

# Eckpunktepapier zu einem Straftatbestand für Deepfakes

## I. Petition „Deepfakes von echten Menschen verbieten!“ als Anlass des Eckpunktepapiers

Hintergrund des vorliegenden Eckpunktepapiers ist eine Petition an den Bundesminister für Digitales und Staatsmodernisierung Herrn Dr. Karsten Wildberger (CDU) und die Bundesministerin der Justiz und für Verbraucherschutz Frau Dr. Stefanie Hubig (SPD). Initiiert wurde die Petition von Marc-Uwe Kling, einem deutschen Kabarettisten, Autoren und Hörspielsprecher. Bekannt wurde er durch Werke wie *Die Känguru-Chroniken*, *QualityLand* und *Views*.

Die Petition trägt den Titel „Deepfakes von echten Menschen verbieten!“ und wird unterstützt durch die Organisation Campact e.V. Online abrufbar ist die Petition hier: <https://weact.campact.de/petitions/deepfakes-verbieten>. Sie macht darauf aufmerksam, dass KI-gestützte Deepfakes, also synthetisch erzeugte Audio-, Bild- und Videoinhalte, kaum als Fälschung erkennbar sind. Viel mehr werden die Manipulationen bereits in vielfältiger Weise für Rufmord, politische Desinformation, Cybermobbing, sog. „Rachepornos“ und gefährliche Produktempfehlungen (etwa gefälschte medizinische Expert\*innenstimmen) eingesetzt. Sie kritisiert, dass die bestehenden Straftatbestände (Beleidigung, Verleumdung, Urheberrechtsverletzungen) und die Notice- & Takedown-Verfahren der Plattformen den besonderen Dynamiken und Risiken von Deepfakes nicht gerecht werden.

Als Lösung fordert die Petition ein generelles, absolutes Verbot der Herstellung und Verbreitung von Deepfakes realer Personen ohne deren Einwilligung – ohne Ausnahmen, selbst für Satire.

## II. Akute Bedrohung durch technische Entwicklungen

In den vergangenen Jahren haben sich die technischen Möglichkeiten rasant weiterentwickelt. Mit leistungsfähigen generativen KI-Verfahren und darauf aufbauenden Diensten wie DALL-E (OpenAI), Runway Gen-2 und ElevenLabs ist die automatische Erstellung von Bildern, Videos und Audioinhalten heute für jedermann zugänglich.<sup>1</sup> Durch maschinelles Lernen (Deep Learning) und Verfahren wie Diffusion, Generative Adversarial Networks (GANs) sowie Motion- und Gesichts-Reenactment, lassen sich Audio-, Bild- und Videoinhalte so realistisch synthetisieren oder manipulieren, dass sie selbst für technisch versierte Fachleute kaum noch von authentischem Material zu unterscheiden sind.

Der Begriff „Deepfake“ leitet sich aus „deep learning“ und „fake“ ab und beschreibt computererzeugte oder -veränderte Medieninhalte, die Gestik, Mimik und Stimme realer Personen täuschend echt nachbilden können. Eine Studie des Cybersicherheitsunternehmens Security Hero zu dem Jahr 2023 kommt zu dem Ergebnis, dass die Zahl der online

---

<sup>1</sup> S. ergänzend zu den technischen Hintergründen und Entwicklungen Karaboga/Frei/Puppis/Vogler/Raemy/Ebbers/Runge/Rauchfleisch/de Seta/Gurr/Friedewald/Rovelli, Deepfakes und manipulierte Realitäten - Technologiefolgenabschätzung und Handlungsempfehlungen für die Schweiz, 2024, abrufbar unter: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11643644> (zuletzt abgerufen am 02.07.2025), S. 83 ff.

verfügbaren Deepfake Videos im Zeitraum von 2019 bis 2023 um 550 % gestiegen ist.<sup>2</sup> 98 % dieser Videos sind pornografische Deepfakes, von denen wiederum 99 % weibliche Personen beinhalten.<sup>3</sup>

Diese Inhalte dienen der Täuschung und Manipulation derjenigen, die sie sehen. So werden für Deepfakes etwa bekannte und vertrauenswürdige Personen missbraucht, um Werbung für Produkte zur Behandlung von Adipositas und zur Gewichtsabnahme zu machen – etwa der prominente Arzt und Fernsehmoderator Eckart von Hirschhausen.<sup>4</sup> Realität sind auch bereits Deepfakes, die Einfluss auf die öffentliche Willensbildung durch Manipulation und Einmischung in den politischen Diskurs nehmen.<sup>5</sup> Der gesellschaftliche Meinungsbildungsprozess und der Diskurs werden dadurch beeinträchtigt, dass mit Falschdarstellungen eine beliebige Realität erschaffen werden kann, wodurch der Auseinandersetzung und Diskussion über gesellschaftsrelevante Themen jegliche (gemeinsame) Tatsachengrundlage entzogen wird. Gleichzeitig sinkt das Vertrauen in Medieninhalte und Berichterstattung, weil die zum Beweis bestimmten Mittel so leicht und undurchschaubar manipuliert werden können, dass diesen der Beweiswert vollständig entzogen wird. Ein weiterer Anwendungsfall sind Deepfakes, die zur Überwindung von Zugangssicherungen wie Facial Recognition oder Video-Ident-Verfahren genutzt werden.

### III. Bisherige Rechtslage reicht nicht aus

Bisher existiert im deutschen Recht und im Recht der Europäischen Union keine eigenständige Vorschrift, die das Erstellen oder Verbreiten von Deepfakes umfassend regelt. Mit dem AI Act (Verordnung (EU) 2024/1689) werden lediglich Transparenz- und Kennzeichnungspflichten eingeführt, die das Problem höchstens leicht verringern, jedoch nicht ausräumen.

Im deutschen Recht greifen je nach Einzelfall diverse Tatbestände des Straf- und Zivilrechts:

- Nach § 201a StGB ist nur die unbefugte Herstellung und Zugänglichmachung von Bildaufnahmen unter Strafe gestellt. Es ist unklar, ob davon auch die Herstellung und Verbreitung von Inhalten durch KI umfasst ist. Die Beschränkung auf Bildaufnahmen wird den heute verfügbaren Mitteln, auch Videos und Audioinhalte zu erzeugen, nicht gerecht.
- Das Kunsturhebergesetz (§§ 22 f. KunstUrhG) erfasst jede erkennbare Wiedergabe des äußeren Erscheinungsbilds, lässt aber den besonderen Unrechtsgehalt kontextualisierter Fälschungen unberücksichtigt

---

<sup>2</sup> Security Hero, 2023 State of Deepfakes – Realities, Threats, and Impact, abrufbar unter: <https://www.securityhero.io/state-of-deepfakes/#targeted-individuals> (zuletzt abgerufen am 02.07.2025).

<sup>3</sup> Ebenda.

<sup>4</sup> Vgl. OLG Frankfurt, Beschl. v. 04.03.2025 – 16 W 10/25, abrufbar unter: <https://www.rv.hessenrecht.hessen.de/bshe/document/LARE250000357> (zuletzt abgerufen am 02.07.2025); Redaktion beck-aktuell, mam, Vermeintliche Werbung: Meta muss Deepfake-Video löschen, 11. März 2025, abrufbar unter: <https://rsw.beck.de/aktuell/daily/meldung/detail/olg-frankfurt-16w10-25-deepfake-hirschhausen-meta-loeschpflicht> (zuletzt abgerufen am 02.07.2025).

<sup>5</sup> S. weiterführend Gehringer/Nehring/Labuz, Der Einfluss von Deep Fakes auf Wahlen, 2024, abrufbar unter: [https://www.kas.de/documents/d/guest/monitor\\_der-einfluss-von-deep-fakes-auf-wahlen](https://www.kas.de/documents/d/guest/monitor_der-einfluss-von-deep-fakes-auf-wahlen) (zuletzt abgerufen am 02.07.2025).

- Weitere Normen (z. B. §§ 185 ff. StGB (Ehrdelikte), §§ 106 f. UrhG, § 42 BDSG) decken Teilaspekte ab, etwa Beleidigung, Urheberrechtsverletzung oder Datenschutzverstöße, erfassen jedoch Deepfakes jeweils nur als Mittel zur Begehung einer Tat und nicht als eigenständiges Unrecht

Diese fragmentierte Rechtslage führt zu erheblichen Durchsetzungsproblemen. Die Last, Zivilverfahren anzustreben und für jede Deepfake Verbreitung das schädigende Kausal- und Verletzungselement nachzuweisen, liegt bei den Betroffenen. Die Abgrenzung, ob ein Bildnis „geeignet ist, dem Ansehen der abgebildeten Person erheblich zu schaden“, bleibt hochgradig einzelfallabhängig und eröffnet Interpretationsspielräume.

Aufgrund der Haftungsprivilegierung der Hostprovider müssen Social Media Betreiber erst dann gegen Inhalte vorgehen, wenn ihnen durch die Nutzer ausreichende Kenntnis nicht nur von dem Inhalt selbst, sondern auch von dessen Rechtswidrigkeit verschafft wurde. Auch hier wird die Last, tätig zu werden und die fragmentierte Rechtslage nicht nur zu verstehen, sondern auch für die Plattformbetreiber aufzubereiten und auf den Einzelfall zu übertragen, dem Betroffenen auferlegt. Die Social Media Anbieter bearbeiten Beschwerden zu Deepfakes oft verzögert oder gar nicht, weil diese Anforderungen von juristischen Laien kaum zu erfüllen sind.

Angesichts dieser Defizite und der stetig sinkenden Hürden zur Erstellung qualitativ hochwertiger Deepfakes zeichnen sich erhebliche Gefahren für das Persönlichkeitsrecht Einzelner und die verlässliche Informationsgrundlage demokratischer Willensbildung ab. Ein spezifisch auf Deepfakes zugeschnittener Rechtsrahmen ist daher unerlässlich, um einheitliche Tatbestandsmerkmale, klare Verantwortlichkeiten und effiziente Durchsetzungsmechanismen zu schaffen. Er hätte darüber hinaus Signalwirkung und würde ein eindeutiges Bekenntnis des Gesetzgebers zum Wert des allgemeinen Persönlichkeitsrechts und der Identität seiner Bürger darstellen.

#### **IV. Von Deepfakes betroffene Rechtsgüter und rechtliche Interessen**

##### **1. Allgemeines Persönlichkeitsrecht und Menschenwürde als Individualinteressen**

Das allgemeine Persönlichkeitsrecht ist ein umfassendes Schutzrecht, das sich aus den Art. 1 Abs. 1 und Art. 2 Abs. 1 GG ableitet. Es schützt die Würde und die freie Entfaltung der Persönlichkeit eines Menschen. Es wird verletzt durch Beeinträchtigungen, die geeignet sind, das Ansehen oder die Persönlichkeitsentfaltung einer Person erheblich zu beeinträchtigen.

Die Ausprägungen des allgemeinen Persönlichkeitsrechts umfassen verschiedene Schutzgüter, darunter:

- Die Privatsphäre, Geheimsphäre und Intimsphäre, die den Schutz des persönlichen Lebensbereichs gewährleisten,
- das Recht auf persönliche Ehre und soziale Anerkennung,
- das Verfügungsrecht über die Darstellung der eigenen Person, einschließlich des Rechts am eigenen Bild und am gesprochenen Wort,
- das Recht auf informationelle Selbstbestimmung, das den Schutz personenbezogener Daten umfasst, und
- das Recht auf sexuelle Selbstbestimmung.

Deepfakes stellen eine Person bei einer Handlung, einer Aussage oder in einer Situation dar, die nicht real ist. Die betroffene Person verliert dadurch jegliche Kontrolle über ihren eigenen Körper, ihre Stimme, ihr Gesicht. Sie wird zur willenlosen Puppe eines anderen gemacht, der sie tun lassen kann, was er will, sagen lassen kann, was er will sowie in jegliche Positionen verbringen und in allen Situationen zeigen kann, in denen er will. Dabei setzt nicht einmal die Vorstellung des Deepfake Erstellers den Möglichkeiten Grenzen – die fehlende Kreativität auf menschlicher Seite wird im Zweifel durch die künstliche Intelligenz ergänzt.

Dieser Kontrollverlust führt zu einem Gefühl des Ausgeliefertseins bei den Betroffenen.

Das allgemeine Persönlichkeitsrecht wird bisher so verstanden, dass über die Darstellung der eigenen Person in der Öffentlichkeit selbst entschieden werden darf und es einen gewissen geschützten Bereich gibt, der nicht oder nur eingeschränkt dargestellt werden darf. Die Erstellung von Deepfakes geht darüber jedoch noch hinaus: Es geht nicht um reale Darstellungen, die möglicherweise ungünstig oder zu persönlich sind. Stattdessen wird mittels gefälschter Darstellungen der absolute Kern der Persönlichkeit berührt, indem den Betroffenen die Hoheit über ihr Verhalten, ihre Aussagen – kurz: ihre Persönlichkeit genommen wird.

Eine besonders schwere Form nimmt diese Verletzung dann an, wenn sexualisierte oder pornografische Deepfakes erstellt werden. Diese entziehen der betroffenen Person nicht nur die Kontrolle darüber, was ihr Körper (angeblich) tut, sondern greifen auch unmittelbar in die Intimsphäre und die sexuelle Selbstbestimmung der Betroffenen ein. Auch wenn die sexualisierte oder pornografische Darstellung einer Person an sich nichts Verwerfliches ist, so muss es doch der höchstpersönlichen Entscheidung der dargestellten Person überlassen bleiben, ob derartige Inhalte erstellt, verbreitet oder auch fingiert werden. Wird dies gegen oder ohne den Willen der Betroffenen getan, führt dies bei den betroffenen Personen zu dauerhaften Gefühlen der Entfremdung, Machtlosigkeit und Entwürdigung.<sup>6</sup>

Über die „bloße“ unbefugte Herstellung echter sexualisierter Inhalte oder die „bloße“ unbefugte Verbreitung befugt hergestellter echter Inhalte hinaus liegt die Verletzung vor allem darin, dass den Betroffenen jegliche Art von Einfluss oder Widerstand absolut und endgültig entzogen wird. Es handelt sich um eine spezielle Form sexualisierter Gewalt. Zurück bleiben Menschen, die sich gegen eine falsche Vorstellung anderer wehren müssen, zu deren Auslöser sie nichts beigetragen haben und gegen den sie nichts unternehmen können.

## 2. Öffentliche Meinungs- und Willensbildung als Allgemeininteresse

Neben die Individualinteressen der Betroffenen tritt das Interesse der Allgemeinheit, im öffentlichen Diskursraum eine freie, unbeeinflusste Meinungsbildung zu ermöglichen. Dieses ergibt sich insbesondere aus Art. 5 Abs. 1 GG. Aus der objektiv-rechtlichen Dimension

---

<sup>6</sup> Vgl. etwa Rousay, Victoria, 2023, Sexual Deepfakes and Image-Based Sexual Abuse: Victim-Survivor Experiences and Embodied Harms, Harvard University Division of Continuing Education, S. 102.

der Meinungsfreiheit folgt die Pflicht des Staates als Ganzes, die Meinungsfreiheit und den Willensbildungsprozess zu schützen.<sup>7</sup>

Insbesondere die unbefugte Herstellung von Deepfakes, welche Politiker oder Persönlichkeiten der Öffentlichkeit darstellen, hat das Potenzial, den öffentlichen Meinungs- und Willensbildungsprozess nachhaltig zu beeinflussen. Daran schließen nicht nur die unmittelbaren Folgen der konkreten Falschbehauptungen an, welche sich etwa mit Gewalt in die Realität übertragen können. Vielmehr wird auch das allgemeine Vertrauen in den Diskurs und, in mittelbarer Konsequenz, in den Rechtsstaat beeinträchtigt.

Das Kapital eines jeden Politikers ist seine Glaubwürdigkeit. Wenn diese wegfällt, weil in der Berichterstattung faktisch nicht mehr unterschieden werden kann, welche abgebildeten Situationen tatsächlich stattgefunden haben und welche Handlungen oder Positionen den entsprechenden Politikern nur untergeschoben wurden, verlieren sie diese Glaubwürdigkeit. Eine demokratische Willensbildung kann jedoch nur auf einer fundierten Tatsachengrundlage stattfinden, welche sich zumindest darauf verlassen können muss, dass falschen Darstellungen von Personen aktiv entgegengewirkt wird.

## V. Vorschlag einer neuen Regelung

Es ist ein neuer Straftatbestand erforderlich, um die Gefahren einzudämmen, die von Deepfakes auf die Rechte jedes Einzelnen und der Allgemeinheit ausgehen. Ein solcher Straftatbestand muss sich auf täuschende Deepfakes von echten Personen beziehen (1.), bereits an die Herstellung anknüpfen (2.), aus sich heraus die Verletzung der Rechte der Betroffenen annehmen, statt diese als Tatbestandsmerkmal zur Prüfung zu stellen (3.), und darf keine tatbestandliche Ausnahme für Kunst vorsehen (4.).

### 1. Täuschende Deepfakes von echten Personen als Tatobjekt

Der AI Act (Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz) definiert Deepfakes in Art. 3 (60) AI Act als „KI-generierte oder manipulierte Bild-, Audio- oder Videoinhalte, die existierenden Personen, Objekten, Orten, Einrichtungen oder Ereignissen ähneln und einer Person fälschlicherweise als authentisch oder wahrheitsgemäß erscheinen würden“. Diese sollte als Ausgangspunkt für den neuen Straftatbestand dienen, welcher sich auch auf KI-generierte oder manipulierte Bild-, Audio- oder Videoinhalte beziehen sollte, die einer Person fälschlicherweise als authentisch oder wahrheitsgemäß erscheinen würden. Einschränkend sollte der Straftatbestand jedoch nur solche Inhalte unter Strafe stellen, welche existierende Personen darstellen (nicht auch Objekte, Orte, Einrichtungen oder Ereignisse).

#### a) Möglicher Irrtum über die Authentizität

Für die Bewertung, ob der Inhalt einer Person fälschlicherweise als authentisch oder wahrheitsgemäß erscheinen würde, kann im Falle der Verbreitung an die tatsächliche Rezeption des Inhalts angeknüpft werden. Der Maßstab sollte hier streng sein: Bereits dann,

---

<sup>7</sup> Vgl. Flint, Fake News im Wahlkampf, 2021, S. 300 ff.

wenn nur ein kleiner Teil der Rezipienten den Inhalt für authentisch hält, muss dies ausreichen, um den Tatbestand zu erfüllen. Praktisch umsetzen lässt sich die Feststellung etwa durch statistische Erhebungen wie Umfragen, Fokusgruppen oder ähnlichem, wie es bereits im Marken- und Wettbewerbsrecht gängig ist.

Derjenige, der einen authentisch wirkenden Inhalt erstellt, muss das Risiko dafür tragen, dass dieser für authentisch gehalten werden könnte. Stilistisch könnte dies durch eine umgekehrte Vermutung in der Formulierung des Gesetzes umgesetzt werden: „wenn nicht sichergestellt ist, dass der Deepfake nicht für authentisch oder wahrheitsgemäß gehalten werden kann“.

Sollte dies aus Sicht des Herstellers absolut ausgeschlossen sein, so kommt lediglich ein vorsatzausschließender Tatbestandsirrtum nach § 16 Abs. 1 StGB in Betracht.

Eine Kennzeichnung, wie sie der AI Act vorschreibt, kann das Täuschungselement entfallen lassen, wenn sie ausreichend ist, um den Umfang der Manipulation deutlich zu machen und sie dauerhaft erkennbar ist. Nicht ausreichend wäre beispielsweise, eine Kennzeichnung an einem Deepfake Video vorzunehmen, welcher besagt, dass der Inhalt „bearbeitet“ sei – ohne jedoch klarzustellen, dass es sich um einen völlig frei erfundenen Inhalt handelt, der jeglicher Tatsachengrundlage entbehrt. „Bearbeitet“ könnte in dem Zusammenhang etwa auch bedeuten, dass lediglich eine Anpassung der Lichtverhältnisse oder die Ergänzung von Untertiteln stattgefunden hat, ohne dass der eigentliche Inhalt verändert wurde.

## b) Strengerer Maßstab für sexualisierte Deepfakes

Bei sexualisierten Deepfakes kann jedoch eine Kennzeichnung nicht ausreichen, um die Strafbarkeit auszuschließen. Sobald die Person, welche dargestellt werden soll, erkennbar ist und es sich um eine realistische Darstellung handelt, darf es keine Rolle mehr spielen, ob der Inhalt als gefälscht gekennzeichnet ist oder nicht. Grund dafür ist, dass eine Rechtsverletzung der betroffenen Personen auch dann eintritt, wenn der Inhalt zwar als gefälschter Inhalt bezeichnet ist, aber dennoch authentisch aussieht. Der Kontrollverlust, dass der eigene Körper dazu missbraucht wird, etwas darzustellen, was nicht echt ist, tritt auch in dem Fall bereits mit der Herstellung ein.

## 2. Herstellung als Anknüpfungspunkt

Bereits die Herstellung von Deepfakes führt zu einer Verletzung der Rechte der betroffenen Person. Besonders der Kontrollverlust, den Betroffene erleben, tritt in dem Moment ein, in dem ein gefälschter Inhalt hergestellt wird.

Dies gilt vor allem, aber nicht ausschließlich, für sexualisierte und pornografische Inhalte. Es kommt für die Rechtsgutsverletzung nicht darauf an, dass der Inhalt an eine andere Person weitergegeben wird. Stattdessen ist der Schwerpunkt der Vorwerfbarkeit gerade die Herstellung eines realistischen Deepfakes unter Missachtung der Intimsphäre und der Rechte der betroffenen Person.

Alternativ oder zusätzlich ist auch der Besitz derartiger Deepfakes als Anknüpfungspunkt denkbar, wie es beispielsweise bei kinder- und jugendpornografischen Inhalten der Fall ist.

Dies würde Beweisprobleme im Hinblick auf die eigentliche Herstellungshandlung verringern, würde die Strafbarkeit allerdings auch auf Personen ausweiten, die keine Kenntnis davon haben, dass es sich um einen Deepfake handelt.

Die Weitergabe oder Verbreitung des Deepfakes vertieft die Rechtsverletzung und kommt daher als strafscharfendes Merkmal oder gar als besonders schwerer Fall in Betracht.

### 3. Kein Erfolg in Form einer Rechtsverletzung erforderlich

Die Erfüllung des Tatbestands darf nicht davon abhängig gemacht werden, dass im Einzelfall geprüft werden muss, ob eine Rechtsgutsverletzung eingetreten ist oder ob etwa ein (schwerer) Schaden entstanden ist. Stattdessen sollte gesetzgeberisch deutlich gemacht werden, dass die Erstellung eines Deepfakes von einem Menschen an sich bereits eine Rechtsverletzung darstellt, ohne dass dazu besondere Umstände des Einzelfalls hinzukommen müssen, wie etwa gesundheitliche und psychische Beeinträchtigungen des Betroffenen oder eine Beschädigung seines Rufs. Gesetzgeberisch würde sich dies etwa durch ein Tätigkeitsdelikt oder ein abstraktes Gefährdungsdelikt umsetzen lassen.

### 4. Keine Kunstaussnahme

Es besteht kein schutzwürdiges Interesse an der Verbreitung von Deepfakes. Ein solches kann auch aus der Kunstfreiheit des Art. 5 Abs. 3 S. 1 GG nicht abgeleitet werden. Die Täuschung über die Echtheit eines Inhalts ist zwar ein denkbare Stilmittel – allerdings ist dieses im Sinne der Kunstfreiheit nicht schutzwürdig. Dies ist vergleichbar mit falschen Tatsachenbehauptungen, welche auch dann nicht schutzwürdig sind, wenn sie in einer künstlerischen Form ausgedrückt werden.

Jedenfalls muss die Kunstfreiheit, selbst wenn man der Täuschung über die Authentizität doch eine Schutzwürdigkeit als Stilmittel zuschreiben wollte, in der Abwägung mit den verletzten Rechtsgütern zurückstehen.

Der Gesetzgeber muss hier eine klare Entscheidung dafür treffen, dass die Menschenwürde, das allgemeine Persönlichkeitsrecht und die öffentliche Meinungs- und Willensbildung schwerer wiegen als die Kunstfreiheit. Eine solche Entscheidung ist möglich und wurde auch bei anderen Rechtsgütern bereits getroffen. So ist eine Körperverletzung auch dann eine Körperverletzung, wenn sie zum Zwecke der Erstellung eines Kunstwerkes erfolgt. Die Bedrohung bleibt eine Bedrohung, auch wenn sie in künstlerischen Lettern auf handgefärbtes Papier aufgezeichnet ist.

Genauso muss auch deutlich gemacht werden, dass es mit den grundgesetzlichen Werten und den Rechten der Betroffenen nicht vereinbar ist, Deepfakes von ihnen zu erstellen, die nicht als solche erkennbar sind. Das kann nur durch eine Strafbarkeit erreicht werden.

### 5. Relatives Antragsdelikt

Das Delikt sollte als relatives Antragsdelikt ausgestaltet werden, also so, dass es bei öffentlichem Interesse auch ohne Strafantrag der Betroffenen möglich ist, die Tat zu verfolgen. Zwar steht hier der Schutz der persönlichen Entscheidungsfreiheit im Raum,

welcher sich jedenfalls im Grundsatz auch darauf erstrecken sollte, den Betroffenen die Hoheit darüber zu geben, ob ein gegen sie verübtes Delikt strafrechtlich zu verfolgen ist. Darüber hinaus gilt es jedoch, Rechtsgüter der Allgemeinheit wie insbesondere die freie Meinungs- und Willensbildung zu schützen. Um dies wirksam tun zu können, muss daher den Staatsanwaltschaften die Möglichkeit eröffnet werden, Delikte auch ohne Strafantrag verfolgen zu können.

## VI. Praktische Konsequenzen der Auswirkung

Durch die Schaffung einer eindeutigen Rechtslage in Bezug auf Deepfakes wird nicht nur die strafrechtliche Verfolgung und Bekämpfung ermöglicht, sondern auch die Durchsetzung von Löschanträgen gegenüber sozialen Medien erleichtert. Deepfakes werden dadurch zu einem (offensichtlich) rechtswidrigen Inhalt im Sinne von Art. 16 Abs. 1, Art. 3 lit. h DSA. Die Meldung eines entsprechenden Inhalts durch einen Nutzer an die Plattform führt deshalb zu einer Handlungspflicht (Notice and Action) der Plattform, die im Regelfall in einer Lösungsverpflichtung liegen wird.

Nach aktuellem Gesetzesstand ist es demgegenüber deutlich schwieriger, Plattformen zur Löschung von Deepfakes zu veranlassen. Diese durchschauen häufig die komplizierte Rechtslage nicht und kommen dadurch meist nicht zu dem Ergebnis, dass es sich um einen rechtswidrigen Inhalt handelt, welcher zu löschen wäre.

## VII. Weitere darüberhinausgehende Ansätze

Über den hiesigen Vorschlag hinaus ist auch eine Umsetzung des Gesetzesvorstoßes aus Dänemark denkbar. Dänemark will sein Urheberrechtsgesetz um einen neuen Anspruch auf „Copyright an der eigenen Erscheinung“ ergänzen: Gesicht, Stimme und andere eindeutig persönliche Merkmale sollen als schutzfähige geistige Leistungen gelten. Wer ohne Einwilligung ein realistisches Deepfake erstellt oder verbreitet, riskiert zivilrechtliche Unterlassungs- und Schadensersatzansprüche; Online-Plattformen drohen empfindliche Bußgelder, wenn sie gemeldete Inhalte nicht löschen. Parodie und Satire bleiben ausdrücklich ausgenommen, um die Meinungs- und Kunstfreiheit zu wahren. Das Vorhaben genießt breiten Rückhalt im Folketing und soll noch 2025 verabschiedet werden. Die genaue Ausgestaltung müsste jedoch unter Berücksichtigung der europarechtlich gesetzten Grenzen erfolgen.

**Kontakt:** Dr. Jessica Flint, LL.M. (Edinburgh)  
Rechtsanwältin JUN Legal GmbH  
Rechtsanwaltskanzlei für IT- und Wirtschaftsrecht

Salvatorstraße 21  
D-97074 Würzburg

Telefon +49 931 6639 232  
[www.jun.legal](http://www.jun.legal)  
[info@jun.legal](mailto:info@jun.legal)