtliche Instanzen noch vor Hürden, da diese nicht in Individualrechte eingreifen dürfen. Auch Möglichkeiten zur Rückverfolgung von Deepfake-Inhalten werden untersucht.

Es zeigt sich, dass eine digitale Signatur helfen kann, zur effizienten Verifizierung von Bildmaterialien beizutragen. Die starke Präsenz von legislativen Maßnahmen kann zur Stärkung von Opfern beitragen, während eine Hemmwirkung auf potenzielle Täter*innen ausgewirkt werden kann. Die Schulung der größten Zielgruppen von illegitimer Deepfake Pornografie wird als sinnvoll erachtet, um Medienkompetenzen in der Fälschungserkennung auszubilden und potenzielle Schäden zu verringern.

Viele Medienkonzerne und Online-Pornografie-Plattformen haben Deepfakes und Deepfake Pornografie schon in ihre Richtlinien aufgenommen und verbieten diese Inhalte auf den Seiten. Die derzeitigen Lösungen seitens der Plattformen beinhalten weiterhin das Melden von Inhalten durch Nutzer*innen. Durch die Automatisierung dieser Prozesse kann Opfern geholfen werden, unrechtmäßige Inhalte entfernen zu lassen, ohne dass erhebliche Wartezeiten in Kauf genommen werden müssen.

Digitale Medien sollen stärker in den Fokus von Schutzkonzepten für Minderjährige und marginalisierte Gruppen rücken. Das öffentliche Bewusstsein über digitalisierte sexualisierte Gewalt scheint nicht ausreichend ausgeprägt.

Die negative Grundhaltung von Erwachsenen steht der aktiven Entwicklung von Medienkompetenzen jüngerer Menschen im Weg. Interaktive Angebote stellen eine positive Instanz in der Ausbildung und Begleitung solcher Medienkompetenzen dar.

Arbeitgebende werden sich in den kommenden Jahren mit der adäquaten Schulung von Arbeitnehmenden auseinandersetzen müssen, um Sicherheitsstandards effizient anzuheben. Auch sollte sich mit der Vermeidung diskriminierender Auswirkungen gegenüber Opfern von Deepfake Pornografie seitens Arbeitgebenden auseinandergesetzt werden.

Regulierung

Die Verbreitung des aktuellen Wissensstandes um Deepfake Pornografie erweist sich als herausfordernd. Dennoch empfindet die Hälfte der Befragten der Umfrage eine Auseinandersetzung mit der Thematik als sinnvoll. Die Frage nach den bestehenden Richtlinien zur Kriminalisierung unrechtmäßiger sexualisierter Inhalte kann oftmals nicht hinreichend beantwortet werden. 65% der eigens Befragten fühlen sich über das Thema von politischen Instanzen nicht umfassend genug informiert und ein großer Teil gibt an zu glauben, dass bestehende Regulierungen in Deutschland Deepfake Pornografie nicht klar abdecken. 62,3% der Befragten geben an, Deepfake Pornografie als bedrohlich oder sehr bedrohlich wahrzunehmen.

Deepfake Pornografie ist in den vorgestellten Ländern und Zusammenschlüssen bereits belangbar. In der EU wird derzeit ein umfassendes Gesetz hinsichtlich K.I. und Deepfake Technologien besprochen. In Deutschland kann die bereits existierende umfassende Rechtsprechung konsultiert werden.

Bewilligte Deepfake Pornografie fällt derzeit aufgrund vieler Unklarheiten in der Herstellung und Verbreitung nicht unter die Gesetze zu bezahlten sexuellen Dienstleistungen.

6 Diskussion & Fazit

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Arbeit diskutiert und Maßnahmen zum Umgang mit der Thematik der Deepfake Pornografie seitens Medienkonsumierenden erarbeitet. Diese Maßnahmen sollen erste Ansätze nahebringen, die Selbstbestimmung in einer zunehmend digitalisierten Welt zu wahren.

Kinderschutz

Es zeigt sich, dass im Diskurs um digitale Räume unbedingt ein verstärkter Fokus auf Minderjährige gesetzt werden muss. Jugendliche sind stark in den sozialen Medien involviert und verbringen einen erheblichen Teil ihrer Zeit dort. Um missbräuchlichen Kontakten vorzubeugen, muss eine Grundlage geschaffen werden, damit junge Menschen das Vertrauen fassen, über potenzielle Erlebnisse zu sprechen. Jedoch erschwert die ablehnende Haltung vieler Erwachsener gegenüber digitalen Medien dieses Vorhaben.

Des Weiteren muss jungen Menschen geholfen werden, umfassende Medienkompetenzen zu gewinnen, um potenzielle Gefahren frühzeitig zu erkennen und zu melden.

Um ausreichende Angebote zur Entwicklung der Medienkompetenz junger Menschen zu schaffen, bedarf es adäquater Ressourcen. Medienschaffende sind durch den professionalisierten Rahmen in einer exzellenten Position, um diese Ressourcen zu schaffen. Dies kann durch Forschung im medialen Bereich, aber auch über die Schaffung von interaktiven Angeboten sein, die zur Kompetenzentwicklung bei jungen Menschen beitragen.

Auch die negative Haltung von Erwachsenen zeigt Handlungsbedarf. Medienschaffende können dieser negativen Einstellung vorbeugen, indem sie die Sorgen hinsichtlich digitaler Medien aufgreifen und Angebote zur besseren Zurechtfindung von Erwachsenen schaffen. Weiterhin können technisch versierte Medienkonsument*innen befreundeten und bekannten Personen anbieten, ihnen bei Unsicherheiten im digitalen Raum beiseitezustehen.

Im Hinblick auf die Auswirkungen von Sharenting müssen gegebenenfalls die relevanten Richtlinien noch einmal überprüft werden. Der Missbrauch der Daten Minderjähriger bedarf stärkeren Unterbindungsversuchen. Die Regulierung dieser Inhalte muss klar und präzise definiert werden, während sie gleichzeitig breit genug bleibt, um mögliche zukünftige Fälle abzudecken.

Jedoch dürfen diese Unterbindungsversuche nicht erst auf rechtlicher Ebene anfangen. Auch Medienkonsumierende sollten sich in der Verantwortung sehen, diesem Datenmissbrauch vorzubeugen.

Für Medienschaffende kann dies bedeuten, sich umfassend über die Konsequenzen zu informieren, die das Teilen von Kindern im Netz haben kann und es in den meisten Fällen zu unterlassen. Des Weiteren bietet die Position als Medienschaffende*r die Möglichkeit, über jene Konsequenzen aufzuklären. Nutzende können sich umfassend informieren und das Wissen an andere Personen weitergeben.

Information

Im Hinblick auf die rapide steigenden Zahlen von Deepfake Pornografie ist eine umfassende Sensibilisierung nötig. Viele Menschen scheinen sich nicht adäquat informiert zu fühlen und nehmen daher die Thematik als bedrohlich wahr. Die Aussicht auf umfassende öffentliche Information wird positiv begrüßt.

Es liegt nahe, dass Medienschaffende solche Informationskampagnen vorantreiben können. Dies kann auf kleinerer Ebene, aber auch in Kollaboration mit politischen oder Bildungseinrichtungen geschehen.

Jedoch müssen solche Vorhaben mit viel Feingefühl und Präzision angegangen werden. Für Betroffene muss das größtmögliche Maß an Privatsphäre gewahrt werden, um potenzielle negative Folgen nicht weiter voranzutreiben.

Hierbei ist es wichtig zu beachten, dass das Ziel des öffentlichen Diskurses nicht ist, Menschen (überwiegend Angehörige marginalisierter Gruppen) von eben jenen öffentlichen Orten fernzuhalten, um andere zu informieren.

Mediennutzende sind in der Verantwortung, sich über Entwicklungen ihrer genutzten Medien zu informieren, sodass sie für eventuelle Angriffe gewappnet sind. Die sorgfältige Überprüfung des Bildmaterials, welches über soziale Netzwerke geteilt wird, sollte ebenfalls eine Priorität werden, um potenzielle Gefahrpersonen nicht in ihrem Vorhaben zu unterstützen.

Die Verifizierung der Inhalte im digitalen Bereich wird voraussichtlich komplizierter werden, doch Wege zur Problembekämpfung werden bereits erarbeitet.

Medienschaffende können hier mit gutem Beispiel vorangehen. Sie können ihre Inhalte nicht nur mit bestehenden Möglichkeiten wie zum Beispiel digitalen Signaturen schützen, sie können auch über Möglichkeiten zum Schutz der eigenen Inhalte informieren. Auch können Medienschaffende Inhalte vor dem Teilen mit Hilfe von Detektions-Programmen überprüfen, um so das Risiko zu reduzieren, manipulierte Inhalte zu teilen.

Überprüfung

In vielen Fällen erfahren Betroffene erst durch andere von den sexualisierten Inhalten. Zu diesem Zeitpunkt haben die Inhalte oft schon negative Auswirkungen auf die Leben der Opfer. Um Überraschungen vorzubeugen, sollten beide Gruppen - Medienschaffende und -nutzende - die Informationslage im Blick behalten.

Durch ein frühzeitiges Entdecken und Melden illegaler Inhalte können möglichst schnell Schritte zur Verfolgung von Täter*innen eingeleitet werden. Außerdem können mögliche schwerwiegende Folgen unterbunden werden.

Regulierung

Konsequente Verfolgung von illegitimen Inhalten hat sich als wirksam in der Tatprävention und Stärkung von Betroffenen erwiesen.

Ohne die menschliche Komponente kann Regulierung bisweilen nicht funktionieren. Wie zuvor erläutert, haben viele der großen Medienkonzerne strikt formulierte Richtlinien, die Deepfake Inhalte auf ihren Plattformen verbieten. Die konsequente Verfolgung dieser ist zwar nicht garantiert, jedoch können solche Maßnahmen nicht funktionieren, ohne dass Nutzer*innen unrechtmäßige Inhalte melden und anprangern.

Sensibilisierung

Es zeigt sich, dass in vielen Bereichen eine umfassende Sensibilisierung für Fälle digitalisierter sexualisierter Gewalt und deren Folgen fehlt.

Arbeitgebende können durch Internetrecherchen unwissentlich eine diskriminierende Wirkung haben. In Bildungskontexten rutschen Schutzkonzepte für digitale Medien in den Hintergrund, und Personen des öffentlichen Dienstes fehlt es an Expertise und Ernsthaftigkeit.

Als Medienschaffende kann mit verschiedenen Instanzen gearbeitet werden. Beispielsweise können Schulungen und Workshops gegeben werden, in denen die betreffenden Einrichtungen sich ausgiebig mit den Thematiken beschäftigen können. Als Medienschaffende kann ebenfalls mit Experten der Deepfake-Thematik kollaboriert werden, um deren fachliches Wissen in einem verständlichen Konzept zu kommunizieren.

Mediennutzende können sich ebenfalls innerhalb der verschiedenen Einrichtungen und auf dem Arbeitsplatz für die Inanspruchnahme solcher Schulungsangebote einsetzen.

Die Einstellung gegenüber Pornografie zeigt sich stark negativ geprägt. Jedoch sollte ein reflektierter Umgang mit der Thematik erfolgen, um Betroffenen nicht das Gefühl zu geben, sie hätten etwas Falsches getan. Dies könnte die Gefühle von entzogener Selbstbestimmung noch verstärken und die Folgen verschlimmern. Nicht nur als Medienschaffende oder -nutzende sollten wir mit Empathie an die Betroffenen der digitalisierten sexualisierten Gewalt herangehen, sondern insbesondere als Menschen im medialen Bereich.

Kurzfasit

Die Forschung zu Präventions- und Reaktionsmaßnahmen schreitet stetig voran. Als Medienkonsumierende haben wir verschiedene Möglichkeiten uns selbst und andere vor digitalen Übergriffen zu schützen.

Insgesamt zeigt sich, dass sich nicht das Konzept der Selbstbestimmung ändern muss, sondern unser Umgang mit Fällen der sexualisierten Gewalt. Durch Information und Sensibilisierung kann Sicherheit geschaffen werden, die es uns als Menschen im medialen Raum ermöglicht, auch steigenden Zahlen von Deepfake Pornografie souverän entgegenzutreten.

7

PROJEKT

7.1 Werkzeuge

Faceswapper AI

Faceswapper AI ist ein frei zugänglicher K.I.-basierter Onlinedienst. Über die Webseite kann das Gesicht eines Quellbildes mit dem eines Zielbildes überlagert werden. Die Gesichtszüge werden ebenfalls angepasst.

Adobe Illustrator 2023

Adobe Illustrator ist ein vektorbasiertes Grafikprogramm, welches von Adobe Inc. angeboten und entwickelt wird.³⁴⁰ Es ist in der Designindustrie ein viel genutztes Werkzeug zur Grafikerstellung.

Adobe Photoshop 2023

Adobe Photoshop ist ein Bildbearbeitungsprogramm der Firma Adobe Inc., welches in vielen kreativen Arbeitsbereichen genutzt wird.³⁴¹

Gigapixel AI

Gigapixel AI ist ein Programm der Firma Topaz Labs, mit dem sich die Auflösung von Bildern mithilfe von KNN vergrößern lässt.³⁴² Es wird zur qualitativen Anpassung von Bildern genutzt.

Stable Diffusion Online

Auf der Webseite Stable Diffusion Online können Bilder auf Basis von Texten per K.I. generiert werden und vorige Ergebnisse zu speziellen Suchanfragen eingesehen werden.

7.2 Methodik

Die Grundlage für den praktischen Teil dieser Arbeit bieten zum einen eine umfassende Literatur- und Bildrecherche und zum anderen dieselbe Online-Umfrage, welche auch für den theoretischen Teil der Arbeit genutzt wird.

Diese wurde über die Umfrageverwaltungssoftware Google Formulare erstellt und umfasst 25 Fragen. Der Maximalwert an Antworten ist N=85.

340 vgl. Adobe: Industry-leading vector Graphics Software | Adobe Illustrator, in: adobe.com, o. D.a, <https://www.adobe.com/products/illustrator.html> (abgerufen am 15.08.2023).

341 vgl. Adobe: Photoshop | Häufige Fragen, in: adobe.com, o. D.b, <https://helpx.adobe.com/de/photoshop/faq.html> (abgerufen am 15.08.2023).

342 vgl. Gigapixel AI: o. D., <https://www.topazlabs.com/gigapixel-ai> (abgerufen am 15.08.2023).

7.3 Ideengenerierung

Im Folgenden wird die Dokumentation des praktischen Projektes ausgeführt. Daher werden einzelne Schritte in der Ideenfindung und der Erstellung erläutert und näher beleuchtet. Abschließend werden die Ergebnisse des praktischen Projekts vorgestellt.

Ideenfindung

Nach der ersten Recherche wurde recht zügig klar, dass die für den praktischen Teil genutzten Medien einen Bezug zur Deepfake-Thematik aufweisen müssen. Durch den eigenen Fokus auf den Bereich des Grafikdesigns innerhalb des Medienproduktionsstudiums stand von vornherein fest, dass es sich um ein visuelles Produkt handeln sollte. Innerhalb des eigenen Interessensfeldes sollte es sich bevorzugt um ein analoges Endergebnis im Print-Rahmen handeln.

Erster Ansatz

Basierend auf einem vorigen Collagen-Projekt sollte die praktische Arbeit eine Transparenz in ihrer Gestaltung aufweisen. Einzelne genutzte Medien sollten klar erkennbar sein und einen Einblick in die Schritte der Erstellung geben.

So sollten im ersten Ansatz Gemälde aus einer Mischung von analogen und digitalen Medien entstehen. Diese sollten letztlich Deepfake-Bilder, K.I.-generierte Bilder und händische Acrylmalerei verbinden. Hierzu sollten die digitalen Ergebnisse auf Leinwand gedruckt werden und anschließend händisch bearbeitet werden. Ebenfalls ließen die erwarteten Ergebnisse die Gedanken an eventuelle digitale Erweiterungen (beispielsweise durch AR-Filter) zu. Wobei jedoch der Fokus stärker auf der Erstellung der analogen Werke lag.

Der Inhalt dieser Collagen sollte sich auf die Assoziationen zur Selbstbestimmungs-Thematik beziehen, die aus der Online-Umfrage hervorgingen. Aufgrund der großen Geschlechter-Differenzen innerhalb des Deepfake Pornografie Bereiches, sollte es sich hauptsächlich um abstrakte Abbildungen von Frauen handeln.

Zur Motivfindung wurden zu Anfang einige Skizzen angelegt.

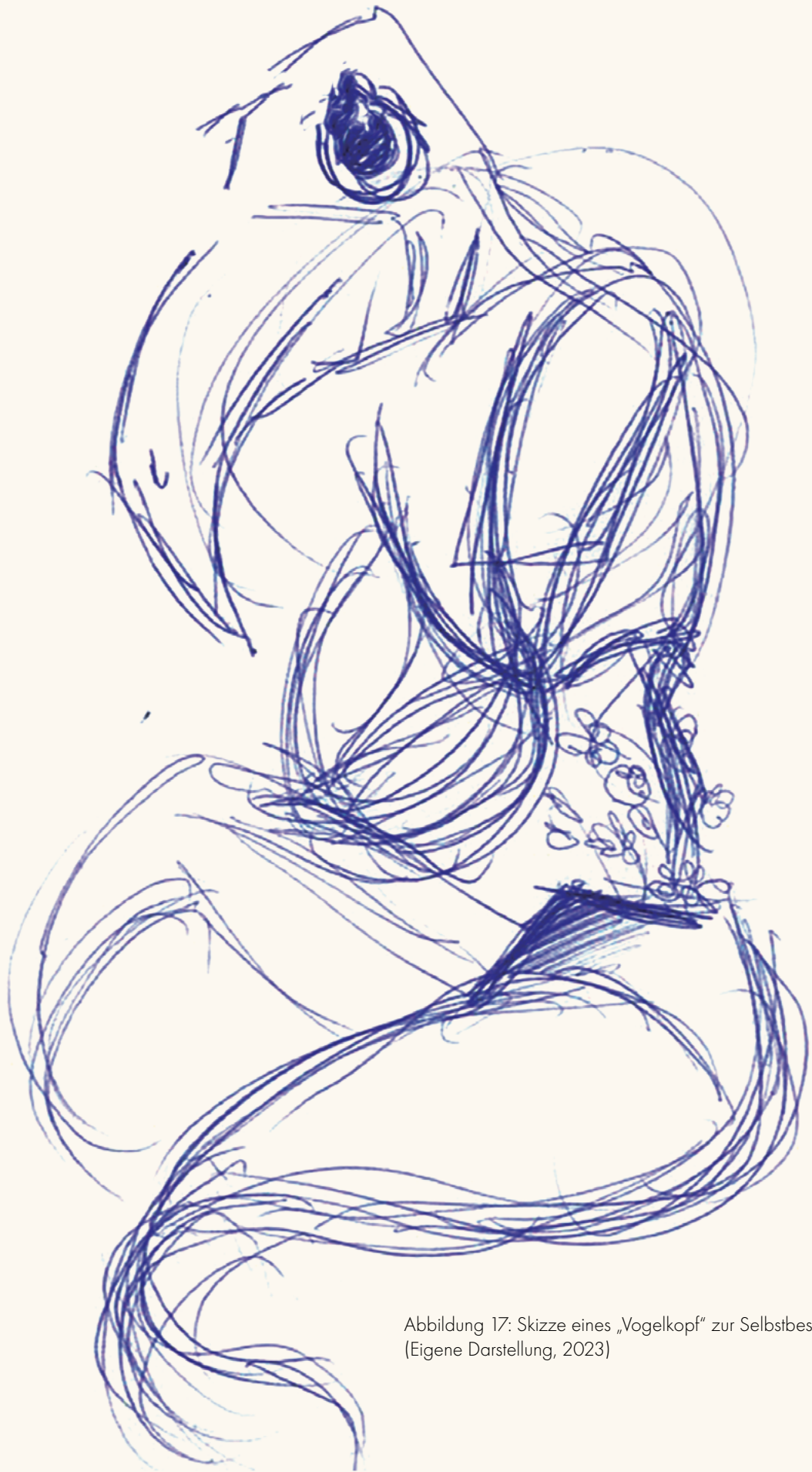


Abbildung 17: Skizze eines „Vogelkopf“ zur Selbstbestimmung
(Eigene Darstellung, 2023)

Abbildung 18: Verschiedene Skizzen zur Selbstbestimmungsthematik (Eigene Darstellung, 2023)



sludge

wachs

L. verhärtet
im
Bauch

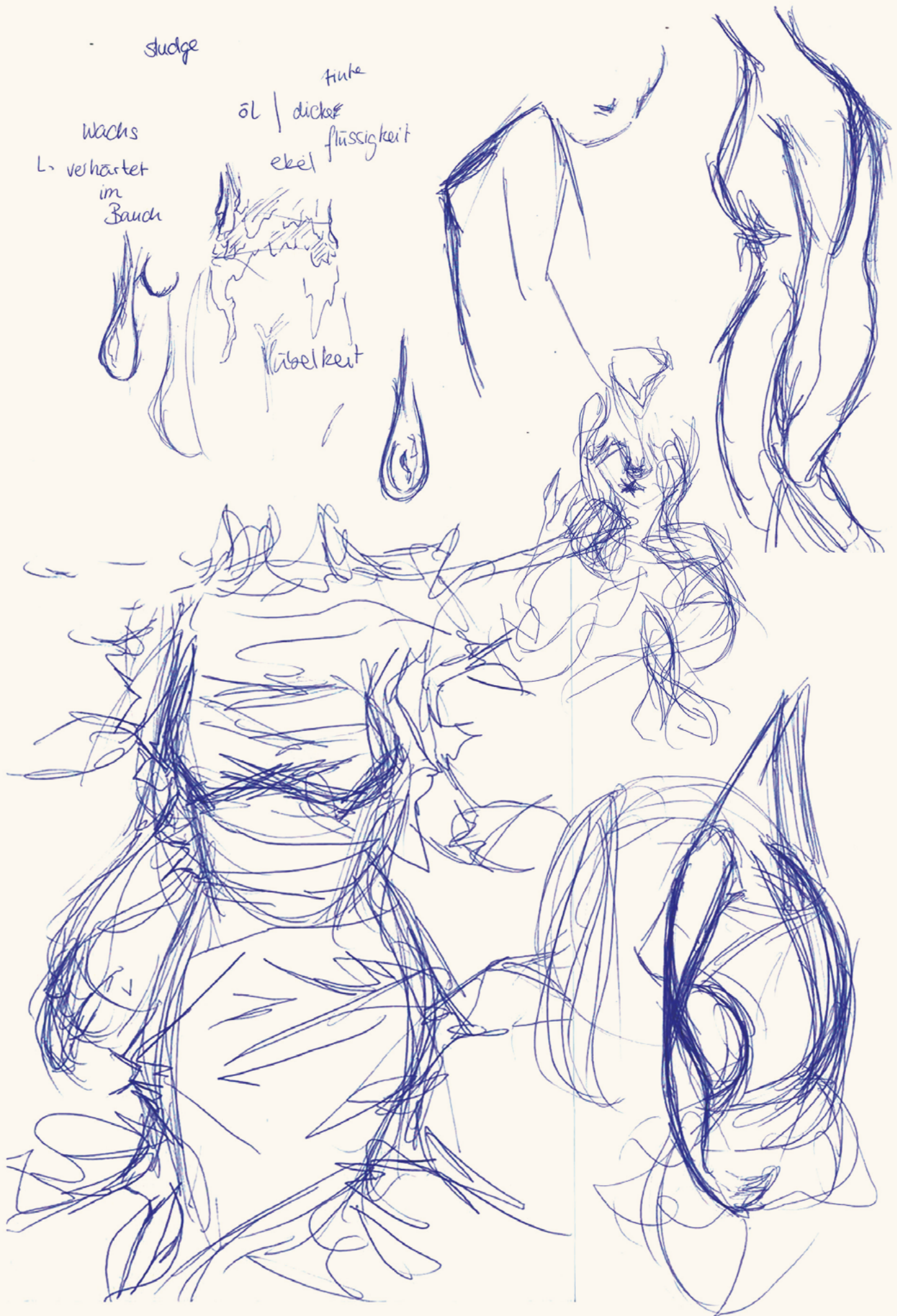
öl

| dicke

ekel

flüssigkeit

übelkeit



Zweiter Ansatz

Ein weiterer Schritt in der Ideenfindung stellte die Auseinandersetzung mit dem K.I.-Aspekt der Arbeit dar. Den Anfangspunkt bildete hier die Suche nach dem Wort „Autonomy“ innerhalb der Datenbank.

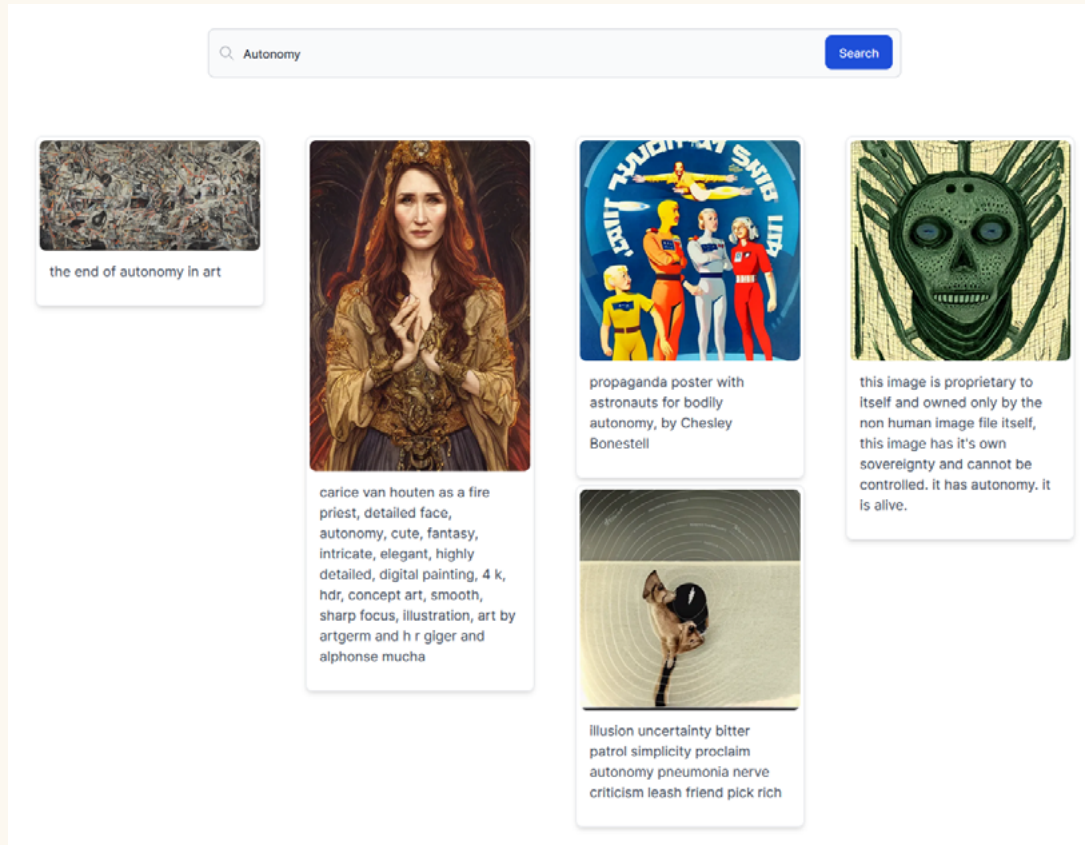


Abbildung 19: Stable Diffusion Prompts „Autonomy“ (Quelle: Stable Diffusion Online, o.D.)

Auch konnten zu dieser Anfrage einige neue Bilder über die Playground-Funktion generiert werden, welche sich jedoch als wenig motiv-beladen herausstellten. Zu großen Teilen waren die Ergebnisse der K.I. eine Ansammlung an unzusammenhängenden Buchstaben, bei denen sich die lose Verwandtschaft mit dem Wort „Autonomy“ nur noch erahnen lässt.



Abbildung 20: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Buchstabensalat (Quelle: Stable Diffusion Online, 2023a)

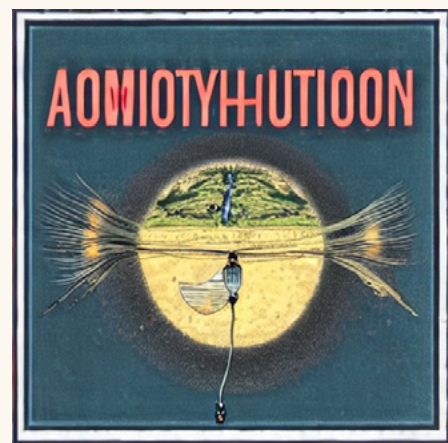


Abbildung 21: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Motiv (Quelle: Stable Diffusion Online, 2023b)

Mit der Zeit kristallisierte sich heraus, dass die bisherigen Ideen nicht ausreichend mit der Kernthematik der Deepfake-Pornografie verbunden waren und somit kein einheitliches, verständliches Bild ergeben würden. Aufgrund der Themeneingrenzung wurde in der weiteren Ideenfindung der Aspekt der K.I.-generierten Bilder aus der Planung herausgestrichen.

Medienwechsel

Innerhalb der weiteren Recherche erschien ein Medienwechsel sinnvoll. Die Leinwand wurde durch digitale Grafikprogramme ersetzt. Doch sollte weiterhin ein Printprodukt entstehen; der Fokus nun stärker auf den Aspekt des Grafikdesigns gerichtet.

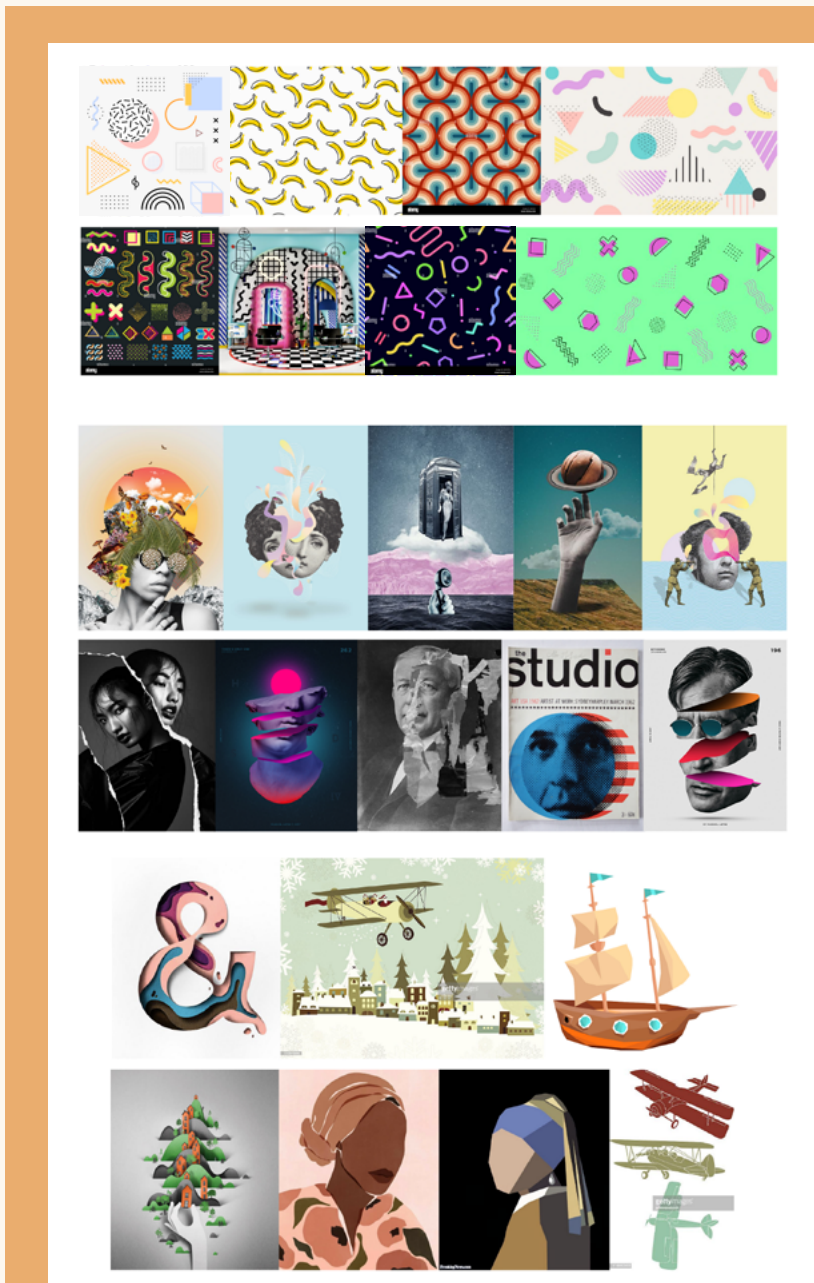
Die Visualisierung als Collage war weiterhin ein zentraler Teil der Projekts-Idee. Insbesondere gewannen nun die ausgewerteten Muster und die Zeitspanne des Porno Chic an Wichtigkeit, die sich in den Jahren 1969-1984 ereignete.³⁴³ Auf die Zeit des Porno Chics wird zu einem späteren Zeitpunkt näher eingegangen.

In 1980 schloss sich ebenfalls das Mailänder Designkollektiv Memphis zusammen, dessen Design von bunten Farben und unzuweckmäßigen Mustern geprägt war.³⁴⁴ Diese Überschneidung betonte die Wichtigkeit aussagekräftiger Muster und Motive.

Für die angemessene Stilisierung der einzelnen Collagen-Aspekte, bedurfte es einer Visualisierung in Form verschiedener Moodboards.

Abbildung 22: Moobords für das praktische Projekt (Eigene Darstellung, 2023)

Abbildungen 23-47: Einzelnachweise (Quellen der Einzelwerke: siehe Abbildungsverzeichnis)



343 vgl. Paasonen, Susanna/Laura Saarenmaa: The golden age of porn: nostalgia and history in cinema, in: Pornification, 2007, <https://researchportal.helsinki.fi/sv/publications/the-golden-age-of-porn-nostalgia-and-history-in-cinema>.

344 vgl. Tang, Lin: Discussion on the Aesthetic Style of „Memphis“ Design, in: Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education, 05.2016, doi:10.2991/icadce-16.2016.175.

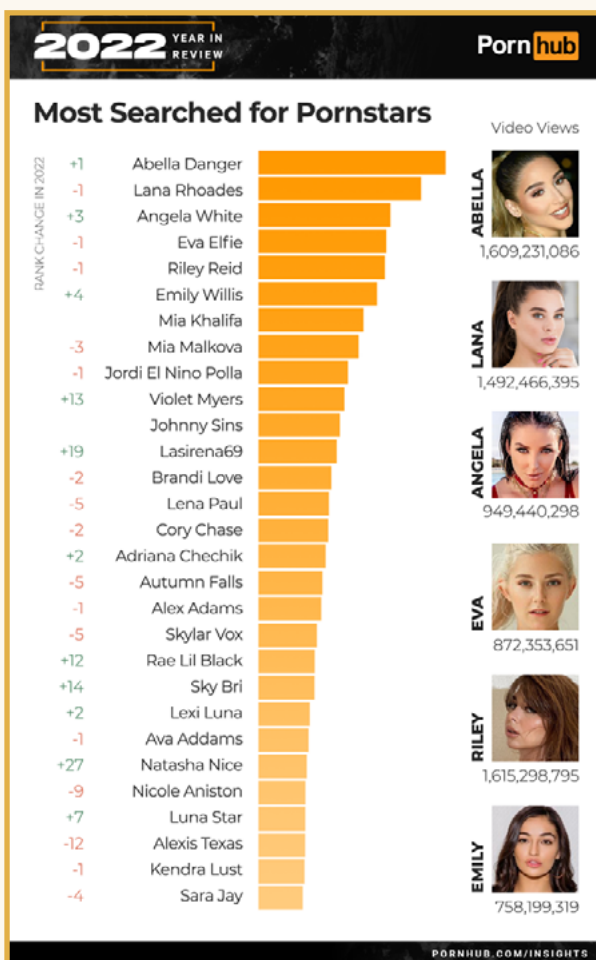
Voraussetzungen

Abschließend musste sich innerhalb der Ideenfindung noch einmal auf die zwei Kernaspekte der Arbeit berufen werden: Deepfakes und Pornografie.

Wo die Thematik der Deepfakes eine recht kurze Geschichte vorzuweisen hat, zeigt sich das Thema Pornografie als fast unerschöpflich. So fanden sich hier unzählige neue Ideen, die gerade im grafischen Bereich interessante Anstöße lieferten.

Die Vermittlung eines Deepfake-Effektes im Endprodukt stellt einen wichtigen Teil des praktischen Projektes dar. Hierzu bedurfte es zweier Personengruppen, die sich möglichst voneinander unterschieden.

Der Pornografie-Aspekt ist ein nicht minder wichtiger Aspekt der praktischen Arbeit. Dieser



erwies sich in der Auswahl der Komponenten jedoch als schwierig. Nach einer umfassenden Recherche wurde ersichtlich, dass die Verbindung der beiden Themen geschickt erfolgen musste. Sodass im Endergebnis nicht dieselben ethisch fragwürdigen Spielräume betreten würden, die im theoretischen Teil dieser Arbeit kritisiert werden.

Auf der Suche nach geeigneten Personen stieß ich auf die Statistiken der Plattform Pornhub für das Jahr 2022, welche unter anderem die meist-gesuchten Darsteller*innen des Jahres aufzählen.³⁴⁵

Anhand dieser Datengrundlage fiel die Entscheidung zur ersten Personengruppe für den Gesichtsaustausch.

Abbildung 48: Meistgesuchte Pornodarsteller*innen 2022 (Pornhub, o.D.)

Neue technologische Errungenschaften werden gesellschaftlich schnell zur Verhärtung bestehender Machtverhältnisse genutzt³⁴⁶. Besonders betroffen von den negativen Ergebnissen solcher Errungenschaften sind somit bereits marginalisierte Gruppen³⁴⁷.

Die Suche nach einer zweiten Personengruppe erweiterte sich so auf jene bekannte Menschen, die historisch für Menschenrechte eingestanden hatten.

345 vgl. Pornhub.com: The 2022 Year in Review, in: Pornhub Insights, 08.12.2022, <https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review#top-seraches-pornstars> (abgerufen am 19.07.2023).

346 vgl. Dunn, 2021.

347 vgl. Dunn, 2021.

Menschenrechtler*innen

Die Entscheidung hingehend der Menschenrechtler*innen entstand durch eine Reihe von Internet-Recherchen sowie im Austausch mit Kommiliton*innen aus den sozialwissenschaftlichen Fachbereichen. Das wichtigste Element zur Auswahl stellte die visuelle Erkennbarkeit dar. Die dargestellten Personen sollten auch im Kontext eines veränderten Gesichtes weiterhin erkennbar bleiben.

Ebenfalls sollten aus Gründen des Respekts hingehend der Thematik keine Bilder von Personen genutzt werden, die den Zeitpunkt der ersten Deepfake-Inhalte noch hätten erleben können. Die ausgewählten Menschenrechtler*innen sollten aus einer Zeit stammen, in der sie unmöglich mit dem Themengebiet des Deepfakes in Berührung hätten kommen können. Dies soll die Unwahrheit und Unmöglichkeit der erstellten Bilder unterstreichen.

Die ausgewählten Menschenrechtler*innen sind:

Mohandas Karamchand Gandhi | Mahatma Gandhi

Martin Luther King Jr.

Heilige Teresa von Kalkutta | Mutter Teresa

Amelia Mary Earhart | Amelia Earhart

Rolihlahla Mandela | Nelson Mandela

7.4 Menschliche Komponente

Die menschliche Komponente der Werke sollte auch während des Medienwechsels von analoger Malerei zu digitalem Grafikdesign nicht verloren gehen. Durch die Veränderungen der anfänglichen Idee musste sich auch dieser Teil einem Wandel unterziehen. Die Verarbeitung der menschlichen Komponente sollte nun in Form von Hintergrundfarben und grafischen Motiven stattfinden. Aufgrund dessen wurden zwei Fragen innerhalb der Online-Umfrage gestellt, welche sich auf Farben und Formen im Kontext der Selbstbestimmung bezogen:

Diese Farben verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Aus der Auswertung der Antworten lässt sich erkennen, dass eine farbliche Codierung des abstrakten Konzepts der Selbstbestimmung auf unterschiedliche Weise ausgelegt werden kann. Die Hintergrundfarben des praktischen Projektes ergaben sich so mit den fünf meistgewählten Farben aus der Umfrage: **Grün, Blau, Rot, Gelb und Orange**.

Diese Formen und Motive verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Aus der Frage nach Motiven ergaben sich mehr als fünf meistgenannte Kategorien. So fiel die Entscheidung, in einem der fünf Bilder zwei Motive zu verwenden. Die meistgewählten Motive waren: **Kreise, runde Formen, Hände, Herzen, Pfeile, Vögel** und **“Keine”**. **“Keine”** wurden in der weiteren Arbeit nicht weiter beachtet.

So waren die ersten Parameter für die späteren Ergebnisse gesetzt.

ENTERTAINMENT FOR MEN MARCH 1969 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

PLAYBOY PRESENTS "HERCULES MERRIN" - THE WACKIEST SECRET PLAN YET

AN INTERVIEW WITH MARSHALL MULLMAN

U.S. SENATOR JOSEPH P. CARROLL ON GUN CONTROL

THE PLANETS - ARTHUR C. CLARKE ON MAN'S NEXT SPACE TARGET

ENTERTAINMENT FOR MEN APRIL 1969 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

VLADIMIR NABOKOV'S SECRET NEW BOOK SINCE LADYA

REVEALS PICTURES ON BRITISH WHORE AND VANESSA REDGRAVE

THE GORGEOUS-BIG BOOM IN GROUP SEX

PLAYBOY INTERVIEWS ALLEN DRIVING

SPRING & SUMMER FASHION FORECAST

ENTERTAINMENT FOR MEN SEPTEMBER 1969 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

"THE BURNING BOO" BY "Naked Art" AUTHOR DESMOND ROGERS - A NEW NOVELLETTE BY JOHN UPDIKE - PIGSKIN FRENCH - CAMPUS FASHIONS - GIRLS OF AUSTRALIA

SEE ON CAMPUS - A PLAYBOY PANEL ON STUDENT REVOLT WITH PARKERS, HAYDEN OF SDS AND OTHERS - ANDY WARHOL - BEN W. PURDY - SENATOR GAYLORD NELSON

ENTERTAINMENT FOR MEN APRIL 1970 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

THE GIRLS OF ISRAEL - CAMPUS MANHUNTS - PLAYBOY'S MISS ENGLAND - FASHION FORECAST

ENTERTAINMENT FOR MEN MARCH 1971 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

12 PAGES ON THE WIVES OF HOLLAND - CANARD INTERVIEW WITH RICK CARRETT

PLAYBOY ISSUES THE WINN-CARD

A REVEALING INTERVIEW BY HAYDEN DALEY

ENTERTAINMENT FOR MEN MAY 1971 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

PLAYBOY'S SCUBA-BOO

A CANDID INTERVIEW WITH JOHN WAYNE

TWELVE PAGES OF NEW YORK BUNNIES

ENTERTAINMENT FOR MEN AUGUST 1971 • ONE DOLLAR

PLAYBOY

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

ACHT SEITEN INTIME VERGEGEN DER BRÜCKEN - KARRIEREN - GEHEIMNISSE IN DEUTSCHLAND

FOUR SEITEN HERBESCHÖNUNG FÜR NEUT UND WINTER

WAS SICH BEWAHRT FASZINATIONEN ON ANHÄSSER ES

INTERVIEW MIT MACGONCHAL - TITELGÄHN AN DEN MANN, DER AN DIE MACHT WILL

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

2x täglich macht Spaß UND GESUND IST'S AUCH!

WIE KRÄFTIG GEHEIMNIST DIE OLYMPIA-MÄDCHEN ZUM STRECKEN BRACHTEN? AMERIKA CANZ OHNE KLUBBER - EIN NEUER EDITION WAS MÄDCHEN DENKEN WENN SIE'S TUN

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

FLUCHT DAS CHAOS AN UNSEM HEMMEL

TECHNIK - SATZ UND SIEG FÜR EINEN RÜPEL

SEX-TEST: WARUM SIND SIE SO SCHARF?

AUTUMN - DER NEUE STAR VON BMW

Das höchste Mädchen des Jahres

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

PREMIEREN WIE TRAGEN KOMMEN WENN SIE KOMMEN

DEUTSCHLANDS RICHTIGER TRAFIK - GERÄCH MIT DEUTSCHLANDS RICHTIGER MACHN

DIE ROSE: SO WIRD DIE LIEBE WERDE GEWANNEN

HEITROV - MÄDCHEN EINES MIDDEN KREIDERS

DIE PLÄTZCHEN VON EINEM SCHÖN - FOLGENSICHEN SCHARF

PHILIP SCHULZ - ÜBER DIE PSYCHOLOGIE DES PROFIBOXERS

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

WARUM FÜHRT KRÄFTIG TRÄUMEN - PLAYBOY'S SUPERHERO

GEFÄHR AN DEM URWALD - DIE KILLERHEBEN BANDELN

HIMMELSDIE THUTER MIT HIMMELSDIE WÄPPEL - HIN HERBEN

PHOTO FÜR DIE SCHÖNHEIT

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

BUNDESLIGA Max Merkel sagt welche Vereine pleite sind

GELD Wie Rock-Stars ihre Millionen ausgeben

SEX Was Ärzte heute davon verstehen

...und Fotos von 18 Mädchen, denen es zu heiß ist

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

EXKLUSIV FÜR PLAYBOY-LESER: EIN GEMALDE VON ERNST FUCHS

WAS IN UND WAS OUT IST

DREI REPORTAGEN DAS RUHRGEBIET - WIE MAN CHEF WIRD DIE JAGD AUF DER MAI

DEUTSCHLANDS SCHÖNSTE STEWARDRESS (DA KANN DIE Lufthansa ABER STOLZ SEIN)

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

Das große Neujahrsparty

FÜR SCHÖNBLER DEUTSCHLANDS HEISSESTE GEFÄHRNINGSWARTERIN UND DIE SCHÖNSTEN MÄDCHEN VON KATZBUEHEL

FÜR ALBERTREITER MIT DEN MÄNNERN VON O IS UNTERWEGS UND DER MANN VOR DEM DIE AUTOBROSSE ZITTEEN

GRAD RECHT ZUM FESTE EINE FORMATE MIT WAHNSINNS-ÜBERWEITE

ALLES WAS MÄNNERN SPASS MACHT

PLAYBOY

DEUTSCHLANDS SCHÖNSTE LEHRERIN UND DIE BESTEN MÄDCHEN AUS PARIS

MACHT DIE BUNDEWEHR NOCH HARTE MÄNNER?

UND SCHON WIEDER: EINE PLAYMATE MIT WAHNSINNS-ÜBERWEITE

INTERVIEW MIT KARL-HEINZ RUMMENIGGE WIE ER'S MIT GELD UND FRAUEN HALT



Abbildung 49-80: Verschiedene Playboy Hefte der Jahre 1969-1984 (Für Einzelnachweise siehe Abbildungsverzeichnis) (Quelle: pb-antiquariat.de, o.D.)

7.5 Inspirationen

Playboy

Zum Teil inspiriert durch die Zeitschriftenauslage an verschiedenen Kiosken, entwickelte sich die Idee für das praktische Projekt mit der Zeit von einfachen Collagen hin zu Magazincovern. Deren Informationsgehalt sollte aus Statistiken und Fakten zu den gezeigten Personen und der Deepfake-pornografie bestehen. Um Aufmerksamkeit zu erwecken, sollte jeweils eine brisante Überschrift angeführt werden, welche sich auf die gezeigten Menschen beziehen sollte. Reißerische Überschriften innerhalb der Presse sind kein neues Phänomen. Schon Anfang des 20. Jahrhunderts wurden sie in der Boulevardpresse verbreitet³⁴⁸. Modernes Clickbait löst durch das Gefühl fehlenden Wissens ein Interesse bei den Betrachter*innen aus, welches durch den Zugriff auf die Information gestillt werden soll³⁴⁹. Ähnlich dessen, sollten die brisanten Überschriften der gestalteten Magazincover ein Interesse für die Thematik wecken und die Betrachtenden dazu bringen, mehr erfahren zu wollen. Da es sich bei den gefälschten Magazincovern um die Thematik der Deepfake-Pornografie handeln sollte, stand der Bezug auf bekannte Erotikmagazine nahe. Stilistisch besonders interessant schien hier das Playboy Magazin.

Im Bereich des Erotikprints stellt Playboy einen der Industrieriesen der Populärkultur dar.³⁵⁰ Ein "standard setter"³⁵¹ in seinem Bereich. Passend zum pornografischen Fokus der 1970er und 80er Jahre³⁵² wurden auch die Cover der Playboy bis dorthin immer expliziter.³⁵³

Abbildung 18: Playboy März 19ie große Anzahl der erschienenen Printpublikationen eine Hürde dar. Um dieses Problem zu beheben, musste eine Zeitspanne eingegrenzt werden.

Golden Age of Porn

Das „Golden Age of Porn“, auch als Porno Chic bezeichnet, ist eine Ära der US-Amerikanischen Film- und Pornoindustrie, welche sich vom Jahr 1969 bis in die 1980er Jahre erstreckt³⁵⁴. Sex-Szenen werden erstmals in verbreiteten Filmen gezeigt³⁵⁵. Der Pornografie der 1970er Jahre wird eine besondere Bedeutung beigemessen: „ [the] 1970s function as a safe zone for addressing porn while maintaining distance to the more recent incarnations of the porn industry.“³⁵⁶

Auch der Look der 1970er Jahre bringt einige Besonderheiten mit sich und wird auch als „groovy retro-gloss“³⁵⁷ beschrieben. Die Filmplakate dieser Zeit zeigen eine spürbare Nostalgie, welche das Alter der Streifen noch bemerkbarer macht. Die Ästhetik des "Porno Chic" stellt die ausschlaggebende Inspiration für die Endergebnisse des praktischen Projekts dar. Pornofilm-Plakate und die Playboy-Magazincover der Zeitspanne 1969 bis 1984 sind die Haupteinflüsse auf die letztliche Stilisierung für diese Arbeit.

Zur Eingrenzung wurden nur Filmposter und Playboy Cover in den zuvor ausgewerteten Farben

348 vgl. Mayer, Fabian: Wie viel wissen Sie wirklich über Clickbait? – 7 überraschende Fakten, von denen Sie so noch nie gehört haben!, in: Springer eBooks, 30.08.2019, doi:10.1007/978-3-662-58695-2_7.

349 vgl. Mayer, 2019, S.72.

350 vgl. Regan, Hannah: Playboy and Pornification: 65 Years of the Playboy Centerfold, in: Sexuality & Culture, Bd. 25, Nr. 3, 08.01.2021, doi:10.1007/s12119-020-09809-2.

351 Regan, 2021.

352 vgl. Paasonen/Saarenmaa, 2007.

353 vgl. Regan, 2021.

354 vgl. Paasonen/Saarenmaa, 2007, S.23.

355 vgl. DeLamater, John/Rebecca F. Plante: Handbook of the Sociology of Sexualities, Springer, 19.06.2015.

356 vgl. Paasonen/Saarenmaa, 2007.

357 Paasonen/Saarenmaa, 2007.

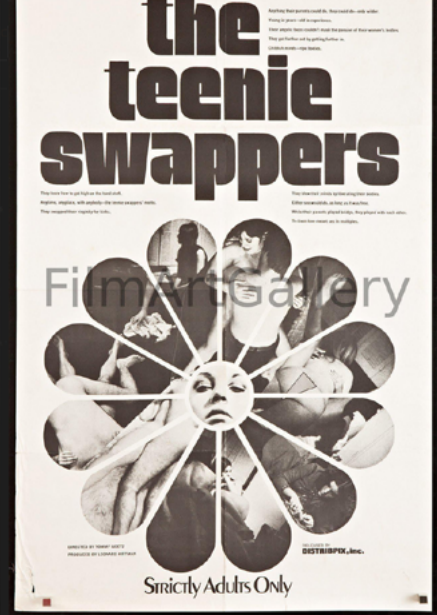
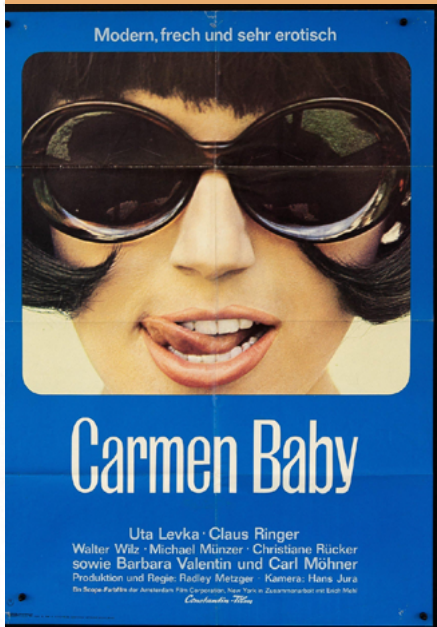
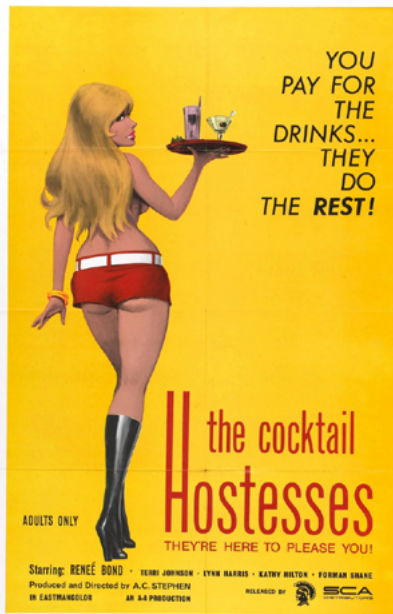


Abbildung 81-89: Verschiedene Poster von Filmen des Porno Chic
(Quellen: siehe Abbildungsverzeichnis)

gesammelt.

Die Entwicklung der Idee befand sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Endstadium, da während des Prozesses, sowie im Gespräch mit Kommiliton*innen ein erneuter Ideenfluss entstand. Letztlich schien es sinnvoll, zu Gunsten der konsequenten Bearbeitung ein letztes Mal das Printmedium zu wechseln. Das Endziel des Projekts waren ab diesem Zeitpunkt eigene Filmposter im Stil des Porno Chic. Ein einfacher Wechsel, da dieser für einen konstanten Look zwischen den einzelnen Werken sorgte. Der starke Einfluss der audiovisuellen Medien auf die Thematik der Arbeit ließ es zu, die bisherigen Ergebnisse nur leicht abwandeln zu müssen. Filmposter schienen in Hinsicht auf die fast ausschließlich audiovisuelle Deepfake Pornografie weitaus stimmiger als Magazincover.

Trotz des Wechsels war auch die Rechercharbeit zu den Printausgaben des Playboy Magazins nicht umsonst, da diese innerhalb der farbigen Hintergrundverläufe verarbeitet wurden. Insbesondere wurde eine Zusammenstellung an Covern zum Hintergrund der Werke.

7.6 Werkzeuge und Verlauf

Hintergründe

Zum Zweck der angemessenen Farbanpassung wurden fünf Playboy Cover ausgewählt, deren Farben eine stimmige Kombination darstellten. Diese Cover wurden anschließend durch ein 2*1 großes Verlaufs-gitter zu den finalen farblichen Inspirationen.



Abbildung 90: Fünf ausgewählte Cover mit ihren korrespondierenden Farbverläufen (Quellen: eigene Darstellung & Abb. 51, 54, 53, 52, 55, 2023)

Vor der finalen Hintergrunderstellung wurden in Illustrator 2023 verschiedene Farbexperimente an den farbig sortierten Covern durchgeführt:

- Die Fokussierung der Farbwerte durch das Rastern der einzelnen Farbkategorien, um aus diesen anschließend ein 3 * 2 Kacheln großes Mosaik zu generieren.



Abbildung 91: Abstrahierte Farbpalette blau
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)



Abbildung 92: Abstrahierte Farbpalette grün
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)



Abbildung 93: Abstrahierte Farbpalette gelb
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)



Abbildung 94: Abstrahierte Farbpalette rot
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)



Abbildung 95: Abstrahierte Farbpalette orange
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

- Die Nutzung von 2*2 Kacheln großen Verlaufsgittern zur Erstellung von Gradienten.

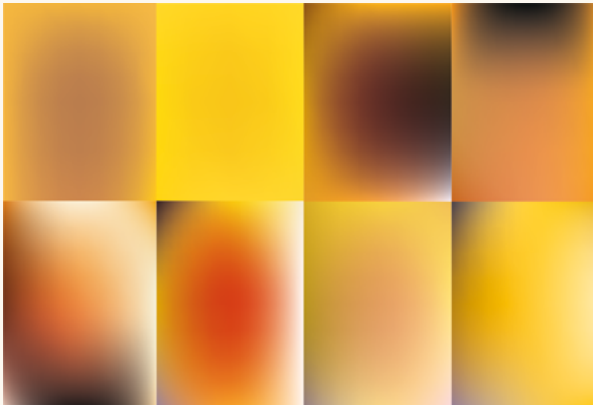


Abbildung 96: 2*2 Farbverlauf gelb
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

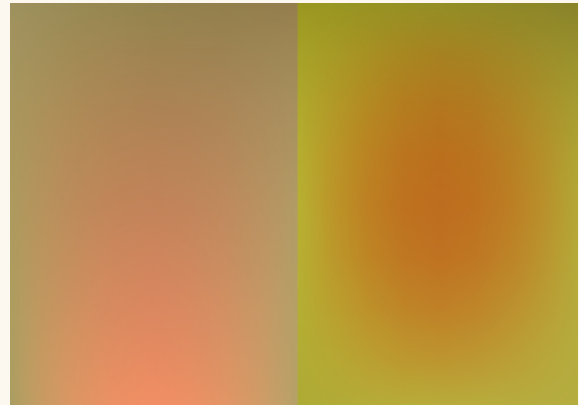


Abbildung 97: 2*2 Farbverlauf grün
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)



Abbildung 98: 2*2 Farbverlauf orange
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

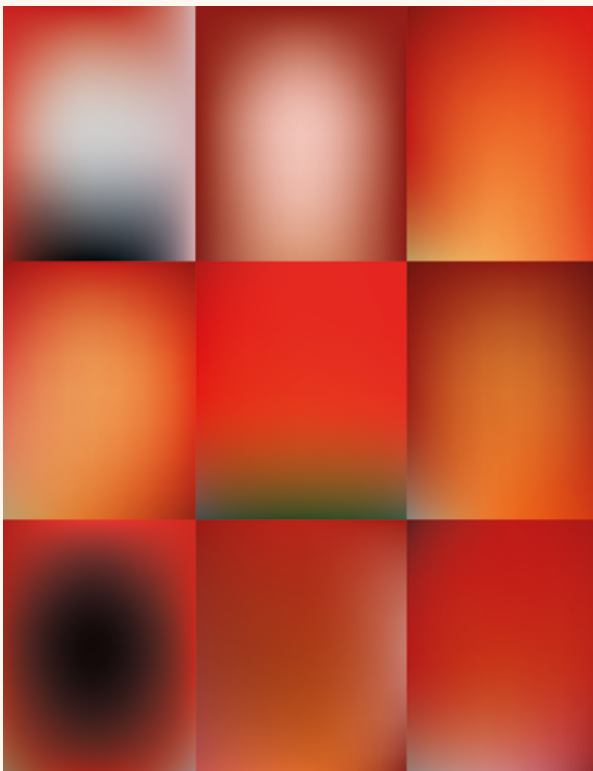


Abbildung 99: 2*2 Farbverlauf rot
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

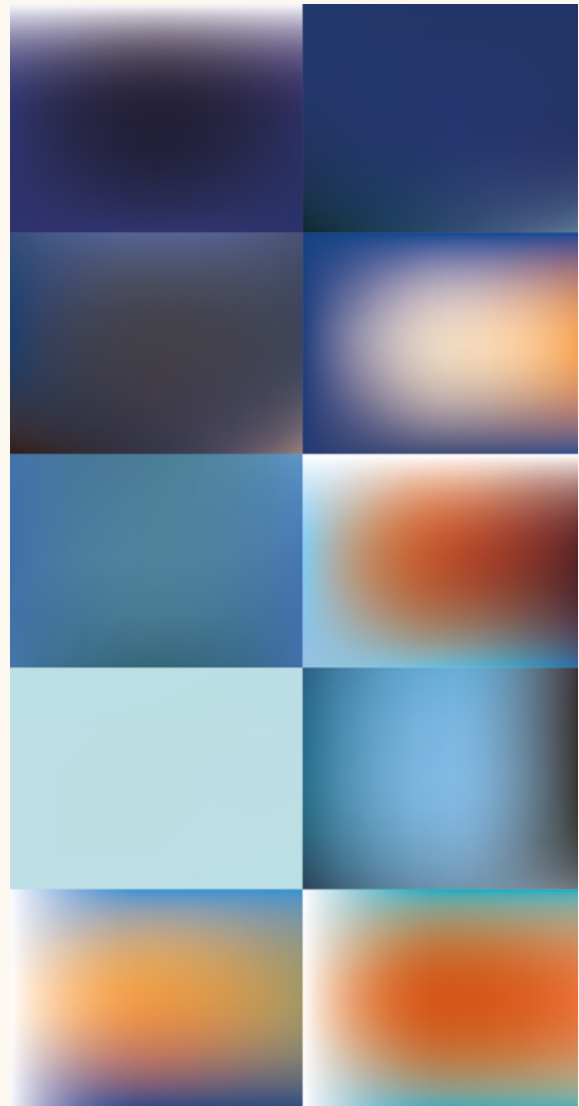


Abbildung 100: 2*2 Farbverlauf blau
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

Letztlich wurde die jeweilige Farbkategorie gerastert und in einem einzelnen 4*4 Kacheln großen Verlaufsgitter zu einem einzelnen stimmigen Farbverlauf verarbeitet. Von den fünf entstandenen Farbverläufen zeigte sich das rote Ergebnis farblich am ausgeglicheneren.



Abbildung 101:
5 Verläufe der Farbkategorien
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

Dieser rote Verlauf wurde mit Hilfe der "Neu Färben"-Funktion von Adobe Illustrator und der Orientierung an den ausgewählten Farbschemata zu fünf verschiedenen Versionen eingefärbt. Zusätzlich wurde das Werkzeug zur erneuten Farbverteilung angewendet. So konnte garantiert werden, dass die Farbwerte untereinander stimmig, jedoch nicht identisch sind.



Abbildung 102: Finale Farbverläufe
(Quellen: eigene Darstellung, 2023)

Motive

Mit der Orientierung an den originalen Filmpostern aus den 1970er Jahren ergab sich, dass die grafischen Motive der neuen Poster ein flaches, zweidimensionales Aussehen erhalten sollten. Die Erstellung der einzelnen Motive erfolgte in Adobe Illustrator. Die Zuteilung der Motive basierte auf den Hintergründen der ausgewählten Menschenrechtler*innen:

Nelson Mandela

Aufgrund seines politischen Einsatzes und dem Widerstand gegen die Apartheid in Südafrika³⁵⁸ erscheinen die auseinander führenden Pfeile als angemessen.

Amelia Earhart

Aufgrund ihrer zahlreichen Rekorde Errungenschaften als Pilotin³⁵⁹ erhält sie auf ihrem Plakat das Vogelsymbol.

Mutter Teresa von Kalkutta

Der Kreis scheint als Anspielung auf ihre Heiligsprechung passend. Die Herzen werden ihre ebenfalls zugeteilt, da sie 1979 den Nobelpreis für ihre humanitäre Arbeit erhielt.³⁶⁰

Martin Luther King Jr.

Sein langes gewaltfreies Eintreten für Zivilrechte und gegen die Rassentrennung³⁶¹ bedingt die Faust als Kampfsymbol.

Mahatma Gandhi

Der friedliche Protest, für den er bekannt ist³⁶², geht visuell einher mit organischen, abgerundeten Formen.



Abbildung 103: Motive der Selbstbestimmung
(Eigene Darstellung, 2023)

358 vgl. Nelson Mandela Foundation: Biography of Nelson Mandela – Nelson Mandela Foundation, in: Nelson Mandela Foundation, o. D., <https://www.nelsonmandela.org/content/page/biography>.

359 vgl. Achievements - the official licensing website of Amelia Earhart: in: Amelia Earhart, 21.08.2017, <https://www.ameliaearhart.com/achievements/>.

360 vgl. The Nobel Peace Prize 1979: in: NobelPrize.org, o. D., <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1979/summary/>.

361 vgl. The Nobel Peace Prize 1964: in: NobelPrize.org, o. D., <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1964/king/biographical/>.

362 vgl. Mahatma Gandhi, The Missing Laureate: in: NobelPrize.org, o. D., <https://www.nobelprize.org/prizes/themes/mahatma-gandhi-the-missing-laureate/>.

Fotos & Face Swap

Für die Erscheinung der zentralen Subjekte, der Menschenrechtler*innen wurde das Online-Werkzeug Faceswapper AI genutzt. Zuvor wurden verschiedene geeignete Bilder identifiziert. Aufgrund des simplen Programmaufbaus von Faceswapper AI und einiger technischer Fehler bedurfte es jedoch einigen Versuchen mit verschiedenen Bildern, um zufriedenstellende Ergebnisse zu erzielen. Die final genutzten Bilder sind folgende:



Abbildung 104:
Mahatma Gandhi
(Quelle: wikimedia,
o.D.a)



Abbildung 105:
Martin Luther King Jr
(Quelle: DeMarsico,
1964)



Abbildung 106:
Amelia Earhart
(Quelle: wikimedia.
org, o.D.b)



Abbildung 107:
Mother Teresa
(Quelle: wikimedia.
org 2016)



Abbildung 108:
Nelson Mandela
(Quelle: Thiam &
Associés, o.D.)

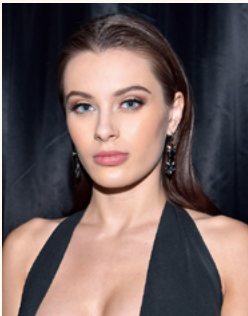


Abbildung 109:
Lana Rhoades
(Quelle: wikimedia.
org, 2017)



Abbildung 110:
Abella Danger
(Quelle: wikimedia.
org, 2016)



Abbildung 111:
Amelia Earhart
(Quelle:
wallpapercave.com,
o.D.)



Abbildung 112:
Angela White
(Quelle: wikimedia.
org, 2017)



Abbildung 113:
Riley Reid
(Quelle: wikimedia.
org, 2013)

Des Weiteren wurden einige Arbeitsschritte in Photoshop benötigt, um Gesichter und Körper final aneinander anzupassen. Da die Generierung der Gesichter den umliegenden Bereich des Bildes durch die Anpassung jeweils stark verpixelte, musste dies durch die Nutzung von Masken mit weichen Grenzen sowie der Überlagerung mit der originalen Datei gelöst werden. Anschließend bedurfte es jeweils einer Texturebene auf dem generierten Gesicht, um diese an die originalen Körper anzupassen. Einige der angepassten Gesichter mussten ebenfalls grob retuschiert werden, um Bildfehler wie Brillen-Überreste und einzelne störende Haarpartien zu verstecken.

Abbildung 114: Fehlerhafte
Haarpartie
(Eigene Darstellung)

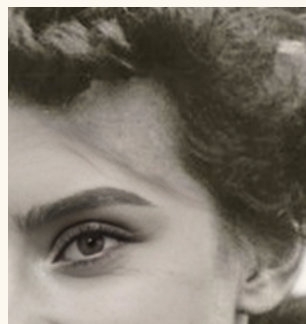


Abbildung 115: Starke Pixel
(Eigene Darstellung)

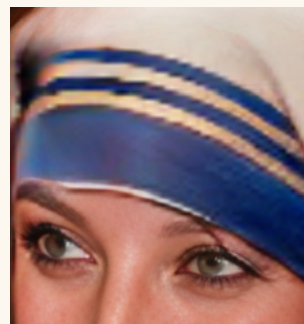


Abbildung 116: Brillenfehler
(Eigene Darstellung)



Die Hintergründe der angepassten Bilder wurden mit Hilfe der Photoshop eigenen K.I.-Funktionen entfernt und über die "Harmonisierung"-Funktion innerhalb Photoshops Neural Filter-Kategorie an den zugeteilten Farbverlauf angepasst. Mit Hilfe einer weiteren multiplizierten und aufgehellten Papiertextur über dem gesamten Bild wurde ein einheitlicher Look geschaffen. Aufgrund der Größenunterschiede der ursprünglichen Bildformate zu den benötigten Endformaten, wurden die Bilder mit Hilfe der Gigapixel AI generativ vergrößert. Anschließend wurden sie an das Endformat angepasst, sodass sie jeweils eine Breite von 7000 Pixeln bei 300 DPI erreichten.

Um den harten angelegten Schlagschatten hinter den Fotos in die korrekte Form zu bringen, wurde zuletzt eine maskierte Füllebene in der Form der ausgeschnittenen Fotos angelegt, deren Detailgrad stark vermindert wurde.



Abbildung 117: Fünf detailarme Silhouetten
(Eigene Darstellung, 2023)

Poster Effekt und Druck

Die Poster sollen einen Retro-Effekt aufweisen und damit ein stimmiges Bild erzeugen. Aufgrund dessen wird in Adobe Photoshop 2023 auf jedes der Plakate ihnen ein "Kräuseln"-Effekt sowie ein Rauschen gelegt, sodass der Effekt von unsauberem Druck und veraltetem Papier entstehen kann.

Die Plakate wurden auf 170g Papier im DIN A1 Format gedruckt.

Schriften

Acme Gothic

Acme Gothic ist eine serifenlose Schrift aus dem Jahr 2018³⁶³, sie wird in Anlehnung an die Schriftarten Optima und Koloss verwendet, welche die Typografie des 1976er "The Royal Scam" Albumcover von Steely Dan ausmachen.³⁶⁴

bd colonius

BD Colonius ist eine Displayschrift und wird seit 2001 vom Designbüro Büro Destruct herausgegeben³⁶⁵. Für ihre Verwendung wurde sich an den futuristischen Displayschriften Quirinale (1973) und Moon (circa 1975) orientiert.

Blenny

Blenny ist eine Schriftart aus dem Jahr 2014³⁶⁶, welche der Davison Psyche Schriftart aus dem Jahr 1968 ähnelt. Diese wurde prominent auf dem deutschen Poster des Films "Zombie" von 1978 genutzt.³⁶⁷

Eckmannpsych

Eckmannpsych ist eine Variante der Eckmann Schriftart, welche von Otto Eckmann entworfen wurde.³⁶⁸ Für sie wurde sich wegen des psychedelischen Aussehens sowie der Verwendung der Eckmann auf dem Cover von "Monsters, Monsters, Monsters" (1974) von Helen Hoke³⁶⁹ entschieden.

ESPIRITU

Espiritu ist eine des Sudtipos Kollektivs³⁷⁰. Auf dem Poster soll sie wage an die ITC American Typewriter Schrift von 1974 erinnern, sie jedoch nicht replizieren, da diese Schriftart im Designprozess bei verschiedenen Personen die Assoziation mit den 1990er Jahre hervorrief.

FINO SANS REGULAR

Fino Sans Regular ist eine serifenlose Schrift aus dem Jahr 2016³⁷¹. Angelehnt an die Bodoni Schriftart, welche in 1977 für das Buchcover zu Jacqueline Susanns "Dolores" genutzt wurde³⁷².

363 vgl. ACME gothic in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/83091/acme-gothic>.

364 vgl. Steely Dan – The Royal Scam album art: in: *Fonts in Use*, 02.07.2023, <https://fontsinuse.com/uses/54646/steely-dan-the-royal-scam-album-art>.

365 vgl. BD Colonius from Buro destruct: o. D., <https://fonts.adobe.com/fonts/bd-colonius#recommendations-section> (abgerufen am 15.08.2023).

366 vgl. Blenny in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/32299/blenny>.

367 vgl. Dawn of the Dead (1978) movie posters: in: *Fonts in Use*, 17.07.2017, <https://fontsinuse.com/uses/17617/dawn-of-the-dead-1978-movie-posters>.

368 vgl. Eckmannpsych in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/75669/eckmannpsych> (abgerufen am 15.08.2023).

369 vgl. Monsters, Monsters, Monsters by Helen Hoke (ed.): in: *Fonts in Use*, 31.10.2021, <https://fontsinuse.com/uses/42766/monsters-monsters-monsters-by-helen-hoke-ed> (abgerufen am 15.08.2023).

370 Glodok from Sudtipos. (o. D.). Abgerufen am 15. August 2023, von <https://fonts.adobe.com/fonts/glodok#about-section>

371 vgl. Fino sans in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/45115/fino-sans>.

372 vgl. Bodoni in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/229/bodoni>.

Glodok

Glodok ist eine Display-Schrift des Sudtipos Kollektivs³⁷³. Für die Verwendung wurde sich an der Schriftart Stilla orientiert, welche im Jahr 1972 von François Boltana erschaffen und 1976 für das Albumcover zu "Now I'm a Man" von The Funkies genutzt wurde³⁷⁴.

Neue Kabel

Angelehnt an die serifenlose Schriftart Kabel, welche in 1927 publiziert und prominent auf dem Filmplakat zu "The Exorcist" in 1973 verwendet wurde³⁷⁵, wird die Neue Kabel als Schriftart auch auf den vorliegenden Filmplakaten verwendet.

DARK LANE NF

Park Lane NF ist eine frei zugängliche Schriftart, welche für das Poster in Anlehnung an die Epic & Hollywood / Cinema Schriftarten entsprechend verändert wurde. Epic & Hollywood / Cinema wurden in den 1970er Jahren auf Plattencovern verschiedener Künstler genutzt.³⁷⁶

Pentz

Pentz ist eine über Adobe Fonts erhältliche Schrift, welche der der Tedesca stark ähnelt. Tedesca wurde in den 1970er Jahren von verschiedenen Künstlern genutzt, sie taucht auch auf Marvin Gayes „What's Going On" Albumcover auf.³⁷⁷

Stymie

Stymie ist eine Serifenschrift, welche zwischen 1931 und 1935 entworfen und prominent auf dem Plattencover zu Kate Bushs "Wow" (1979) verwendet wurde.³⁷⁸

Voltage

Voltage ist eine Schrift aus dem Jahr 2014³⁷⁹ und erinnert stark an den Schreibschrift-Trend der 70er Jahre. Sie ist angelehnt an die Schriftart Benguiat Charisma Script (circa 1970). Sie ist auf Adobe Fonts erhältlich.

YOUR GROOVY FONT

Your Groovy Font ist eine Schriftart, welche der Dreamline Schrift aus dem Jahr 1969 stark ähnelt. Sie ist für den persönlichen Gebrauch autorisiert.

373 vgl. Glodok from Sudtipos: o. D., <https://fonts.adobe.com/fonts/glodok#about-section> (abgerufen am 15.08.2023).

374 vgl. Stilla in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/7349/stilla> (abgerufen am 15.08.2023).

375 vgl. Kabel in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/4190/kabel> (abgerufen am 15.08.2023).

376 vgl. Epic & Hollywood / Cinema in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/40499/epic-and-hollywood-cinema> (abgerufen am 10.08.2023).

377 vgl. Tedesca in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/83448/tedesca> (abgerufen am 10.08.2023).

378 vgl. Stymie in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/4509/stymie> (abgerufen am 15.08.2023).

379 vgl. Voltage in use: in: *Fonts in Use*, o. D., <https://fontsinuse.com/typefaces/32810/voltage>.

7.7

PROJEKT- ERGEBNISSE

OWL UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS AND THE DEPARTMENT OF MEDIA PRODUCTION
PRESENT A „BACHELOR OF ARTS“ FILM POSTER BY PIA SCHNEIDER
FROM THE DIRECTOR OF UNREAL IMAGES:



NELSON MANDELA

RILEY REID

EFFECTIVELY DEEPCAPTIVE

ADULTS ONLY (X)

Abbildung 118: Plakat Effectively Deepceptive
(Eigene Darstellung, 2023)

EVA ELFIE

AMELIA EARHART



ADULTS ONLY (X)

OWL UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS AND THE DEPARTMENT OF MEDIA PRODUCTION
PRESENT A „BACHELOR OF ARTS“ FILM POSTER BY PIA SCHNEIDER

Abbildung 119: Plakat Mile High Club
(Eigene Darstellung, 2023)

TECHNISCHE HOCHSCHULE OSTWESTFALEN-LIPPE AND FACHBEREICH 2 MEDIENPRODUKTION PRESENT
A „BACHELOR OF ARTS MEDIA PRODUCTION“ FILM POSTER BY PIA SCHNEIDER

Strike HUNGRY FOR MORE deeper



ADULTS ONLY (X)

Abbildung 120: Plakat Strike Deeper
(Eigene Darstellung, 2023)

ABELLA DANGER

MARTIN LUTHER KING JR.

RAW DREAMS & ARTIFICIAL NIGHTMARES



OWI
UNIVERSITY
OF
APPLIED
SCIENCES
AND ARTS
AND THE
DEPARTMENT OF
MEDIA PRODUCTION
PRESENT A „BACHELOR OF ARTS“
FILM POSTER BY PIA SCHNEIDER

ADULTS ONLY (X)

Abbildung 121: Plakat Raw Dreams & Artificial Nightmares
(Eigene Darstellung, 2023)

Insaintly Hot

...and Deeply Fake



OWL UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS AND THE DEPARTMENT OF MEDIA PRODUCTION
PRESENT A „BACHELOR OF ARTS“ FILM POSTER BY PIA SCHNEIDER

Abbildung 122: Plakat Insaintly Hot ...and Deeply Fake
(Eigene Darstellung, 2023)

Literaturverzeichnis

@qtcinderella: Twitter-Post von @qtcinderella zur Deepfake-Pornografie-Thematik, in: X.com, 30.01.2023, [online] <https://twitter.com/qtcinderella/status/1620142227250094080>.

Achievements - the official licensing website of Amelia Earhart: in: Amelia Earhart, 21.08.2017, [online] <https://www.ameliaearhart.com/achievements/>.

ACME gothic in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/83091/acme-gothic>.

Adobe: Industry-leading vector Graphics Software | Adobe Illustrator, in: adobe.com, o. D.a, [online] <https://www.adobe.com/products/illustrator.html> (abgerufen am 15.08.2023).

Adobe: Photoshop | Häufige Fragen, in: adobe.com, o. D.b, [online] <https://helpx.adobe.com/de/photoshop/faq.html> (abgerufen am 15.08.2023).

Ajder, Henry/Giorgio Patrini/Francesco Cavalli/Laurence Cullen: The State of Deepfakes: Landscape, Threats, and Impact, 09.2019.

Alptraum, Lux: Deepfake porn harms adult performers, too, in: WIRED, 15.01.2020, [online] <https://www.wired.com/story/deepfake-porn-harms-adult-performers-too/>.

Arseniuk, Oleksii: Design from 80s. Seamless memphis pattern illustration, in: alamy.com, o. D., [online] <https://www.alamy.com/design-from-80s-seamless-memphis-pattern-illustration-image183947214.html>.

Attwood, Feona/Clarissa Smith: Porn studies: An Introduction, in: Porn studies, Taylor & Francis, Bd. 1, Nr. 1–2, 02.01.2014, [online] doi:10.1080/23268743.2014.887308, S. 1–6.

BD Colonius from Buro destruct: o. D., [online] <https://fonts.adobe.com/fonts/bd-colonius#recommendations-section> (abgerufen am 15.08.2023).

Birkel, Christoph/Daniel Church/Anke Erdmann/Alisa Hager/Nathalie Leitgöb-Guzy: Sicherheit und Kriminalität in Deutschland - SKID 2020: bundesweite Kernbefunde des Viktimisierungssurvey des Bundeskriminalamts und der Polizeien der Länder, 01.01.2022.

Blenny in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/32299/blenny>.

Bodoni in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/229/bodoni>.

Brosch, Anna: When the Child is Born into the Internet: Sharenting as a Growing Trend among Parents on Facebook, in: New Educational Review, Wydawnictwo Adam Marszałek, Bd. 43, Nr. 1, 2016, [online] doi:10.15804/ner.2016.43.1.19, S. 225–235.

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik [BSI]: Deepfakes - Gefahren und Gegenmaßnahmen, in: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, o. D., [online] https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Unternehmen-und-Organisationen/Informationen-und-Empfehlungen/Kuenstliche-Intelligenz/Deepfakes/deepfakes_node.html (abgerufen am 01.08.2023).

Bundesgerichtshof: Urteil des 1. Bundesgerichtshofs, in: bundesgerichtshof.de, 2007, [online] <https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=39434> (abgerufen am 14.08.2023).

Bundesgerichtshof: Urteil des 1. Bundesgerichtshofs vom 11. Februar 2014, in: bundesgerichtshof.de, 2014, [online] <https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=67651&pos=0&anz=1> (abgerufen am 10.07.2023).

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [bmfsfj]: Übereinkommen über die Rechte des Kindes: VN-Kinderrechtskonvention im Wortlaut mit Materialien, in: bmfsfj.de, 01.02.2019, [online] <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/uebereinkommen-ueber-die-rechte-des-kindes-86530> (abgerufen am 02.08.2023).

Buo, Shadrack Awah: The emerging threats of deepfake attacks and countermeasures, in: arXiv (Cornell University), Cornell University, 14.12.2020, [online] doi:10.13140/rg.2.2.23089.81762.

Cao, Steffi: Amouranth opens up about deepfakes and exploitation online, in: BuzzFeed News, 18.02.2023, [online] <https://www.buzzfeednews.com/article/stefficao/amouranth-interview-deepfakes-atrloc>.

Carmen Baby: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/carmen-baby>.

Castro, Daniel: Deepfakes are on the rise — How should government respond?, in: GovTech, 16.07.2021, [online] <https://www.govtech.com/policy/deepfakes-are-on-the-rise-how-should-government-respond.html>.

Chesney, Bobby/Danielle Keats Citron: Deep Fakes: a looming challenge for privacy, democracy, and national security, in: California Law Review, UC Berkeley School of Law, Bd. 107, Nr. 6, 01.01.2019, [online] doi:10.15779/z38rv0d15j, S. 1753–1819.

chuwy: Santa's Flugzeug fliegt über einem Christmas village, in: gettyimages.de, o. D., [online] <https://www.gettyimages.de/detail/illustration/santas-plane-flying-over-a-christmas-village-lizenfreie-illustration/110873094>.

Citron, Danielle Keats: Hate Crimes in Cyberspace, Harvard University Press, 22.09.2014, [Online] doi:10.4159/harvard.9780674735613.

Citron, Danielle Keats: Sexual Privacy, in: Yale Law Journal 1870, Bd. 128, Nr. 7, 17.08.2018, [online] <http://www.jstor.org/stable/45098020>, S. 1870–1960.

College Girls: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/college-girls-9515>.

Content Removed by Removal Reason - 2022 Uploads: in: pornhub.com, 2023, [online] <https://help.pornhub.com/hc/en-us/articles/14666334117267-2022-Transparency-Report-pornhubhelp>: 2022 Transparency Report, in: Pornhub Help Center, o. D., [online] <https://help.pornhub.com/hc/en-us/articles/14666334117267-2022-Transparency-Report-> (abgerufen am 31.07.2023).

Cornelsen Verlag GmbH: Fake News, in: Duden.de, o. D.a, [online] https://www.duden.de/rechtschreibung/Fake_News (abgerufen am 09.08.2023).

Cornelsen Verlag GmbH: Misogynie, in: Duden.de, o. D.b, [online] <https://www.duden.de/rechtschreibung/Misogynie> (abgerufen am 12.08.2023).

Davis, Wes: Twitter is being rebranded as X, in: The Verge, 24.07.2023, [online] <https://www.theverge.com/2023/7/23/23804629/twitters-rebrand-to-x-may-actually-be-happening-soon> (abgerufen am 12.08.2023).

Dawn of the Dead (1978) movie posters: in: Fonts in Use, 17.07.2017, [online] <https://fontsinuse.com/uses/17617/dawn-of-the-dead-1978-movie-posters>.

Debbie Does Dallas: The Musical (2002): in: imdb.com, o. D., [online] <https://www.imdb.com/title/tt12710894/mediaviewer/rm1250930177/>.

DeLamater, John/Rebecca F. Plante: Handbook of the Sociology of Sexualities, Springer, 19.06.2015.

DeMarsico, Dick: Martin Luther King Jr NYWTS, in: wikimedia.org, o. D., [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Martin_Luther_King_Jr_NYWTS.jpg.

Der Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit: Die Grundlagen des Datenschutzrechts, in: bfdi.bund.de, o. D., [online] <https://www.bfdi.bund.de/DE/Buerger/Inhalte/Allgemein/Datenschutz/GrundlagenDatenschutzrecht.html> (abgerufen am 22.06.2023).

Desensio: Black and white prints: Ripped Collage, in: pinterest.com, o. D., [online] <https://ro.pinterest.com/pin/754212268833882075/>.

Deutscher Ethikrat: Die Zukunft der genetischen Diagnostik – von der Forschung in die klinische Anwendung, in: ethikrat.org, 30.04.2013, [online] https://www.ethikrat.org/publikationen/publikationsdetail/?cookieLevel=not-set&tx_wwt3shop_detail%5Baction%5D=index&tx_wwt3shop_detail%5Bcontroller%5D=Products&tx_wwt3shop_detail%5Bproduct%5D=11 (abgerufen am 18.07.2023).

Doggie Bag: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/doggie-bag-7729>.

Dunn, Sandra: Is it Actually violence? Framing Technology-Facilitated abuse as violence, in: Emerald Publishing Limited eBooks, 04.06.2021, [online] doi:10.1108/978-1-83982-848-520211002, S. 25–45.

Eckmannpsych in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/75669/eckmannpsych> (abgerufen am 15.08.2023).

Eelmaa, Simone: SEXUALIZATION OF CHILDREN IN DEEPFAKES AND HENTAI, in: Trames, Estonian Academy Publishers, Bd. 26, Nr. 2, 01.01.2022, [online] doi:10.3176/tr.2022.2.07, S. 229.

Egorov, Aleksei: Color minimal graphic memphis design elements for fashion patterns in 80s style, in: alamy.com, 20.11.2017, [online] <https://www.alamy.com/color-minimal-graphic-memphis-design-elements-for-fashion-patterns-in-80s-style-fashion-memphis-artwork-stroke-and-hipster-retro-elements-vector-illustration-image354267298.html?imageid=AFB34062-CBE2-4399-8F18-62D48D3B2622&p=1249577&pn=1&searchId=5c86ef0d38ff44b21b-1d54e631e0e526&searchtype=0>.

Epic & Hollywood / Cinema in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/40499/epic-and-hollywood-cinema> (abgerufen am 10.08.2023).

Europäisches Parlament: KI-Gesetz: erste Regulierung der künstlichen Intelligenz, in: Aktuelles Europäisches Parlament, 08.06.2023, [online] <https://www.europarl.europa.eu/news/en/headlines/society/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence> (abgerufen am 13.08.2023).

Europol: Facing reality? Law enforcement and the challenge of deepfakes: an observatory report from the Europol Innovation Lab, in: europol.europa.eu, 2022, [online] doi:10.2813/08370 (abgerufen am 10.06.2023).

Farid, Hany/Hans-Jakob Schindler: Deepfakes: eine Bedrohung für Demokratie und Gesellschaft, Konrad-Adenauer-Stiftung e. V. (Hrsg.), , 2020.

Feeney, Matthew: Deepfake Laws Risk Creating More Problems Than They Solve, in: cato.org, Regulatory Transparency Project of the Federalist Society, 01.03.2021.

Finklea: Dark Web, in: crsreports.congress.gov, Congressional Research Service, 10.03.2017, [online] <https://crsreports.congress.gov/search/#/?termsToSearch=dark%20web&order-By=Relevance> (abgerufen am 11.08.2023).

Fino sans in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/45115/finno-sans>.

Fribourg, Rebecca/Etienne Peillard/Rachel McDonnell: Mirror, Mirror on My Phone: Investigating Dimensions of Self-Face Perception Induced by Augmented Reality Filters, in: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR), 01.10.2021, [online] doi:10.1109/ismar52148.2021.00064.

Francis, Glenn: Abella Danger 2016, in: wikimedia.org, 2016, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abella_Danger_2016.jpg

Francis, Glenn: Angela White 2017, in: wikimedia.org, 2017, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Angela_White_2017.jpg

Francis, Glenn: Lana Rhoades 2-2017, in: wikimedia.org, 2017, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lana_Rhoades_2-2017.jpg

Fuggetti, Claudia: Upside down world in Serg Nehaev's collages, in: collater.al, o. D., [online] <https://www.collater.al/en/serg-nehaev-graphic-design/>.

Giertz/Hautz/Link/Wahl: Bericht Sexualisierte Gewalt online 2019: Kinder und Jugendliche besser vor Übergriffen und Missbrauch schützen, in: jugendschutz.net, 12.2019, [online] <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/sexualisierte-gewalt-online-2019> (abgerufen am 01.08.2023).

Gigapixel AI: o. D., [online] <https://www.topazlabs.com/gigapixel-ai> (abgerufen am 15.08.2023).

Gigi Goes to Pot: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/gigi-goes-to-pot-7356>.

Gill, Rosalind: Changing the perfect picture: Smartphones, social media and appearance pressures, City, University of London, 2020.

Glodok from Sudtipos: o. D., [online] <https://fonts.adobe.com/fonts/glodok#about-section> (abgerufen am 15.08.2023).

Goodfellow, Ian/Yoshua Bengio/Aaron Courville: Deep Learning, MIT Press, 10.11.2016.

Harvey, Thomas: Pop Art Patterns, in: thomasharvey.design, o. D., [online] <https://thomasharvey.design/portfolio/pop-art-patterns>.

High-Level Expert Group on Artificial Intelligence: A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines, Europäische Kommission, 18.12.2018, [online] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/definition-artificial-intelligence-main-capabilities-and-scientific-disciplines>.

Hypnotica Studios Infinite: Riley Reid - Exxxotica NJ 2013, in: wikimedia.org, 2013, [online] [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Riley_Reid_-_Exxxotica_NJ_2013_-_Riley_Reid_\(10214831843\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Riley_Reid_-_Exxxotica_NJ_2013_-_Riley_Reid_(10214831843).jpg)

iProov: Deepfake Statistics & Solutions | Protect against Deepfakes, in: iProov, 26.08.2022, [online] <https://www.iproov.com/blog/deepfakes-statistics-solutions-biometric-protection#:~:text=Summary%3A,the%20deepfake%20threat%20is%20growing>.

iProov: "Do you know what a deepfake video is?", in: iproov.com, 26.08.2022, [online] <https://www.iproov.com/blog/deepfakes-statistics-solutions-biometric-protection>.

Isakowitsch, Clara: How Augmented Reality Beauty Filters Can Affect Self-perception, in: Artificial Intelligence and Cognitive Science, 01.01.2023, [online] doi:10.1007/978-3-031-26438-2_19, S. 239–250.

julian: Ripped Portrait, in: flickr.com/, 25.07.2018, [online] <https://www.flickr.com/photos/jufos9/42736696385>.

JSB: Gegenständliche Kunst: Mädchen mit dem Perlenohrring, in: pinterest.de, o. D., [online] <https://www.pinterest.de/pin/537687643015752054/>.

Kabel in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/4190/kabel> (abgerufen am 15.08.2023).

Karaboga, Murat: Die Regulierung von Deepfakes auf EU-Ebene: Überblick eines Flickentepichs und Einordnung des Digital Services Act- und KI-Regulierungsvorschlags, in: Digitale Hate Speech, 01.01.2023, [online] doi:10.1007/978-3-662-65964-9_10, S. 197–220.

Kärgel, Katharina/Frederic Vobbe: 7 Thesen zu sexualisierter Gewalt mit digitalem Medieneinsatz gegen Kinder und Jugendliche, in: Pädagogische Rundschau, Bd. 73. Jahrgang / 2019, Nr. 4, 01.07.2019, [online] doi:10.3726/pr042019.0036, S. 391–410.

Kietzmann, Jan/Linda Lee/Ian G. McCarthy/Tim C. Kietzmann: DeepFakes: trick or treat?, in: Business Horizons, Elsevier BV, Bd. 63, Nr. 2, 01.03.2020, [online] doi:10.1016/j.bushor.2019.11.006, S. 135–146.

Kismödi, Eszter/Esther Pérez Corona/Eleanor Maticka-Tyndale/Eusebio Rubio-Aurioles/Eli Coleman: Sexual Rights as Human Rights: A guide for the WAS Declaration of Sexual Rights, in: International Journal of Sexual Health, Routledge, Bd. 29, Nr. sup1, 12.07.2017, [online] doi:10.1080/19317611.2017.1353865, S. 1–92.

Konko, Anastasiia: Retro abstrakte 80er 90er Jahre DesignMuster Hintergrund, in: istockphoto.com, 07.2021, [online] <https://www.istockphoto.com/de/video/retro-abstrakte-80er-90er-jahre-designmuster-hintergrund-memphis-stil-mit-gm1329231882-413039795>.

Levanier, Johnny: Was ist Memphis Design?, in: 99designs.de, o. D., [online] <https://99designs.de/blog/designgeschichte-stroemungen/memphis-design/>.

Lewandowski, Sven: Die Pornographie der Gesellschaft, in: Sozialtheorie, Transcript Verlag, 01.06.2012, [online] doi:10.14361/transcript.9783839421345.

Lopez, Magdiel: Dividido, in: magdiellopez.com, 19.04.2017a, [online] <http://www.magdiellopez.com/nt9jbd0c1la90wq6mnfcwuzrvwy65q>.

Lopez, Magdiel: There's only one, in: magdiellopez.com, 14.06.2017b, [online] <http://www.magdiellopez.com/collection-ii/dhjuxozb8nsadvb480ptuxjv4cwepq>.

Madden, Liam: DIGITAL COLLAGE, in: behance.net, 30.08.2014, [online] <https://www.behan->

ce.net/gallery/19414979/DIGITAL-COLLAGE.

Madden, Liam: Digital Collage, in: behance.net, 02.09.2014b, [online] <https://www.behance.net/gallery/19474793/Digital-Collage>.

Madden, Liam: Head Kandy, in: behance.net, 22.12.2015, [online] <https://www.behance.net/gallery/32290709/Head-Kandy>.

Mahatma Gandhi, The Missing Laureate: in: NobelPrize.org, o. D., [online] <https://www.nobel-prize.org/prizes/themes/mahatma-gandhi-the-missing-laureate/>.

Morales, Marcos: 1 Collage - 3 styles, in: skillshare.com, o. D., [online] <https://www.skillshare.com/de/classes/Digitale-Collage-Stil-verstehen-und-selbst-gestalten/871716305>.

Mayer, Fabian: Wie viel wissen Sie wirklich über Clickbait? – 7 überraschende Fakten, von denen Sie so noch nie gehört haben!, in: Springer eBooks, 30.08.2019, [online] doi:10.1007/978-3-662-58695-2_7, S. 67–79.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs]: JIM-Studie 2022: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, in: mpfs.de, Stuttgart, 11.2022, [online] <http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>.

Meme Noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com: o. D., [online] <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme> (abgerufen am 12.08.2023).

mim.girl: Geometric pattern memphis style background, shapes background, in: shutterstock.com, o. D., [online] <https://www.shutterstock.com/image-vector/geometric-pattern-memphis-style-background-shapes-640402993>.

Mondo Sexo: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/mondo-sexo>.

Monsters, Monsters, Monsters by Helen Hoke (ed.): in: Fonts in Use, 31.10.2021, [online] <https://fontsinuse.com/uses/42766/monsters-monsters-monsters-by-helen-hoke-ed> (abgerufen am 15.08.2023).

Nelson Mandela Foundation: Biography of Nelson Mandela – Nelson Mandela Foundation, in: Nelson Mandela Foundation, o. D., [online] <https://www.nelsonmandela.org/content/page/biography>.

nmh022: Eva Elfie wallpaper, in: wallpapercave.com, o. D., [online] <https://wallpapercave.com/w/wp6089684>.

Öhman, Carl: Introducing the pervert's dilemma: a contribution to the critique of deepfake pornography, in: Ethics and Information Technology, Springer Science+Business Media, Bd. 22, Nr. 2, 19.11.2019, [online] doi:10.1007/s10676-019-09522-1, S. 133–140.

Ojala, Eiko: Dwell magazine, in: ploom.tv, o. D.a, [online] <https://ploom.tv/editorial-illustra>

tions-1.

Ojala, Eiko: Hither & Yon wine label, in: plloom.tv, o. D., [online] <https://plloom.tv/hither-yon-wine-label>.

Okolie, Chidera: Artificial Intelligence-Altered Videos (Deepfakes), Image-Based Sexual Abuse, and Data Privacy Concerns Sexual Abuse, and Data Privacy Concerns, in: Journal of International Women's Studies, Bd. 25, Nr. 2, 22.03.2023, [online] <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol25/iss2/11/>.

Paasonen, Susanna/Laura Saarenmaa: The golden age of porn: nostalgia and history in cinema, in: Pornification, 2007, [online] <https://researchportal.helsinki.fi/sv/publications/the-golden-age-of-porn-nostalgia-and-history-in-cinema>, S. 23–32.

Paris, Britt/Joan Donovan/Data & Society's Media Manipulation research initiative: DEEP-FAKES AND CHEAP FAKES: THE MANIPULATION OF AUDIO AND VISUAL EVIDENCE, in: datasociety.net, 18.09.2019, [online] <https://datasociety.net/library/deepfakes-and-cheap-fakes/> (abgerufen am 12.08.2023).

Playboy 1969 April USA Originalausgabe: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1969/playboy-1969-april-usa-originalausgabe?c=37>.

Playboy 1969 März USA Originalausgabe: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1969/playboy-1969-maerz-usa-originalausgabe?c=37>.

Playboy 1970 April (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1970/playboy-1970-april-usa?c=29>.

Playboy 1970 Dezember (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1970/playboy-1970-dezember-usa?c=29>.

Playboy 1970 Juli (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1970/playboy-1970-juli-usa?c=29>.

Playboy 1970 März (USA): in: <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1970/playboy-1970-maerz-usa?c=29>.

Playboy 1971 August (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1971/playboy-1971-august-usa?c=60>.

Playboy 1971 März (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1971/playboy-1971-maerz-usa?c=60>.

Playboy 1971 Mai (USA): in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1971/playboy-1971-mai-usa?c=60>.

Playboy 1972 Oktober Deutsche Originalausgabe: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1972/playboy-1972-oktober-deutsche-originalausgabe?c=59>.

Playboy 1973 Februar: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1973/playboy-1973-februar?c=58>.

Playboy August 1974: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1974/playboy-august-1974?c=57>.

Playboy August 1976: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1976/playboy-august-1976?c=55>.

Playboy August 1981: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1981/playboy-august-1981?c=50>.

Playboy August 1984: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1984/playboy-august-1984?c=17>.

Playboy Dezember 1973: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1973/playboy-dezember-1973?c=58>.

Playboy Dezember 1978: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1978/playboy-dezember-1978?c=53>.

Playboy Dezember 1982: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1982/playboy-dezember-1982?c=34>.

Playboy Dezember 1984: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1984/playboy-dezember-1984?c=17>.

Playboy Februar 1983: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1983/playboy-februar-1983?c=33>.

Playboy Juli 1980: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1980/playboy-juli-1980?c=51>.

Playboy Juli 1981: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1981/playboy-juli-1981?c=50>.

Playboy Juni 1977: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1977/playboy-juni-1977?c=54>.

Playboy März 1975: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1975/playboy-maerz-1975?c=56>.

Playboy März 1983: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1983/playboy-maerz-1983?c=33>.

Playboy Mai 1978: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1978/playboy-mai-1978?c=53>.

Playboy November 1982: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1982/playboy-november-1982?c=34>.

Playboy Oktober 1969 Originalausgabe: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1969/playboy-oktober-1969-originalausgabe?c=37>.

Playboy Oktober 1983: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1983/playboy-oktober-1983?c=33>.

Playboy September 1969 Originalausgabe: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1969/playboy-september-1969-originalausgabe?c=37>.

Playboy September 1977: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1977/playboy-september-1977?c=54>.

Playboy September 1978: in: pb-antiquariat.de, o. D., [online] <https://www.pb-antiquariat.de/playboy-1978/playboy-september-1978?c=53>.

Pornhub.com: The 2022 Year in Review, in: Pornhub Insights, 08.12.2022, [online] <https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review#top-seraches-pornstars> (abgerufen am 19.07.2023).

pornhubhelp: Non-Consensual Content Policy, in: Pornhub Help Center, 2022, [online] <https://help.pornhub.com/hc/en-us/articles/4419871787027-Non-Consensual-Content-Policy> (abgerufen am 14.08.2023).

Powell, Anastasia/Adrian J. Scott/Asher Flynn/Nicola Henry: Image-Based Sexual Abuse:: An International Study of Victims and Perpetrators, 02.2020, [online] doi:10.13140/RG.2.2.35166.59209.

rawpixel.com: Free vector pastel memphis composition pack, in: freepik.com, o. D., [online] https://www.freepik.com/free-vector/pastel-memphis-composition-pack_14731224.htm#page=3&query=memphis%20design&position=1&from_view=keyword&track=ais.

Regan, Hannah: Playboy and Pornification: 65 Years of the Playboy Centerfold, in: Sexuality & Culture, Bd. 25, Nr. 3, 08.01.2021, [online] doi:10.1007/s12119-020-09809-2, S. 1058–1075.

Richards, Deborah/Patrina Caldwell/Henry Go: Impact of social media on the health of children and young people, in: Journal of Paediatrics and Child Health, Wiley-Blackwell, Bd. 51, Nr. 12, 26.11.2015, [online] doi:10.1111/jpc.13023, S. 1152–1157.

sacrée frangine: Autoportrait de mai, in: instagram.com, 04.05.2020, [online] https://www.instagram.com/p/B_xExcGhS2U/.

SAG-AFTRA: About | SAG-AFTRA, in: [sagaftra.org](https://www.sagaftra.org/about), o. D., [online] <https://www.sagaftra.org/about> (abgerufen am 16.08.2023).

SAG-AFTRA: Why we strike, in: [sagaftrastrike.org](https://www.sagaftrastrike.org), 2023, [online] <https://www.sagaftrastrike.org/why-we-strike> (abgerufen am 14.08.2023).

Score: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/score-2841>.

Sizemore, David: The Studio Magazine Covers, 1960s / Aqua-Velvet, in: [designspiration.com](https://www.designspiration.com), o. D., [online] https://www.designspiration.com/save/26562795129/?utm_source=extension&utm_medium=click&utm_campaign=muzli.

Slanapotam: Retro summer 70s rainbow stripes pattern, in: [alamy.com](https://www.alamy.com), 19.01.2021, [online] <https://www.alamy.com/retro-summer-70s-rainbow-stripes-pattern-retrowave-80s-art-retro-rainbow-illustration-seamless-vector-background-turquoise-and-orange-retro-colors-image398903912.html>.

Stable Diffusion Online: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Buchstabensalat, in: stablediffusionweb.com, 2023a, [online] <https://stablediffusionweb.com/#demo>.

Stable Diffusion Online: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Motiv, in: stablediffusionweb.com, 2023b, [online] <https://stablediffusionweb.com/#demo>.

Stable Diffusion Online: Stable Diffusion Prompts „Autonomy“, in: stablediffusionweb.com, o. D., [online] <https://stablediffusionweb.com/prompts>.

Steely Dan – The Royal Scam album art: in: [Fonts in Use](https://fontsinuse.com), 02.07.2023, [online] <https://fontsinuse.com/uses/54646/steely-dan-the-royal-scam-album-art>.

Steinberg, Stacey: Sharenting: Children’s privacy in the age of social media, in: *Emory law journal*, The MIT Press, Bd. 66, Nr. 4, 01.01.2017, [online] <https://scholarlycommons.law.emory.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1094&context=elj>, S. 839.

Stilla in use: in: [Fonts in Use](https://fontsinuse.com), o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/7349/stilla> (abgerufen am 15.08.2023).

Stymie in use: in: [Fonts in Use](https://fontsinuse.com), o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/4509/stymie> (abgerufen am 15.08.2023).

Tang, Lin: Discussion on the Aesthetic Style of „Memphis“ Design, in: *Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education*, 05.2016, [online] doi:10.2991/icadce-16.2016.175, S. 728–730.

Tedesca in use: in: [Fonts in Use](https://fontsinuse.com), o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/83448/tedesca> (abgerufen am 10.08.2023).

The Cocktail Hostesses: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/the-cocktail-hostesses>.

The Nobel Peace Prize 1979: in: NobelPrize.org, o. D., [online] <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1979/summary/>.

The Nobel Peace Prize 1964: in: NobelPrize.org, o. D., [online] <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1964/king/biographical/>.

The Teenie Swappers: in: filmartgallery.com, o. D., [online] <https://filmartgallery.com/products/the-teenie-swappers-9159>.

Thiam & Associés: About Us, in: thiam-associes.com, o. D., [online] <https://www.thiam-associes.com/en/about-us/>.

Traeger/Eberhart/Geldner/Morin/Putzke/Wulf/Eberhart: Künstliche neuronale Netze, in: Der Anaesthetist, Bd. 52, Nr. 11, 23.08.2003, [online] doi:10.1007/s00101-003-0576-x, S. 1055–1061.

Voltage in use: in: Fonts in Use, o. D., [online] <https://fontsinuse.com/typefaces/32810/voltage>.

Wang, Shensheng/Scott O. Lilienfeld/Philippe Rochat: The Uncanny Valley: existence and explanations, in: Review of General Psychology, American Psychological Association, Bd. 19, Nr. 4, 01.12.2015, [online] doi:10.1037/gpr0000056, S. 393–407.

Westerlund, Mika: The Emergence of Deepfake Technology: A review, in: Technology Innovation Management Review, Carleton University, Bd. 9, Nr. 11, 01.01.2019, [online] doi:10.22215/timreview/1282, S. 39–52.

Wikimedia.org: Mahatma-Gandhi, studio, 1931: in: wikimedia.org, o. D.a, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mahatma-Gandhi,_studio,_1931.jpg.

wikimedia.org: Putnam and Earhart 1937, in: wikimedia.org, o. D.b, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Putnam_and_Earhart_1937.jpg.

wikimedia.org: Santa Teresa de Calcutta, in: wikimedia.org, 2016, [online] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Santa_Teresa_de_Calcutta.jpg.

World Intellectual Property Organization: Artificial Intelligence: Deepfakes in the entertainment industry, in: WIPO, 06.2022, [online] https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2022/02/article_0003.html (abgerufen am 14.08.2023).

Yeh, Chin-Yuan/Hsi-Wen Chen/Shang-Lun Tsai/Shang-De Wang: Disrupting Image-Translation-Based DeepFake Algorithms with Adversarial Attacks, in: 2020 IEEE Winter Applications of Computer Vision Workshops (WACVW), 2020, [online] doi:10.1109/WACVW50321.2020.9096939, S. 53–62.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Twitter-Post von @qtcinderella zur Deepfake-Pornografie-Thematik (QTCinderella, 2023)	18
Abbildung 2: "Do you know what a deepfake video is?" (iproov, 2022)	25
Abbildung 3: Content Removed by Removal Reason - 2022 Uploads (pornhub.com, o.D.)	46
Abbildung 4: Altersverteilung der Befragten (Eigene Darstellung, 2023)	49
Abbildung 5: Geschlechterverteilung der Befragten (Eigene Darstellung, 2023)	49
Abbildung 6: Verteilung zu Eingriffen in die Selbstbestimmung (Eigene Darstellung, 2023)	51
Abbildung 7: Einschätzung der Berührungspunkte mit Deepfakes (Eigene Darstellung, 2023)	52
Abbildung 8: Verteilung der Einstellung zu Deepfakes (Eigene Darstellung, 2023)	53
Abbildung 9: Einschätzung der Berührungspunkte mit Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)	55
Abbildung 10: Verteilung der Einstellung zu Pornografie Eigene Darstellung, 2023)	55
Abbildung 11: Einschätzung der Berührungspunkte mit -Deepfake Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)	57
Abbildung 12: Verteilung der Einstellung zu Deepfake-Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)	58
Abbildung 13: Zustimmung zur Auseinandersetzung mit Deepfake-Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)	60
Abbildung 14: Zustimmungsrates zu genug politischen Informationen (Eigene Darstellung, 2023)	60
Abbildung 15: Zustimmungsrates zur Klarheit der Rechtslage (Eigene Darstellung, 2023)	61
Abbildung 16: Bedrohlichkeit von Deepfake Pornografie (Eigene Darstellung, 2023)	61
Abbildung 17: Skizze eines „Vogelkopf“ zur Selbstbestimmung (Eigene Darstellung, 2023)	75
Abbildung 18: Verschiedene Skizzen zur Selbstbestimmungsthematik (Eigene Darstellung, 2023)	77
Abbildung 19: Stable Diffusion Prompts „Autonomy“ (Stable Diffusion Online, o.D.)	78
Abbildung 20: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Buchstabensalat (Stable Diffusion Online, 2023a)	78
Abbildung 21: „Autonomy“ Anfrage-Ergebnis mit Motiv (Stable Diffusion Online, 2023b)	78
Abbildung 22: Mooboards für das praktische Projekt (Eigene Darstellung, 2023)	79
Abbildung 23: Free vector pastel memphis composition pack (rawpixel.com, o. D.)	79
Abbildung 24: Pop Art Patterns (Harvey, o.D.)	79
Abbildung 25: Retro summer 70s rainbow stripes pattern (Slanapotam, 2021)	79
Abbildung 26: Geometric pattern memphis style background, shapes background (mim.girl, o. D.)	79
Abbildung 27: Color minimal graphic memphis design elements for fashion patterns in 80s style (Egorov, 2017)	79
Abbildung 28: Was ist Memphis Design? (Levanier, o. D.)	79
Abbildung 29: Design from 80s. Seamless memphis pattern illustration (Arseniuk, o. D.)	79
Abbildung 30: Retro abstrakte 80er 90er Jahre DesignMuster Hintergrund (Konko, 2021)	79
Abbildung 31: Head Kandy (Madden, 2015)	79
Abbildung 32: DIGITAL COLLAGE (Madden, 2014a)	79
Abbildung 33: Digitale Collage Telefonzelle (Serg Nehaev, o.D.)	79
Abbildung 34: 1 Collage - 3 styles (Morales, o.D.)	79
Abbildung 35: Digital Collage (Madden, 2014b)	79
Abbildung 36: Black and white prints (Desensio, o.D.)	79
Abbildung 37: There's only one (Magdiel Lopez, 2017)	79
Abbildung 38: Ripped Portrait (julian, 2018.)	79
Abbildung 39: The Studio Magazine Covers, 1960s / Aqua-Velvet (Sizemore, o.D.)	79
Abbildung 40: Dividido (Magdiel Lopez, 2017)	79
Abbildung 41: Hither & Yon wine label (Ojala, o.D.b)	79
Abbildung 42: Santa's Flugzeug fliegt über einem Christmas village (chuwy, o. D.)	79

Abbildung 43: Segelschiff (Eigene Darstellung)	79
Abbildung 44: Dwell Magazin (Ojala, o.D.a)	79
Abbildung 45: autoportrait de mai (sacrée frangine, 2020)	79
Abbildung 46: Gegenständliche Kunst: Mädchen mit dem Perlenohrring (JSB, o.D.)	79
Abbildung 47: Aircraft silhouettes - stock illustration (johnwoodcock, o. D.)	79
Abbildung 48: Meistgesuchte Pornodarsteller*innen 2022 (Pornhub, o.D.)	80
Abbildung 49: Playboy 1969 März USA Originalausgabe (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 50: Playboy 1969 April USA Originalausgabe (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 51: Playboy September 1969 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 52: Playboy 1970 April (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 53: Playboy Oktober 1969 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 54: Playboy 1970 März (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 55: Playboy 1970 Juli (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 56: Playboy 1970 Dezember (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 57: Playboy 1971 März (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 58: Playboy 1971 Mai (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 59: Playboy 1971 August (USA) (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 60: Playboy 1972 Oktober Deutsche Originalausgabe (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 61: Playboy 1973 Februar (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 62: Playboy Dezember 1973 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 63: Playboy August 1974 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 64: Playboy März 1975 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 65: Playboy August 1976 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 66: Playboy Juni 1977 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 67: Playboy September 1977 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 68: Playboy Mai 1978 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 69: Playboy September 1978 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 70: Playboy Dezember 1978 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 71: Playboy Juli 1980 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 72: Playboy Juli 1981 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 73: Playboy August 1981 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 74: Playboy November 1982 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 75: Playboy Dezember 1982 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 76: Playboy Februar 1983 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 77: Playboy März 1983 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 78: Playboy Oktober 1983 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 79: Playboy August 1984 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 80: Playboy Dezember 1984 (pb-antiquariat.de, o.D.)	83
Abbildung 81: Gigi goes to Pot (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 82: The Cocktail Hostesses (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 83: Carmen Baby (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 84: Totally Different! (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 85: College Girls (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 86: Debbie Does Dallas: The Musical (mdb.com o.D.)	85

Abbildung 87: Mondo Sexo (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 88: Doggie Bag (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 89: The Teenie Swappers (filmartgallery.com, o.D.)	85
Abbildung 90: Fünf ausgewählte Cover mit ihren korrespondierenden Farbverläufen (Eigene Darstellung & Abb. 51, 54, 53, 52, 55, 2023)	86
Abbildung 91: Abstrahierte Farbpalette blau (Eigene Darstellung, 2023)	87
Abbildung 92: Abstrahierte Farbpalette grün (Eigene Darstellung, 2023)	87
Abbildung 93: Abstrahierte Farbpalette gelb (Eigene Darstellung, 2023)	87
Abbildung 94: Abstrahierte Farbpalette rot (Eigene Darstellung, 2023)	87
Abbildung 95: Abstrahierte Farbpalette orange (Eigene Darstellung, 2023)	87
Abbildung 96: 2*2 Farbverlauf gelb (Eigene Darstellung, 2023)	88
Abbildung 97: 2*2 Farbverlauf grün (Eigene Darstellung, 2023)	88
Abbildung 98: 2*2 Farbverlauf orange (Eigene Darstellung, 2023)	88
Abbildung 99: 2*2 Farbverlauf rot (Eigene Darstellung, 2023)	88
Abbildung 100: 2*2 Farbverlauf blau (Eigene Darstellung, 2023)	88
Abbildung 101: 5 Verläufe der Farbkategorien (Eigene Darstellung, 2023)	89
Abbildung 102: Finale Farbverläufe (Eigene Darstellung, 2023)	90
Abbildung 103: Motive der Selbstbestimmung (Eigene Darstellung, 2023)	91
Abbildung 104: Mahatma Gandhi (wikimedia, o.D.a)	92
Abbildung 105: Martin Luther King Jr (QDeMarsico, 1964)	92
Abbildung 106: Amelia Earhart (wikimedia.org, o.D.b)	92
Abbildung 107: Mother Teresa (wikimedia.org 2016)	92
Abbildung 108: Nelson Mandela (Thiam & Associés, o.D.)	92
Abbildung 109: Lana Rhoades (wikimedia.org, 2017)	92
Abbildung 110: Abella Danger (wikimedia.org, 2016)	92
Abbildung 111: Amelia Earhart (wallpapercave.com, o.D.)	92
Abbildung 112: Angela White (wikimedia.org, 2017)	92
Abbildung 113: Riley Reid (wikimedia.org, 2013)	92
Abbildung 114: Fehlerhafte Haarpartie (Eigene Darstellung)	92
Abbildung 115: Starke Pixel (Eigene Darstellung)	92
Abbildung 116: Brillenfehler (Eigene Darstellung)	92
Abbildung 117: Fünf detailarme Silhouetten (Eigene Darstellung, 2023)	93
Abbildung 118: Plakat Effectively Deepceptivem (Eigene Darstellung, 2023)	99
Abbildung 119: Plakat Mile High Club (Eigene Darstellung, 2023)	100
Abbildung 120: Plakat Strike Deeper (Eigene Darstellung, 2023)	101
Abbildung 121: Plakat Raw Dreams & Artificial Nightmares (Eigene Darstellung, 2023)	102
Abbildung 122: Plakat Insaintly Hot ...and Deeply Fake (Eigene Darstellung, 2023)	103

Anhang

Fragebogen

Umfrage zum Thema Selbstbestimmung und Deepfake-Pornografie

Im Rahmen des praktischen Teils meiner Bachelorarbeit, möchte ich einige Fragen zum Thema **Selbstbestimmung**, sowie **Deepfake-Pornografie** stellen. Es geht hierbei um persönliche Erfahrungen und eigene Einschätzungen, nicht darum, Situationen „richtig“ oder „falsch“ zu bewerten.

Da es sich um eine Umfrage zu, in Teilen, nicht jugendfreiem Material handelt (keine grafischen Abbildungen), richtet sie sich nur an **Personen von 18 Jahren oder älter**. Mit der Bearbeitung und dem Abschicken dieser Umfrage bestätigen die Teilnehmenden, dass sie volljährig (18 Jahre oder älter) sind.

Die Antworten tragen zur Gestaltung des finalen Projektes bei, werden jedoch anonymisiert ausgewertet. Es kann dazu kommen, dass Zitate in ähnlicher Form oder genauem Wortlaut übernommen werden, diese werden jedoch anonymisiert behandelt. Mit dem Abschicken dieser Umfrage, wird zur Nutzung und Veröffentlichung dieser in anonymisierter Form eingewilligt.

Sollten weitere Fragen in Bezug auf die Umfrage aufkommen, bin ich unter dieser E-Mail-Adresse zu erreichen:

pia.schneider@stud.th-owl.de

Vielen Dank fürs Teilnehmen!

- Pia

Frage 1

Welcher Altersgruppe gehörst Du an?

Antwortmöglichkeiten:

- 18-21 Jahre
- 22-25 Jahre
- 26-30 Jahre
- 31-40 Jahre
- 41-50 Jahre
- 51-60 Jahre
- 60+ Jahre

Frage 2

Welchem Geschlecht fühlst Du dich zugehörig?

Antwortmöglichkeiten:

- Weiblich
- Männlich
- Divers

Frage 3

Selbstbestimmung bedeutet für mich:

Frage 4

Diese Worte verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung (1 - 3 Stichworte):

Frage 5

Diese Farben verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Frage 6

Diese Formen und Motive verbinde ich mit dem Begriff Selbstbestimmung:

Frage 7

Gab es in der Vergangenheit schon einmal Situationen[,] in denen in Deine Selbstbestimmung eingegriffen wurde?

Antwortmöglichkeiten:

Ja, viele.

Ja, einige.

Ja, aber nur wenige.

Nein, keine.

Frage 8

Erläutere gerne eine dieser Situationen, die bei dir [besonderen] Eindruck hinterlassen haben. (Ob kurz oder lang beschrieben, der Detailgrad ist dabei ganz Dir überlassen.) Falls du nein angeklickt hast, überspringe diese Frage einfach.

Frage 9

Bezüglich Deepfakes: Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit diesem Thema?

Skala:

“Keine” (0) bis “Sehr viele” (5)

Frage 10

Welche Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfakes?

Frage 11

Meine Einstellung zu Deepfakes ist...

Antwortmöglichkeiten:

Sehr positiv

Eher positiv

Neutral

Eher negativ

Sehr negativ

Frage 12

Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung etwas näher:

Frage 13

Bezüglich Pornografie: Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit diesem Thema?

Skala:

“Keine” (0) bis “Sehr viele” (5)

Frage 14

Meine Einstellung zu Pornografie ist...

Antwortmöglichkeiten:

Sehr positiv

Eher positiv

Neutral

Eher negativ

Sehr negativ

Frage 15

Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung etwas näher:

Frage 16

Wie viele Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfake-Pornografie?

Skala:

“Keine” (0) bis “Sehr viele” (5)

Frage 17

Welche Berührungspunkte hattest Du bisher mit dem Thema Deepfake-Pornografie?

Frage 18

Meine Einstellung zu Deepfake-Pornografie ist...

Antwortmöglichkeiten:

Sehr positiv

Eher positiv

Neutral

Eher negativ

Sehr negativ

Frage 19

Bitte erläutere bzw. begründe Deine Einstellung näher:

Frage 20

Inwiefern stimmst du zu: Es muss sich, mit dem Thema Deepfake-Pornografie auseinandergesetzt werden.

Skala:

“Stimme gar nicht zu” (0) bis “Stimme voll und ganz zu” (5)

Frage 21

Inwiefern stimmst du zu: Es wird von der Politik genug über das Thema Deepfake-Pornografie informiert.

Skala:

“Stimme gar nicht zu“ (0) bis “Stimme voll und ganz zu“ (5)

Frage 22

Inwiefern stimmst du zu: Ich glaube, die Rechtslage in Deutschland ist klar, was Deepfake-Pornografie betrifft.

Skala:

“Stimme gar nicht zu“ (0) bis “Stimme voll und ganz zu“ (5)

Frage 23

Als wie bedrohlich würdest du das Thema Deepfake-Pornografie einstufen?

Skala:

“Nicht bedrohlich“ (0) bis “Sehr bedrohlich“ (5)

Frage 24

Welche gesellschaftlichen Gruppen müssen sich damit, Deiner Meinung nach, besonders auseinandersetzen?

Frage 25

Hast Du weitere Gedanken dazu, was die Zukunft bezüglich des Themas Deepfake-Pornografie angeht?

Vielen Dank für die Teilnahme!

Jede der Antworten hilft mir, bei meiner Bachelorarbeit einen Schritt weiter!

Solltest Du weitere, nähere Erfahrungen mit dem Thema Deepfake-Pornografie und deren Folgen haben, melde dich gerne unter: pia.schneider@stud.th-owl.de

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

Bachelorarbeit

Ein Blick auf die Bedeutung der Selbstbestimmung im Medienwandel in Hinsicht auf Deepfake Pornografie

Selbstständig, ohne unerlaubte fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Detmold, 16.08.2023

Ort, Datum


Unterschrift

