

Wenn der Schein trügt

Deepfakes und Wahlen

Exkurs: Definition

Deepfakes sind manipulierte oder synthetische audio-visuelle Medien (Bilder, Videos und Audiospuren) menschlicher Gesichter, Stimmen oder Körper, die mit Hilfe künstlicher Intelligenz (KI) erstellt wurden. Sie zeigen, wie Menschen Dinge tun oder sagen, die sie nie getan oder gesagt haben.¹

1. Einführung

Schätzungen gehen davon aus, dass 98 % aller Deepfakes in den sozialen Medien pornografisch sind, und dass die Opfer dieser zumeist nicht-einvernehmlichen Darstellungen zu 99 % Frauen sind [1]. Nichtsdestotrotz steht die zunehmend berechtigte Sorge, dass gefälschte Bilder, Videos oder Audiospuren den Ausgang demokratischer Wahlen verzerren könnten, im Zentrum der Befürchtungen um die Auswirkungen von Deepfakes. Deepfakes können zum Beispiel dazu genutzt werden, politische Gegner*innen im Wahlkampf zu diffamieren oder falsche Informationen über die Durchführung und Organisation von Wahlen zu verbreiten und Bürger*innen dadurch an der Abgabe ihrer Stimme zu hindern.

Codes zur Erstellung von Deepfakes sind seit 2017 auf Code-Sharing Plattformen wie GitHub öffentlich verfügbar und wurden seitdem rasant verbessert. Die KI-Modelle hinter Deepfakes werden stetig weiterentwickelt; gleichzeitig entstehen immer mehr öffentlich zugängliche Tools wie Apps, mit deren Hilfe Deepfakes erstellt werden können [2]. Mit dem erstarkten Aufkommen von Bild-, Audio- und Videogeneratoren ab 2022 ist die Qualität und Zugänglichkeit der Technologie zusätzlich enorm gestiegen. Das ermöglicht immer mehr Akteuren, schnell und günstig überzeugende Deepfakes zu erstellen – und damit potenziell auch Wahlen zu manipulieren.

¹ In der medialen, politischen, technischen und wissenschaftlichen Debatte kursieren verschiedene Definitionen von „Deepfakes“. Manche Techniker*innen verstehen unter dem Begriff nur so genannte „face swap“-Videos, also Videos, bei denen das Gesicht einer Person in einem Video mit dem einer anderen Person ersetzt wurde. Andere fassen den Begriff technisch breiter, bezeichnen damit jedoch ausschließlich negative Nutzungen der Technologie zur Manipulation und Desinformation. Die hier verwendete Definition ist sowohl technisch als auch in Bezug auf die Implikationen der Technologie breit; Deepfakes können demnach auch für viele legitime Zwecke eingesetzt werden. Sie grenzt sich jedoch von noch weiter gefassten Definitionen ab, die jegliche Art manipulierter Medien als „Deepfakes“ bezeichnen, auch wenn keine Menschen abgebildet bzw. imitiert werden, beispielsweise KI-generierte Bilder zerstörter Straßenzüge.

Wie berechtigt sind die Sorgen davor? In welchem Umfang wurden Deepfakes bislang in Wahlen registriert und welchen Einfluss hatten sie darauf? Welche Zukunftsszenarien zeichnen sich ab? Diesen Fragen widmet sich die vorliegende Einführung in das Thema.

2. Deepfakes zur Wahlmanipulation

Lange Zeit war die Sorge vor Wahlmanipulation durch Deepfakes eher spekulativ [siehe z.B. 3]. Inzwischen mehren sich jedoch weltweit entsprechende Beispiele. So nutzten im argentinischen Präsidentschaftswahlkampf 2023 die Wahlkampfteams beider Kandidaten KI-generierte Bilder und Videos, darunter auch solche, die dem jeweiligen Gegenkandidaten Aussagen zuschrieben, die dieser gar nicht tätigte. Diese Darstellungen wurden in den sozialen Medien vielfach aufgegriffen und geteilt. Allerdings kennzeichneten die Verbreitenden sie meist als KI-generiert und nutzten KI eher als kreatives Mittel denn zur bewussten Verbreitung von Desinformation [4]. Das schützt jedoch nicht vor der Verbreitung von Misinformationen, die nicht absichtlich täuschen will [5].

Anders war dies im slowakischen Parlamentswahlkampf im Oktober 2023: Hier suggerierte ein Audio-Deepfake des Spitzenkandidaten der Partei Progresívne Slovensko, Michal Šimečka, dass dieser Wähler*innenstimmen kaufen wolle. Dass der Deepfake kurz vor der Wahl veröffentlicht wurde, erschwerte seine Richtigstellung ebenso wie die Tatsache, dass Audiodeepfakes besonders schwer zu entlarven sind [6]. Ob dieser Deepfake entscheidend zu Šimečkas knapper Wahlniederlage beitrug, ist jedoch kaum zu bestimmen [7]. Im türkischen Präsidentschaftswahlkampf 2023 zog sich hingegen der Präsidentschaftskandidat Muharrem İnce explizit aufgrund eines nicht-einvernehmlichen sexualisierenden Deepfakes aus dem Rennen zurück. İnce galt im Wahlkampf zwar als chancenlos [8], sein Rückzug infolge eines diffamierenden Deepfakes zeigt jedoch, wie einflussreich die Technologie werden kann.

Das Gefahrenpotenzial von Deepfakes bestätigt auch ein genauerer Blick auf die US-Präsidentschaftswahlen 2024. Hier waren die Sorgen vor der Technologie im Vorfeld enorm [9]. Tatsächlich kamen im Kontext der Wahlen dann auch zahlreiche desinformierende Deepfakes zum Einsatz. Dazu gehörten beispielsweise automatisierte Telefonanrufe

an Wähler*innen mit der Stimme von Joe Biden [10], ein KI-generiertes Video des Republican National Committee, das die angeblich katastrophalen Auswirkungen einer zweiten Amtszeit von Joe Biden zeigte [11], ein Audio-Deepfake von Kamala Harris, in dem sie ihre eigene Inkompetenz konstatierte [12] sowie mehrere Video- und Bild-deepfakes, die Harris als Kommunistin darstellten und die unter anderem von Unternehmer und Milliardär Elon Musk verbreitet wurden [13], und KI-generierte Fotos von Taylor Swift-Fans, die angeblich Donald Trump unterstützten und von diesem selbst in den sozialen Medien geteilt wurden [14].

Doch welchen Einfluss hatten Deepfakes tatsächlich auf das Wahlergebnis? Es fehlt an belastbaren empirischen Daten, um diese Frage mit Sicherheit zu beantworten [15]. Beobachter*innen der US-Wahlen sehen diese Deepfakes jedoch eher als ein Werkzeug für parteipolitische Propaganda, das bestehende Überzeugungen verstärken kann, denn als einen entscheidenden Faktor für die Wahlscheidungen Einzelner [12, 16]. In anderen Worten: Desinformierende Deepfakes verstärkten hier eher bestehende politische Gräben und die gesellschaftliche Polarisierung, als dass sie das Wahlergebnis verändert hätten.

Bisher haben Deepfakes (ggf. mit Ausnahme des Deepfakes in der Slowakei 2023) somit scheinbar den Ausgang keiner demokratischen Wahl entscheidend verändert [7, 15]. Für einzelne Betroffene hatten sie jedoch teils verheerende Auswirkungen. Mit der steigenden Qualität und Zugänglichkeit der Technologie nimmt zudem die Wahrscheinlichkeit zu, dass einzelne Deepfakes entscheidende Wirkung entfalten. Nicht immer müssen dabei Spitzenpolitiker*innen betroffen sein: Gerade auf lokal- und regionalpolitischer Ebene könnten Deepfakes besonders großen Schaden anrichten, da weniger Ressourcen zu ihrer Erkennung und Richtigstellung vorhanden sind.

Darüber hinaus zeigen die hier besprochenen Wahlen 2024, dass Deepfakes bereits jetzt zunehmend den politischen Diskurs in Wahlkämpfen prägen und die gesellschaftliche Polarisierung verschärfen [15]. Bürger*innen schenken Deepfakes dann besonderen Glauben, wenn sie mit ihren bestehenden Überzeugungen übereinstimmen. Die resultierende Polarisierung der Gesellschaft erschwert Kernfunktionen der Demokratie wie die demokratische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung [17].

3. Vertrauensverlust und Lügner*innendividende

Womöglich derzeit bedeutsamer als der Einfluss einzelner Deepfakes in Wahlkämpfen ist der durch die Technologie entstehende Vertrauensverlust: Je mehr Deepfakes kursieren und je bewusster dies den Bürger*innen wird, desto unsicherer sind sie sich, welchen medialen Inhalten und Informationen sie noch vertrauen können und welchen nicht. Dies untergräbt auch ihr Vertrauen in die Integrität von Wahlen sowie in demokratische Institutionen [3, 17]. Auch die etablierten Medien werden dabei durch die Flut

an Deepfakes geschwächt, da sie – vor dem Hintergrund ohnehin knapper Ressourcen – immer mehr Fotos, Videos und Audiodateien verifizieren müssen, und bei Fehlern zunehmend das Vertrauen der Bürger*innen verlieren. Die durch Deepfakes verstärkte Unsicherheit darüber, was wahr ist und was nicht, ebenso wie die zunehmende gesellschaftliche Polarisierung, erschweren die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung [17].

In diesem Zusammenhang steht auch die sogenannte „Lügner*innendividende“: Mit Verweis auf die bloße Existenz von Deepfakes kann der Wahrheitsgehalt authentischer Medien angezweifelt und damit beispielsweise legitime Kritik als Deepfake oder KI-generierter Inhalt von sich gewiesen werden [18]. Seit 2017 mehren sich Beispiele für dieses Phänomen, das es unter anderem autoritären Regimen ermöglicht, Beweise für Menschenrechtsverletzungen zu delegitimieren [17]. Im Kontext von Wahlen kam die Lügner*innendividende in den USA im August 2024 zum Tragen: Donald Trump behauptete fälschlicherweise, dass ein Foto manipuliert sei, das große Menschenmengen zeigte, die die demokratische Gegenkandidatin Harris bei einer Parteiversammlung unterstützten [19].

Die Lügner*innendividende erschwert es Bürger*innen somit weiter, wahre von unwahren Informationen zu unterscheiden, Mandatstragende gegebenenfalls für Fehler zur Verantwortung zu ziehen, sich eine fundierte politische Meinung zu bilden und informierte Wahlentscheidungen zu treffen.

4. Politische Kampagnen, Aktivismus und Satire

Auch Bürger*innen, Nichtregierungsorganisationen (NROs), Kunst- und Medienschaffende mischen sich mit Hilfe von Deepfakes in Wahlkämpfe ein. Die kostengünstige Erstellung überzeugender audio-visueller Inhalte eröffnet ihnen neue Möglichkeiten, politische Botschaften eindringlich und zielgenau zu verbreiten: So können mit der Technologie beispielsweise Videos in zahlreiche Sprachen übersetzt oder mit persönlichen Botschaften versehen hyperpersonalisiert ausgespielt werden [20]. Darüber hinaus können Deepfakes neue Inhalte vermitteln. In politischen Kampagnen werden dabei insbesondere Deepfakes Verstorbener genutzt [20]. So entstand 2020 in den USA in Zusammenarbeit mit den Eltern eines beim Parkland-Schulmassaker erschossenen Jugendlichen eine Kampagne mit dem Deepfake des Opfers. Unter dem Slogan „vote because I can't“ („Wählen Sie, da ich es nicht kann“) forderte dieser die Betrachtenden dazu auf, sich für strengere Waffengesetze einzusetzen und entsprechende Politiker*innen zu wählen [21].

Solche Kampagnen gehen unter die Haut, können politischen Themen und Gruppen mehr Gehör verschaffen und große Reichweite erzielen. Gleichzeitig werfen Deepfakes Verstorbener schwierige ethische Fragen nach der Bedeutung der Zustimmung zu Lebzeiten bzw. der Zustimmung von Angehörigen, nach dem Persönlichkeitsrecht und der

Würde der Verstorbenen und den Auswirkungen auf die Hinterbliebenen auf [20]. Zudem müssen Deepfakes in politischen Kampagnen klar gekennzeichnet werden, um die Betrachtenden nicht zu täuschen.

Gleiches gilt auch für Satire. Hier eignen sich Deepfakes ideal, um Personen in Machtpositionen zu imitieren, zu kritisieren sowie um auf gesellschaftliche Missstände hinzuweisen und Handlungsalternativen aufzuzeigen – und damit möglicherweise die Demokratie zu stärken [20]. Gleichzeitig müssen die Betrachtenden jedoch über den synthetischen Charakter der gezeigten Medien aufgeklärt werden, um zu verhindern, dass die Satire selbst Falschinformationen verbreitet – nicht zuletzt, wenn sie aus dem Kontext gerissen und auf anderen Plattformen geteilt wird.

Der Grat zwischen Deepfakes als Satire oder Desinformation ist somit schmal. Dies zeigt auch ein Beispiel aus dem deutschen Kontext: 2023 verkündete Bundeskanzler Olaf Scholz in einer Videobotschaft scheinbar ein Verbot der Partei „Alternative für Deutschland“ [22]. Der Deepfake wurde vom Künstlerkollektiv „Zentrum für politische Schönheit“ geschaffen und auf YouTube veröffentlicht. Da dieser nicht eindeutig als KI-manipuliert gekennzeichnet war, hielten viele Betrachtende ihn für echt [23]. Er löste eine kontroverse Diskussion über die Kunst- und Meinungsfreiheit sowie die potenziell manipulativen Auswirkungen satirischer Deepfakes aus: Die deutsche Bundesregierung reagierte zunächst verärgert und erwirkte über den direkten Kontakt mit Social Media-Plattformen Löschungen des Deepfakes aufgrund von Urheberrechtsverletzungen [23]. Das Künstlerkollektiv veröffentlichte daraufhin eine leicht veränderte Version des Videos, die einfacher als Fälschung zu erkennen war. Nichtsdestotrotz ging die Bundesregierung gerichtlich gegen das Video vor. Im Februar 2024 verbot das Landgericht Berlin das Video dann aufgrund der hohen Manipulationsgefahr und dem Fehlen einer „künstlerischen Anmutung oder satirischen Überspitzung“ und hob im Gerichtsbeschluss die Bedeutung der Integrität öffentlicher Organe hervor [23]. Das Beispiel verweist auf die in Einzelfällen mitunter schwierige Abwägung zwischen der Kunst- und Meinungsfreiheit (und den potenziell demokratiefördernden Auswirkungen satirischer Deepfakes) und weiteren Werten.

Diese Abwägung wird mitunter dadurch weiter erschwert, dass böswillige Akteure ihre Deepfakes strategisch als „satirisch“ bezeichnen, um Gegenmaßnahmen zu

umgehen. So wurde etwa der oben genannte Audio-Deepfake von US-Präsidentschaftskandidatin Harris, in dem sie scheinbar ihre eigene Inkompetenz eingesteht, von Elon Musk verbreitet und dabei als „Satire“ bezeichnet. Solche strategischen Verweise auf den angeblich satirischen Charakter diffamierender Deepfakes und eine fehlende Kennzeichnung schaden der Demokratie. Gleichzeitig können satirische Deepfakes in Wahlkämpfen wie aufgezeigt jedoch auch auf Missstände hinweisen und der Demokratie dienen.

Exkurs: Softfakes

Politiker*innen und Wahlkampfteams nutzen zunehmend Deepfakes, um sich selbst vorteilhaft, also besser, bzw. sympathischer darzustellen, die eigenen politischen Botschaften breiter zu streuen, oder Unterstützung von berühmten (und teils verstorbenen) Personen zu suggerieren. Solche „Softfakes“² [24] wurden bisher vor allem in Asien eingesetzt, insbesondere in Indien 2024. Dazu gehörten sowohl Deepfakes, um Wahlvideos in verschiedene Sprachen zu übersetzen, lokalisiert und hyperpersonalisiert auszuspielen, als auch singende und tanzende Deepfakes von Kandidierenden oder personalisierte Anrufe an Bürger*innen mit den Stimmen bekannter Politiker*innen [25]. Weitere Nutzungen sind bisher aus Südkorea, Indonesien und Pakistan bekannt. Hier kamen u.a. Avatare von Kandidierenden zum Einsatz, um Bürger*innenanfragen humoristisch zu beantworten [26] oder von vergangenen Skandalen der Kandidierenden abzulenken [27]. In Deutschland wurden bisher kaum Softfakes genutzt. Allerdings experimentieren Parteien zunehmend mit generativer KI, beispielsweise zur Erstellung von Wahlplakaten [28]. Dies legt nahe, dass Softfakes bald auch in Deutschland ein wichtiges Phänomen in Wahlkämpfen sein werden.

Softfakes können helfen, mehr Menschen – darunter auch marginalisierte Gruppen – in und außerhalb von Wahlkämpfen zu erreichen, ihnen relevante politische Botschaften zu überbringen, sie zu mobilisieren und ihre Partizipation zu erhöhen. In repressiven Regimen ermöglichen sie es Oppositionellen sogar, aus der Haft heraus Wahlkampf zu betreiben [vgl. 29]. Softfakes dienen dabei nicht primär dazu, politische Gegner*innen zu diffamieren oder Desinformation zu verbreiten. Dennoch bergen sie ethische Herausforderungen. So wird ihre Nutzung häufig nicht transparent gekennzeichnet. Dies führte beispielsweise in Indien dazu, dass Bürger*innen gar nicht bewusst war, dass sie mit einer KI-generierten Stimme telefonierten [25]. Es können zudem falsche Eindrücke in Bezug auf den Hintergrund und die politischen Positionen von Kandidierenden entstehen, etwa, wenn mit Hilfe von Deepfakes von vergangenen Menschenrechtsverletzungen abgelenkt [27] oder suggeriert wird, dass Kandidierende Sprachen sprechen, die sie gar nicht sprechen. Es können sich zudem unbeabsichtigte Fehler einschleichen. So bildeten KI-Sprachmodelle die Grundlage für die automatisierten Telefonanrufe an indische Wähler*innen. Der Chatbot

² Als „Softfakes“ werden Deepfakes bezeichnet, die in und außerhalb von Wahlkämpfen nicht explizit für desinformierende Zwecke eingesetzt werden, sondern dazu, den eigenen Kandidierenden und der eigenen politischen Partei einen Vorteil zu verschaffen, indem die Person bspw. besser oder sympathischer dargestellt wird oder Wahlkampfinhalte personalisiert ausgespielt werden. Sie unterscheiden sich somit von Deepfakes zur Wahlmanipulation, die dazu dienen, politische Gegner*innen zu diffamieren oder Desinformation über den Wahlprozess zu verbreiten. Nicht immer ist die begriffliche Abgrenzung zwischen Softfakes und Deepfakes zur Wahlmanipulation jedoch eindeutig, etwa bei Softfakes, die suggerieren, dass berühmte Persönlichkeiten eine Partei unterstützen, der sie gar nicht nahestehen. Eine vertiefte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Begrifflichkeiten und deren Abgrenzung steht noch aus.

„halluzinierte“ jedoch teilweise und verbreitete erfundene und falsche Informationen über das Wahlprogramm eines Politikers [25].

Softfakes können somit selbst Desinformation und Misinformation verbreiten. Zudem können hyperpersonalisierte Softfakes – ebenso wie desinformierende Deepfakes – den Trend verstärken, dass politische Botschaften an einzelne Wähler*innen angepasst werden und deren Überzeugungen verstärken, anstatt eine Grundlage für einen gemeinsamen politischen Diskurs zu bilden. Diese „Fragmentierung der öffentlichen Debatte“ [30] verstärkt die gesellschaftliche Polarisierung weiter, erschwert die gemeinsame Willensbildung und schwächt somit die Demokratie.

Literatur Referenzen

- Home Security Heroes (2023)
2023 State of Deepfakes. Realities, Threats, and Impact. <https://www.homesecurityheroes.com/state-of-deepfakes/#overview-of-current-state>. (zuletzt abgerufen am 22. Juli 2024).
- Schreiner M. (2022)
Geschichte der Deepfakes. So rasant geht es mit KI-Fakes voran. The Decoder. <https://the-decoder.de/geschichte-der-deepfakes-so-rasant-geht-es-mit-ki-fakes-voran/>. (zuletzt abgerufen am 22. September 2022).
- Diakopoulos N, Johnson D (2019)
Anticipating and Addressing the Ethical Implications of Deepfakes in the Context of Elections. SSRN Journal: 1–26. doi: [10.2139/ssrn.3474183](https://doi.org/10.2139/ssrn.3474183)
- Berger K. (2023)
KI und Wahlen: Zwischen Meme-Kultur und politischer Werbung. <https://upgradedemocracy.de/ki-und-wahlen-zwischen-meme-kultur-und-politischer-werbung/>. (zuletzt abgerufen am 20. November 2024).
- Correctiv (2024)
10 Tipps: Wie erkenne ich Falschmeldungen? <https://correctiv.org/faktencheck/faktencheck-tipps/2023/05/01/wie-erkenne-ich-falschmeldungen-2/>. (zuletzt abgerufen am 29. November 2024).
- Meaker M. (2023)
Slovakia's Election Deepfakes Show AI Is a Danger to Democracy. Wired. <https://www.wired.co.uk/article/slovakia-election-deepfakes>. (zuletzt abgerufen am 13. März 2024).
- Łabuz M, Nehring C (2024)
On the way to deep fake democracy? Deep fakes in election campaigns in 2023. European Political Science. doi: [10.1057/s41304-024-00482-9](https://doi.org/10.1057/s41304-024-00482-9)
- tagesschau.de (2023)
Bewerber Ince zieht Kandidatur zurück. <https://www.tagesschau.de/ausland/asien/tuerkei-wahl-ince-100.html>. (zuletzt abgerufen am 20. November 2024).
- Benson T. (2023)
Brace Yourself for the 2024 Deepfake Election. The Wired. <https://www.wired.com/story/chatgpt-generative-ai-deepfake-2024-us-presidential-election/>. (zuletzt abgerufen am 21. November 2024).
- Steck E., Kaczynski A. (2024)
Fake Joe Biden robocall urges New Hampshire voters not to vote in Tuesday's Democratic primary. CNN. <https://edition.cnn.com/2024/01/22/politics/fake-joe-biden-robocall/index.html>. (zuletzt abgerufen am 5. Februar 2024).
- Hiebert K. (2024)
Deepfakes Will Break Democracy. The Walrus. https://thewalrus.ca/deepfakes-will-break-democracy/?utm_source=substack&utm_medium=email. (zuletzt abgerufen am 14. Oktober 2024).
- Verma P.& Oremus W., Zakrzewski C. (2024)
AI didn't sway the election, but it deepened the partisan divide. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/technology/2024/11/09/ai-deepfakes-us-election/>. (zuletzt abgerufen am 14. November 2024).
- Wells I., Cruz J. (2024)
Why ‚Comrade Kamala‘ memes are spreading among Latino exiles. BBC. <https://www.bbc.com/news/articles/cn8jg11ynj7o>. (zuletzt abgerufen am 28. November 2024).
- Schellenberg A. (2024)
Gruselig sind hier vor allem die Deutschen. Die Zeit. <https://www.zeit.de/kultur/2024-09/afd-wahlkampf-video-ki-generiert-migration>. (zuletzt abgerufen am 17. September 2024).
- Stockwell S.& Hughes M.& Swatton P.& Zhang A.& Hall J., KC K. (2024)
AI-Enabled Influence Operations: Safeguarding Future Elections. https://cetas.turing.ac.uk/sites/default/files/2024-11/cetas_research_report_-_ai-enabled_influence_operations_-_safeguarding_future_elections.pdf. (zuletzt abgerufen am 21. November 2024).
- Zajmi X. (2024)
AI impacted US elections more than UK, French, and EU elections, reports new research. Euractiv.com. <https://www.euractiv.com/section/artificial-intelligence/news/ai-impacted-us-elections-more-than-uk-french-and-eu-elections-reports-new-research/>. (zuletzt abgerufen am 21. November 2024).
- Pawelec M (2022)
Deepfakes and Democracy (Theory): How Synthetic Audio-Visual Media for Disinformation and Hate Speech Threaten Core Democratic Functions. Digital Society 1(2): 1–37. doi: [10.1007/s44206-022-00010-6](https://doi.org/10.1007/s44206-022-00010-6)
- Chesney R, Citron D (2019)
Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security. California Law Review 107: 1753–1819. doi: [10.15779/Z38RV0D15J](https://doi.org/10.15779/Z38RV0D15J)
- Joffe-Block J. (2024)
Why false claims that a picture of a Kamala Harris rally was AI-generated matter. NPR. <https://www.npr.org/2024/08/14/nx-s1-5072687/trump-harris-walz-election-rally-ai-fakes>. (zuletzt abgerufen am 21. November 2024).
- Pawelec M (2022)
Deepfakes als Chance für die Demokratie? In: Bogner A, Decker M, Nentwich M et al. (Hrsg) Digitalisierung und die Zukunft der Demokratie. Beiträge aus der Technikfolgenabschätzung, 1. Aufl. Nomos, Baden-Baden, S 89–102
- Diaz A.-C. (2020)
Parkland victim Joaquin Oliver comes back to life in heartbreaking plea to voters. AdAge 2020. <https://adage.com/article/advertising/parkland-victim-joaquin-oliver-comes-back-life-heartbreaking-plea-voters/2285166>. (zuletzt abgerufen am 5. Dezember 2020).
- ZDF (2023)
Deepfake-Scholz verkündet AfD-Verbot. Satireaktion vor Kanzleramt. ZDF. <https://www.zdf.de/nachrichten/politik/aktion-gefaengnis-afd-verbot-100.html>. (zuletzt abgerufen am 25. Juni 2024).
- Reuter M. (2024)
Landgericht Berlin verbietet Kanzler-Deepfake. netzpolitik.org. <https://netzpolitik.org/2024/kunst-aktion-fuer-afd-verbot-landgericht-berlin-verbietet-kanzler-deep-fake/>. (zuletzt abgerufen am 25. Juni 2024).

24. Chowdhury R (2024)
AI-fuelled election campaigns are here – where are the rules?
Nature 628(8007): 237. doi: [10.1038/d41586-024-00995-9](https://doi.org/10.1038/d41586-024-00995-9)
25. dpa (2024)
Indien-Wahl als „Testlabor“ für Künstliche Intelligenz.
Zeit Online. <https://www.zeit.de/news/2024-06/01/indien-wahl-als-testlabor-fuer-kuenstliche-intelligenz>.
(zuletzt abgerufen am 6. Juni 2024).
26. AFP (2022)
Deepfake democracy: South Korean candidate goes virtual for votes. France24. <https://www.france24.com/en/live-news/20220214-deepfake-democracy-south-korean-candidate-goes-virtual-for-votes>.
(zuletzt abgerufen am 22. September 2022).
27. Tan Y., Husada T. (2024)
Prabowo Subianto: Indonesia's ‚cuddly grandpa‘ with a bloody past. BBC. <https://www.bbc.com/news/world-asia-68028295>.
(zuletzt abgerufen am 14. Oktober 2024).
28. Kerzig J. (2024)
Erste Parteien machen in Sachsen Politik mit künstlicher Intelligenz – Experten warnen. Freie Presse Sachsen.
<https://www.freiepresse.de/nachrichten/sachsen/erste-parteien-machen-in-sachsen-politik-mit-kuenstlicher-intelligenz-experten-warnen-artikel13216449>. (zuletzt abgerufen am 14. Oktober 2024).
29. Ray S. (2023)
Imran Khan – Pakistan’s Jailed Ex-Leader – Uses AI Deepfake To Address Online Election Rally. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/siladityaray/2023/12/18/imran-khan-pakistans-jailed-ex-leader-uses-ai-deepfake-to-address-online-election-rally/>. (zuletzt abgerufen am 26. Juli 2024).
30. Muñoz K (2024)
Gegen den Strich: Künstliche Intelligenz und Wahlen.
Internationale Politik(4): 36–41

Impressum

Herausgeberin:

Bundeszentrale für politische Bildung/bpb,
Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn, www.bpb.de

Redaktion: Pia Grundmann

E-Mail der Redaktion: bewegtbeeld@bpb.de

Autorin: Maria Pawelec

Gestaltung, Illustration: Raufeld Medien, Berlin

Redaktionsschluss: 09.12.2024

Lizenz: Dieses Werk steht – soweit nicht durch Copyright-Angaben anders gekennzeichnet – unter der Lizenz CC BY-SA 4.0. Den rechtsverbindlichen Lizenzvertrag finden Sie unter creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de. Sie dürfen die Inhalte bearbeiten und die bearbeitete Fassung für Ihren Unterricht nutzen. Voraussetzungen für die Weitergabe der bearbeiteten Fassung an Dritte sind die Nennung des Werktitels mit Link, der Autoren und der bpb als Herausgeberin, ein Hinweis auf etwaige Bearbeitungen sowie die Weitergabe unter derselben Lizenz. Das Recht auf Weitergabe gilt nicht für Inhalte mit Copyright-Angabe.

Beachten Sie bitte auch unser weiteres Print- sowie unser Online- und Veranstaltungsangebot. Dort finden sich weiterführende, ergänzende wie kontroverse Standpunkte zum Thema dieser Publikation.