KÜNSTLERISCHER UMGANG MIT KI IN DER MUSIK-PRODUKTION

#2

Eine Interviewstudie



David Stammer
&
Alexander Endreß

Mannheim,
November 2026

POPAKADEMIE BADEN-WÜRTTEMBERG | UNIVERSITY OF POPULAR MUSIC AND MUSIC BUSINESS

SMAI by POPAKADEMIE

ZUM FORSCHUNGSPROJEKT

Generative Künstliche Intelligenz verändert die Produktion, Verbreitung und Wahrnehmung von Musik. Ein Forschungsprojekt im SMIX.LAB der Popakademie Baden-Württemberg untersucht diese Entwicklung in drei Teilstudien:

1 · Expert:innen-Interviews (Urheberrecht / Wirtschaftsethik) zur rechtlichen und ethischen Einordnung

2 · Praxisreflektion und Befragung von Musikschaffenden zum künstlerischen Umgang mit KI in der Musikproduktion

3 · quantitative Experimentalstudie mit Musikkonsument:innen zur Auswirkung von Transparenzinformationen auf Musikbewertung.

Das Projekt wurde gefördert im Rahmen der POPLÄND-Initiative des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg.

Beteiligte

Text
David Stammer

Konzept
David Stammer, Prof. Dr. Alexander Endreß

Feedback und Korrektur
Prof. Dr. Alexander Endreß, Noah Choi, Helena Mengeu

Codierung / Auswertung
Aslı Kaymaz, David Stammer

Teilnehmer:innen-Akquise und Interviewdurchführung
Maya Holberg, Jana Düvel, Louisa Pitz, Delia Dinges, David Stammer

Transkription
Phillip Mantowski, Finn Rohring, Désirée Vogt

Layout und Visualisierungen
Brückner + Brückner

Impressum

Popakademie Baden-Württemberg Stiftung
Hafenstraße 33 · 68159 Mannheim
www.popakademie.de · www.smai-research.de

Herausgegeben von
Prof. Dr. Alexander Endreß & David Stammer
Stand: November 2026

Kontakt
smai@popakademie.de

© 2026
Popakademie Baden-Württemberg Stiftung
Hafenstraße · 33 68159 Mannheim

Gefördert vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg im Rahmen der POPLÄND-Initiative.

Baden-Württemberg
Ministerium für Wissenschaft,
Forschung und Kunst

1 Executive Summary

2 Studiendesign & Methodik

3 Hintergrund & Forschungsstand

4 Ergebnisse

4.1 Reaktionen auf die KI-Nutzung

4.2 Autorschaft, Kreativität & Kontrolle

4.3 KI in der kreativen Praxis

4.4 Legitimität & Akzeptanz

4.5 Ethische und gesellschaftliche Perspektiven

5 Ausblick

6 Quellen

1 Executive Summary

Die Studie untersucht, wie junge professionelle Musikschaffende generative KI im Produktionsprozess erleben, unter welchen Bedingungen sie sich vorstellen könnten diese in der Praxis zu benutzen, und welche Haltungen dabei eine Rolle spielen. Dazu wurden 20 Musikstudierende mit dem KI-Musikmodell Suno Studio konfrontiert und anschließend in leitfadengestützten Interviews befragt.

DIE WICHTIGSTEN ERKENNTNISSE

- Die emotionalen Reaktionen reichen von Offenheit, Neugierde und positiver Überraschung bis hin zu Irritation, Unbehagen und stark negativen Gefühlen.

- Die Nutzung von generativer KI in der Musikproduktion wird von den Befragten als kreativer Prozess betrachtet, aber nur unter der Bedingung, dass die Nutzung mit starker eigener Bearbeitung und als Teil einer größeren menschlichen Schöpfung stattfindet.

- Das Potential KI als Hilfsmittel im Produktionsprozess einzusetzen wird detailliert beschrieben. Demgegenüber sprechen insbesondere künstlerische, aber auch rechtliche und ethische Gründe gegen die persönliche Nutzung der Technologie.

- Abgelehnt wird besonders die Veröffentlichung vollständig KI-generierter Inhalte als eigenes Werk und das Klonen fremder Stimmen. Teilweise wird die Grenze aber auch bei der Delegation von zentralen kreativen Elementen an die KI gezogen.

- Bei der Bewertung spielen neben der persönlichen künstlerischen Perspektive auch Auswirkungen auf die Musikwirtschaft und Musikkultur, Besorgnis um die eigene finanzielle Zukunft und Fragen von Leistung und Fairness eine Rolle.

- Die Befragten wünschen sich mehr Transparenz darüber welche Musik für das Training generativer KI verwendet wurde, ob die betroffenen Musikschaffenden zugestimmt haben und ob sie dafür vergütet wurden. Einige stehen KI-generierter Musik allerdings auch dann grundsätzlich ablehnend gegenüber, wenn diese Bedingungen erfüllt wären.

TEILNEHMENDE

20

20 Musikstudierende der Popakademie Baden-Württemberg, B.A. Popmusikdesign und M.A. Popular Music. Studienschwerpunkte: Producing, Vocal Performance/ Songwriting, E-Bass, E-Gitarre, Drums, Keyboard

ERHEBUNGSZEITRAUM

MAI
2026

ALTER



GESCHLECHT

Männlich (M)	15 Teilnehmende	75 %
Weiblich (W)	5 Teilnehmende	25 %

VORERFAHRUNG MIT KI-TOOLS IN DER MUSIKPRODUKTION

Nie	5	25 %
Einmalig ausprobiert	10	50 %
Gelegentlich	4	20 %
Regelmäßig	1	5 %
Sehr oft	0	0 %

METHODE

Stimulusbasierte Einzelinterviews

AUSWERTUNG

Qualitative Inhaltsanalyse

STIMULUS

Nutzung von Suno & Suno Studio v5

ABLAUF

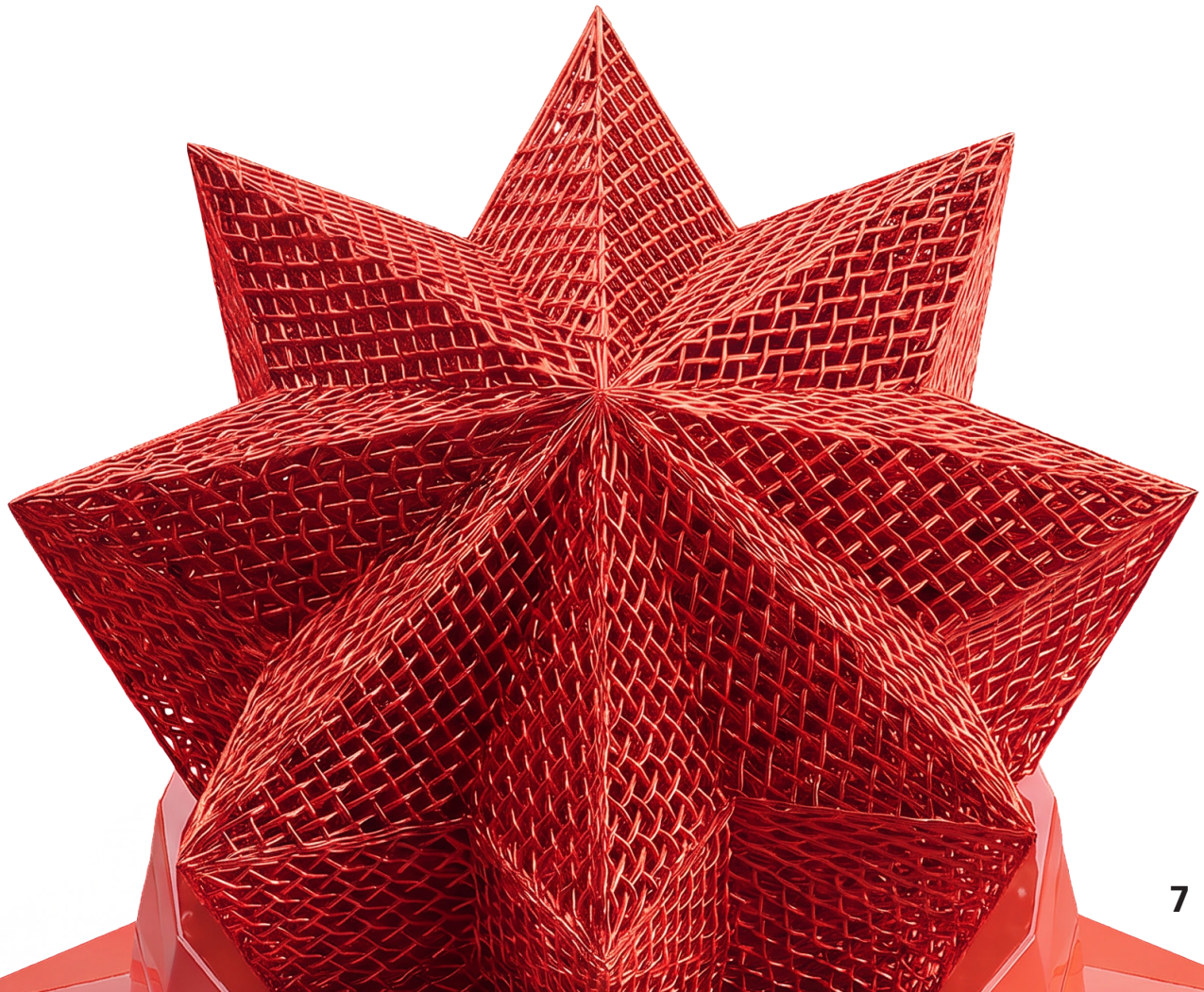
Um über allgemeine Meinungen zu KI hinauszugehen, möglichst konkrete Antworten zu erhalten und einen gemeinsamen Bezugsrahmen für die Befragten zu schaffen, wurden die Studierenden mit dem KI-Tool/Modell Suno (Suno, 2026) konfrontiert. Die Teilnehmenden hatten zunächst die Aufgabe eine musikalische Idee im Suno Create-Modus zu prompten und anschließend in der Suno Studio Umgebung weiterzubearbeiten. Der Fokus lag dabei im Ausprobieren der „Stem-Generation“ Funktion: einzelne Elemente können dabei zu bestehenden Tracks generiert werden, wie etwa eine zusätzliche Gitarrenspur.

Danach folgte ein Interview mit offenen Fragen zum emotionalen Erleben der Nutzung, Wahrnehmung von Kreativität und Autorschaft, mögliche Einbindung in die eigene musikalische Arbeit, Fragen zu Legitimation, Akzeptanz und Zukunftserwartungen. Ein kurzer Abschlussfragebogen erfasste KI-Vorerfahrung, allgemeine Einstellungen gegenüber KI und demografische Angaben. Insgesamt dauerten die Sessions zwischen 30 und 50 Minuten.

AUSWERTUNG

Die Interviews wurden mithilfe der Template Analysis (Brooks et al., 2015), einer Form der qualitativen Inhaltsanalyse, ausgewertet. Dabei werden die Aussagen der Befragten in übergeordnete Themen und zugehörige Unterkategorien eingeordnet. Zunächst wurden 25 % des Interviewmaterials von zwei Personen unabhängig voneinander codiert. Auf dieser Grundlage wurden die Kategorien gemeinsam ausgearbeitet und ihre Zuordnung festgelegt.

Dieses Kategoriensystem wurde anschließend auf die übrigen Interviews angewendet und im Verlauf der Auswertung weiterentwickelt: Neue Themen wurden aufgenommen, bestehende Kategorien zusammengeführt, aufgeteilt oder präzisiert. Abschließend wurden die Zuordnungen und das Kategoriensystem gemeinsam besprochen und final überarbeitet.



3 Hintergrund und Forschungsstand

KI IN DER KÜNSTLERISCHEN PRAXIS

Generative KI kann im Musikproduktionsprozess für eine Vielzahl an Arbeitsschritten eingesetzt werden. Die Einsatzmöglichkeiten reichen dabei von Hilfsmitteln im Workflow, etwa beim Mixing und Mastering oder der Sample-Suche, bis hin zu Sound Design, Generierung von Vocals oder der Komposition (Pons et al., 2025; Stammer, 2024). Während zunächst zahlreiche spezialisierte Tools verschiedener Anbieter auf den Markt kamen, integrieren DAW-Anbieter zunehmend KI Funktionen in ihre Software, etwa Stem-Separation in Ableton, oder das KI-Vocal-Tool OmniVocal in Cubase. Suno, das derzeit wohl bekannteste KI-Musikmodell, vereint inzwischen viele dieser Funktionen und ermöglicht sowohl die Generierung vollständiger Tracks als auch deren nachträgliche Bearbeitung und die Erzeugung einzelner Musikspuren (Suno, 2026).

Aufgrund der unlizenzierten Nutzung von urheberrechtlich geschützter Musik zum Training des Modells steht Suno in der Kritik und ist mit mehreren Klagen / Rechtsstreits konfrontiert (Tencer, 2024). Inzwischen wurden auch Vereinbarungen mit einzelnen Rechteinhabern getroffen (Stassen, 2026). Vollständig KI-generierte Musik ist zunehmend präsent auf Musikstreaming-Plattformen, wie Daten des Anbieters Deezer zeigen (Khouwes, 2026).

Musikschaffende sind somit in doppelter Hinsicht mit der Technologie konfrontiert: Einerseits ergeben sich neue technische und kreative Möglichkeiten, andererseits besteht die Gefahr von Verdrängung und negativen wirtschaftlichen Auswirkungen, insbesondere im Kontext von Musikstreaming (vgl. BearingPoint & Centre Natonal de la Musique, 2025). In der Wahrnehmung von Musikschaffenden zeigen sich dabei unterschiedliche ethische Konflikte: Die Sorge vor einem Rückgang der Jobmöglichkeiten, dem Verlust von Autonomie durch die ungefragte Nutzung eigener Werke und einer möglichen Verstärkung bestehender Ungleichheiten durch KI steht der Wertschätzung neuer Möglichkeiten gegenüber. Dazu zählen eine höhere individuelle Produktivität, größere Unabhängigkeit und ein vereinfachter Zugang zur Musikproduktion (Herington et al., 2025). Erste Studien aus dem Forschungsbereich Mensch-Computer-Interaktion legen nahe, dass Musikschaffende KI-Systeme dann wertschätzen, wenn die kreative Kontrolle beim Menschen bleibt und umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten gegeben sind (Krol et al., 2025; Ronchini et al., 2025).

Die vorliegende Studie möchte daran anknüpfen und erforschen, wie junge Musikschaffende KI in Bezug auf ihre kreative Praxis erleben, unter welchen Umständen „co-kreative“ Inhalte akzeptiert oder für legitim gehalten werden, und welche ethischen und gesellschaftlichen Perspektiven dabei eine Rolle spielen.

4 Ergebnisse

Die Interviews zeigen unterschiedliche Erfahrungen, Einstellungen und Erwartungen im Umgang mit generativer KI in der Musikproduktion. Dabei werden sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede in den Perspektiven der Befragten deutlich. Die Auswertung ist in fünf Themenbereiche gegliedert, die im Folgenden vorgestellt werden. Die zentralen Erkenntnisse werden anschließend anhand ausgewählter Interviewaussagen veranschaulicht.

4.1 *Nutzungserlebnis*

- Emotionale Reaktionen: Überraschung, Neugierde, Frustration, Irritation
- Wahrgenommene Stärken und Schwächen des Tools und der Ergebnisse

4.2 *Autorschaft und Kreativität*

- Bedingungen für die Zuschreibung eigener Autorschaft
- Bewertung von Kreativität und eigener kreativer Leistung
- Bedeutung menschlicher Kontrolle und Gestaltungsmöglichkeiten

4.3 *Einbindung in kreative Praxis*

- Potenziale: Demos, Sample-Suche & Generierung, Hintergrundsounds, Mastering, Workflow-Optimierung
- Persönliche Vorbehalte: emotionaler Ausdruck, Authentizität, kreative Eigenständigkeit, rechtliche Unsicherheit

4.4 *Legitimität der KI-Nutzung*

- Bedingungen legitimer Nutzung: unterstützende Funktion, eigene kreative Bearbeitung, transparenter Umgang
- Grenzen: Delegation zentraler kreativer Leistungen, Stimmen klonen, KI-generierte Musik als eigenes Werk ausgeben

4.5 *Ethische & gesellschaftliche Perspektiven*

- Auswirkungen auf Musikschaffende und Musikwirtschaft
- Trainingsdaten, Einverständnis und Vergütung
- Künstlerische Leistung und Fairness
- Auswirkungen auf Kunst und Kultur

Angesprochen auf das Nutzungserlebnis antworteten die Befragten entweder mit emotionalen Reaktionen oder begannen die Qualität der erstellten Musik zu beschreiben und zu bewerten. Die Erfahrungen der Befragten mit dem KI-Tool waren dabei von unterschiedlichen, teils widersprüchlichen Eindrücken geprägt. Begeisterung über die technischen Möglichkeiten und Neugierde beim Experimentieren standen neben Frustration, Irritation und Unbehagen. Auch auf bewertender Ebene mischten sich Aussagen zu Stärken wie Einfachheit und Qualität einzelner Elemente mit Kritik an Sound, Komposition und Workflow.

POSITIVE REAKTIONEN

Einige der Befragten äußerten grundsätzliche Offenheit dem Tool und der Technologie gegenüber, zeigten sich fasziniert oder überrascht über die gestalterischen Möglichkeiten.

Positive Überraschung / Faszination

„dass man jetzt die Möglichkeit hat, die Einzelspuren völlig zu verändern, zu schneiden, rauszunehmen, was Neues zu prompten, nur für den Bass oder nur für die Backing Vocals, find ich unglaublich.“ I-10, 00:17

Spaß

„Also ich fand's sehr einfach, das zu bedienen. Es hat auch sehr Spaß gemacht.“ I-17, 00:17

Neugierde

„Aber ich würd sagen, man wird auf jeden Fall schon so bisschen eingesogen, wie's halt sonst irgendwie auch so ist, wenn man Musik macht. Also man will da ja schon, so vor allen Dingen in diesem Tool dann, so die verschiedenen Möglichkeiten irgendwie austesten können“ I-07, 01:04

NEGATIVE REAKTIONEN

Teilweise löste die wahrgenommene hohe Qualität der Musik-Generationen Unbehagen, Irritation oder auch ein Bedauern aus. Für andere Befragte waren fehlerhafte Umsetzungen eigener Ideen oder schlechter Output Anlass für Frustration. Ambivalente Reaktionen zeigten sich in Antworten, die eine Distanz zu der Tätigkeit ausdrückten, die zwar als effizient und technisch sauber, aber nicht erfüllend beschrieben wird.

Störgefühl

„Gruselig. Sehr gruselig. Vor allem, ich verbring ja viel Zeit vor der DAW und produziere selber auch. Deswegen fand ich's irgendwie erschreckend. Gibt's 'n paar Wörter ein und du hast dann auch gleich den Zugriff auf die ganzen Einzelspuren.“ I-05, 00:18

„Und es klingt auch gut so, aber ich hab' trotzdem das Gefühl, wie gesagt, es ist nicht von mir und ich hab' das nicht selbst gemacht und es ist halt dann auch nicht authentisch. Also ja, wie gesagt, es fühlt sich komisch an.“ I-20, 08:13

Frustration

„Damit arbeiten fand ich jetzt auch irgendwie frustrierend, weil ich hatte dann so Ideen im Kopf und es hat einfach nicht hingekriegt. Und dann war ich nur so: „Oh Mann, lass mich das einfach selber machen." I-06, 02:08

Bedauern

„Es hat sich insgesamt eher negativ angefühlt, weil man dachte: "Okay, das ist alles, was wir gerade lernen." Ich hatte auch gerade Hauptfachunterricht und dachte so: "Wofür üb ich das jetzt alles noch, wenn das auch einfach so erstellt werden kann?"“ I-10, 01:15

Ambivalenz

„Und das hat sich irgendwie komisch angefühlt, in so was einzugreifen, was von mir kommen soll, aber es ist gar nicht von mir und es war einfach irgendwie weird, das Gefühl.“ I-12, 03:14

WAHRGENOMMENE QUALITATIVE STÄRKEN

Positive bewertende Aussagen ergaben sich für einzelne musikalische Bausteine oder die Umsetzung von grundsätzlichen Genre- oder Stilprompts. Die Bedienbarkeit des Tools wurde überwiegend als einfach und intuitiv beschrieben.

Qualität einzelner Elemente

„Aber so, ich finde, so Instrumente wie jetzt Bass oder auch Gitarren kann das schon relativ gut, on the scratch erzeugen.“ I-08, 02:23

Einfach / intuitiv

„also es ist sehr intuitiv auf jeden Fall. Ich glaube, jeder kann das benutzen. Also auch wenn man zwölf oder dreizehn ist und noch gar keinen Plan von so Musikproduktion hat.“ I-09, 00:18

WAHRGENOMMENE QUALITATIVE SCHWÄCHEN

In vielen Aussagen wurde die musikalische Qualität der Ergebnisse, etwa in Bezug auf Klang oder die Natürlichkeit einzelner Spuren, kritisiert. Die Befragten verglichen Prozess und Ergebnisse des KI-Tools mit den Möglichkeiten von Digital-Audio-Workstations oder klassischer Musikproduktion.

Schlechter Sound / Output

„Aber es klingt natürlich unmenschlich so. Also ich red' jetzt hauptsächlich vom Gesang, die Rhythmik davon und so, das ist halt so 'n bisschen Hausmaus, sehr plump.“ I-08, 01:37

„Also das kommt nicht an so eine echte Brass Section ran, die man jetzt zum Beispiel recorden würde dafür.“ I-13, 01:54

Workflow

„Und ich war nicht so schnell, hab ich gemerkt. Also ich, dadurch, dass ich immer tippen musste und dann prompten so. Manches mache ich händisch grad noch schneller.“ I-16, 01:30

BETONUNG VON VORERFAHRUNG UND LERNPROZESS

Einige Befragte reflektierten die Bedeutung eines Lernprozesses im Umgang mit generativen Tools, der einen entsprechenden Einfluss auf die Qualität der Ergebnisse haben könnte.

„Aber vielleicht war ich auch einfach noch nicht erfahren genug im Prompten oder so. Das geht sicherlich auch irgendwie schneller.“ I-04, 01:52

Durch die technischen Möglichkeiten von Stem-Generierung, etwa das künstliche Generieren einer Gitarrenspur zu einem bestehenden menschlichen Song, verwischt die klare Trennung zwischen menschlicher und künstlicher Kreativität. Die folgenden Kategorien fassen zusammen, wovon die Befragten Autorschaft im Zusammenspiel zwischen Mensch und KI in der Produktion abhängig machen, ob sie den Prozess als kreativ wahrnehmen, und welche Rolle Zufall und Kontrollierbarkeit der musikalischen Ergebnisse dabei spielen.

GRENZEN EIGENER AUTORSCHAFT

Einige Befragte sahen die Grenzen eigener Autorschaft dort, wo die KI wesentliche Teile des kreativen Prozesses übernimmt. Entscheidend war dabei, inwieweit sie einen eigenen schöpferischen Beitrag erkennen und eine persönliche Verbindung zum entstandenen Werk herstellen konnten.

Fehlender persönlicher Bezug

„Der Maschine ist ja ganz egal, wer das da reingetippt hat. Das hat mit mir überhaupt nichts zu tun.“ I-10, 08:08

Fehlende eigene Leistung

„Ich habe ja mit dem Prozess an sich nichts zu tun. Ich habe ja alles generieren lassen, deswegen. Ich habe keine einzige Hirnzelle dafür aufgewendet und keine Energie reingesteckt, sondern einfach nur mal kurz was eingetippt.“ I-09, 03:15

Wahrnehmung als Konsum statt künstlerischer Tätigkeit

„Nee, das ist für mich, nee. Das ist wie bei Netflix 'ne Serie aussuchen. Das hab ich ja auch nicht geschaffen.“ I-16, 05:47

BEDINGUNGEN EIGENER AUTORSCHAFT

Die Zuschreibung eigener Autorschaft wurde als möglich angesehen, wenn KI-generierte Elemente in eine eigene Komposition integriert oder kreativ weiterverarbeitet werden. Entscheidend war dabei der Umfang des eigenen gestalterischen Beitrags zum entstandenen Werk.

Integration von KI-Elementen in eigenes Werk

„Ich glaube, das kommt voll drauf an, wie viel man wirklich als Eigenanteil gemacht hat. Also wenn man wirklich einen eigenen Song reingibt und dann sagt man: „Hey, irgendwie, mir gefällt der Bass nicht. Kannst du mir bitte ein bisschen anders machen?" Und dann verändert sich das. Dann, glaub ich, könnte man das noch als eigenes Werk betiteln.“ I-06, 04:26

Kreative Weiterverarbeitung von KI-Output

„Wenn ich aber sagen würde: „Hey, ich generier da 'ne Keyboardspur und ich find die so cool und chop die dann im weiteren Verlauf, irgendwie als, als 'nen Rhythm Chop oder so in, in den Hintergrund ein oder so", dann würd ich wiederum sagen so: „Hey, das claim ich jetzt als meins." I-04, 09:10

WAHRNEHMUNG VON KREATIVITÄT

Die Interaktion mit einem generativen KI-Tool wird von vielen der Befragten als grundsätzlich kreativ wahrgenommen. Die Bewertung wird dabei nach Art und Umfang des menschlichen kreativen Beitrags vorgenommen. Andere betonen dagegen, dass der eigentliche Kreativprozess kaum vorhanden ist, und dass insbesondere der soziale Charakter von Musikproduktion, die Interaktion mit anderen Menschen, auf der Strecke bleibt.

Prompten und Selektieren als kreativer Prozess

„Ich glaub, sobald jemand, der Intention rangeht, in den Prozess zu gehen und das so 'n bisschen hin- und herzuschicken, also zum Beispiel der KI was zu prompten, dann das, was zurückgekommen ist, zu verwenden und dann das wieder reinzugeben und so 'n bisschen so Call and Response zu arbeiten, ist das für mich auf jeden Fall 'n kreativer Prozess." I-11, 04:25

(fehlende) kreative Leistung / Auseinandersetzung

„Weil ich ja selber gar nicht irgendwie am Instrument war oder irgendwie mir überlegen musste, wie gestalte ich jetzt den und den Part und so. Was für mich Musik irgendwie spannend macht oder Songs zu schreiben, ist ja so der Prozess dahinter, sodass du irgendwie ein Riff hast und von dem aus überlegst du dann, wie geht der Song weiter, in welche Richtung geh ich so. Und da ist es ja, du kriegst da ja alles irgendwie hingelegt und klar, kannst du es irgendwie im Nachhinein noch irgendwie verändern, aber das ist halt überhaupt nicht dasselbe." I-05, 02:01

„Und ich find, gerade als Producer kreative Gedanken in 'ne DAW reinzukriegen, ist der Schritt, der das zur Arbeit macht und oder zur kreativen Arbeit. Und wenn man dann diesen Schritt nicht hinbekommt, weil die Kreativität von woanders kommt, fühlt sich das irgendwie unintuitiv oder, oder unkreativ an." I-03, 02:39

KONTROLLIERBARKEIT

Entscheidend um Autorschaft und Kreativität zu beurteilen war für viele Befragte, wie stark sie die Ergebnisse beeinflussen oder kontrollieren konnten. Bei der Generierung wird per se ein Stück Kontrolle abgegeben und dem Zufall überlassen. Durch ausführliches Prompting und anschließende Bearbeitung der Einzelspuren sind zwar Kontrollmöglichkeiten gegeben, allerdings nur bis zu einem gewissen Grad.

„Also sobald man auf diesen Generate-Button klickt, gibt man ja eigentlich alle Verantwortung ab an die KI und hat da dann gar keinen Einfluss mehr drauf, außer danach in dieser Studioansicht. Deswegen würde ich sagen, es fühlt sich jetzt eigentlich auch nicht an, als ob ich das gemacht hätte." I-09, 04:21

Fehlende Umsetzung eigener Intention

„Und dann wird es halt doch was komplett anderes. Also ich will jetzt nicht sagen, das ist schlecht. Ich versteh, was es jetzt gemacht hat, aber es ist, glaub ich, nicht, was ich mir jetzt vorgestellt habe oder was ich jetzt persönlich direkt so umgesetzt hätte." I-06, 00:59

Beschreibung der Einflussmöglichkeiten

„So, also ich hatte schon Einfluss. Er hat auch ab und zu dann das gemacht, was ich wollte. Aber so, wenn man drüber nachdenkt, was ich eingegeben hab, was ich rausbekommen wollte, ist wirklich was komplett anderes" I-15, 02:20

Betonung wie wichtig menschliche Kontrolle ist

„Ich mag das nicht so gern abgeben. Also ich will, dass 'n Mensch 'ne Kontrolle drüber hat irgendwie. Also in gewisser Weise hat man ja 'ne Kontrolle drüber, aber ich will selber das Handwerk besitzen und ganz genau wissen, was ich da mach. Und ich will auch wissen, dass es wirklich von mir kommt" I-12, 04:13

Einbindung in die kreative Praxis

In diesem Abschnitt geht es darum, welche konkreten Einsatzmöglichkeiten von generativer KI die Befragten für ihre eigene Musikproduktion in Betracht ziehen und welche Vorteile sie sich davon versprechen. Ebenso werden persönliche und praktische Gründe betrachtet, aus denen die Befragten bestimmte Anwendungen für ihre eigene musikalische Arbeit ablehnen oder auf den Einsatz von KI verzichten würden.

MÖGLICHE EINBINDUNG IN DIE EIGENE PRAXIS

Die genannten Einsatzmöglichkeiten reichen von der Entwicklung und Kommunikation musikalischer Ideen bis zur Unterstützung einzelner Produktionsschritte. Im Vordergrund stehen dabei Anwendungen, die bestehende Arbeitsprozesse erleichtern, die eigenen gestalterischen Möglichkeiten erweitern (etwa: Instrumente einbinden, die man selbst nicht spielen kann) oder Zeit sparen. Die KI wird in diesen Szenarien als ergänzendes Werkzeug innerhalb eines weiterhin selbst gestalteten Produktionsprozesses betrachtet.

Kommunikation von Ideen

„also ich würd es jetzt nicht in meinem fertig releasten Song drinlassen, aber ich würd es irgendwie als Idee drinlassen erst mal für die Demo.“ I-17, 07:37

Produktion unterstützen: Hintergrundsounds, Mastering, Soundanalyse

„für so Percussions und so Synthpads, die so im Hintergrund sind, die halt einfach, wie soll ich sagen, Frequenzen geben, die jetzt nicht wirklich ausschlaggebend sind“ I-19, 02:35

„Also so gewisse kleine Sounds sich rauszusuchen, ob man für einzelne Stellen oder für Fitzelarbeit sich 'n Sample raussucht oder sich das generieren lässt, würde für mich kein Unterschied machen.“ I-03, 10:28

„Also ich nutz ja selber KI-Tools halt nur nicht zum Kreieren, sondern wenn, dann als Assistenz zum Mastern.“ I-15, 05:29

„Na ja, also ich arbeite schon, bevor es jetzt Suno gab, ja auch mit KI. Also es gibt ja viele Softwareinstrumente, die schon KI in sich haben, also die teilweise deine Audio analysieren oder die für dich schon mal kleine Steps erledigen.“ I-11, 16:54

Eigene Möglichkeiten erweitern

„wenn ich jetzt zum Beispiel einen Bläsersatz für irgendwas bräuchte und ich könnte ihn ausschreiben und ihm irgendwie zeigen und er macht ihn nach, ohne dass ich jetzt Bläser ins Studio setzen müsste oder dasselbe programmieren müsste oder so.“ I-14, 04:30

Geschwindigkeit / Effizienz / Workflow

„Also wenn ich mal sage: „Okay, ich brauch so und so 'n Drum-Loop und ich hab grad keine Zeit, den selbst zu bauen", könnt ich mir vorstellen, zu versuchen, den herzubringen“ I-16, 04:29

GRÜNDE GEGEN EINBINDUNG IN DIE EIGENE PRAXIS

Der persönliche Ausdruck und die Freude am eigenen Schaffensprozess werden von vielen Befragten als der wesentliche Bestandteil des Musikmachens empfunden. Entsprechend lehnen sie Anwendungen ab, bei denen sie diese Tätigkeiten an KI abgeben würden. Auch die Sorge, dass der Einsatz von KI die eigene Kreativität einschränken könnte, spielt dabei eine Rolle. Weitere Vorbehalte betreffen die Qualität der generierten Ergebnisse und rechtliche Unsicherheiten bei deren Verwendung und Veröffentlichung. Teilweise äußerten die Befragten auch eine grundsätzliche, subjektiv empfundene Ablehnung, die sie selbst nur schwer konkret begründen konnten.

Fehlende Authentizität

„Es fühlt sich halt irgendwie nicht echt an. Also das fühlt sich nicht ehrlich an so. Also ich hab ja die Musik nicht selber geschrieben. Und ich, also wenn ich halt irgendwie Musik veröffentlichen möchte, dann würd ich die halt gerne selber schreiben und nicht von der KI schreiben lassen." I-17, 04:06

„also ich find, Musik ist auch was sehr Persönliches und man erzählt ja auch immer so seine eigenen Geschichten und das kann eine KI halt einfach nicht für einen machen" I-06, 05:03

Einschränkung eigener Kreativität

„und ich's zur Ideenfindung nicht nutzen will, weil ich da meine Kreativität nicht einschränken will." I-03, 05:07

„Ich würd's vielleicht mal probieren, aber ich, ich find, da geht bisschen so die kreative Energie bisschen verschwunden, wenn es, wenn ich das von der KI machen lassen würde. Also ich würd das eigentlich gerne selber machen" I-17, 02:39

Rechtliche Unsicherheit

„Also ich find's auf jeden Fall, ich weiß nicht, wie's bei Suno ist, aber ich glaub, da gibt's ja auch 'n paar Sachen, auch so mit Recht, also was so die Rechte angeht. Man hat ja kein Copyright drauf und so weiter. Also ich weiß jetzt nicht, wie sicher das ist, wenn man da jetzt Sachen mit veröffentlicht." I-20, 08:26

Qualität

„Also zum einen einfach aus moralischen Gründen, aber ich glaub, vor allem auch, weil das Ergebnis mich grad auch nicht satisfied. Ich glaub, das würde mich auch nicht wirklich voranbringen. Also irgendwie ist der Mehrwert auch nicht da, dass man was moralisch nicht Gutes machen würde." I-06, 04:01

Grundlegende subjektive Ablehnung

„das ist irgendwie so 'n Feeling oder so 'n Bauchgefühl, dass mir das nicht gefällt" I-04, 13:16

„Weil das ist ja so 'n bisschen das, warum man Musik macht, weil's halt Spaß macht, es zu machen und irgendwie, sich dann da die Arbeit abnehmen zu lassen, ist irgendwie so bisschen sinnlos, find ich, für mich persönlich„ I-06, 06:19

Legitimität / Akzeptanz

Während im vorherigen Abschnitt die persönliche Bereitschaft zur Nutzung von KI im Mittelpunkt stand, geht es hier um die grundsätzliche Bewertung verschiedener Formen der KI-Nutzung in der Musikproduktion. Die Befragten äußerten sich dazu, welche Anwendungen und Verhaltensweisen sie auch bei anderen Musikschaffenden akzeptieren und wo sie Grenzen sehen.

LEGITIMER EINSATZ

Die Befragten nannten verschiedene Bedingungen, unter denen sie den Einsatz von KI als legitim ansehen. Dazu gehören ein transparenter Umgang mit der Technologie und die eigene kreative Auseinandersetzung mit KI-generiertem Material, etwa durch dessen Weiterbearbeitung. Auch als niedrigschwelliger Einstieg in das Musikmachen oder zur Umsetzung von Ideen, für die andere Mittel fehlen, wurde der Einsatz von KI als vertretbar angesehen.

...als Einstieg ins Musikmachen

„weil jemand ja vielleicht neu einsteigt in die Musik und dann extrem Spaß hat, mit Suno irgendwie sich zu „verwirklichen“ in Anführungszeichen. Der kann das ja gerne machen und so. Und vielleicht als Einstieg ist es wirklich cool.“ I-19, 08:13

...wenn transparent damit umgegangen wird

„Also wenn man sagt, man hätte es selbst gemacht, aber die KI war dabei, dann, dann würd ich schon sagen, das ist nicht cool von dir. Aber wenn man damit offen umgeht und sagt: "Ich bin ein KI-Künstler", okay, dann, dann mach halt.“ I-19, 04:41

...bei menschlicher Auseinandersetzung und Weiterverarbeitung

„Die Leute, die ich kenn, die das gemacht haben, haben dann trotzdem immer noch an diesen Ideen weitergearbeitet und die dann zu ihren eigenen gemacht. In dem Fall find ich's dann immer in Ordnung.“ I-15, 05:25

„wenn das irgendwie geresampled, gechoppt oder irgend, wenn irgendwie diese humane Ebene noch mit reinkommt, dann ist das cool für mich.“ I-04, 13:16

...wenn Umsetzung nicht anders möglich

„Ich bin mir aber sicher, dass es sich noch so verändern wird und ich irgendwann auf Bereiche stoße, wo ich dann merke: “Warte mal, aber für diese eine Sache in der Produktion wäre es aber cool, wenn ich was Bestimmtes machen könnte, das ich jetzt aber einfach nicht habe und dann nehme ich das aus der KI.“ I-10, 08:59

GRENZEN LEGITIMER NUTZUNG

Besonders deutlich wurden die Grenzen der Akzeptanz bei der Veröffentlichung vollständig KI-generierter Werke, dem Klonen fremder Stimmen und der Ausgabe KI-generierter Musik als eigene kreative Leistung. Für viele Befragte gingen die Grenzen jedoch weiter: Auch die Übernahme zentraler kreativer Elemente, etwa die Generierung von Gesang, Melodien oder Songtexten, wurde kritisch betrachtet.

Delegation zentraler kreativer Leistungen

„die Hauptaussage von 'nem Song, sowohl die Lyrics als auch, die Melodie, als auch die Stimme, die davor steht, also das Gesicht, was man damit verbinden kann, zu ersetzen, fühlt sich für mich falsch an.“ I-03, 06:29

„sobald's Richtung Kreieren geht und wirklich etwas Musikalisches schaffen, neu schaffen, nicht überarbeiten, dann geht's für mich in 'ne kritische Richtung.“ I-15, 05:29

Rein generative / unbearbeitete Inhalte

„Aber ich find, ganze Werke, egal in welchem Themenbereich, braucht's für mich nicht von KI zu geben.“ I-03, 10:28

KI-Songs als eigene ausgeben

„Aber Leuten irgendwie was zu verkaufen, einerseits zu sagen so: "Hey, das hab ich gemacht", das find ich schon mal gar nicht cool so, wenn das nicht von, von dir selber kommt und, AI generated ist oder so.“ I-04, 03:13

Fremde Stimmen klonen

„einfach ein random Sample genommen wird, von dem du nicht weißt, wer's ist und ob der zugestimmt hat, das in 'ne KI reinzuwerfen und daraus eine eigene Stimme generieren zu lassen, 'n Stimmensatz, den ich benutzen kann für Vocals, das find ich hochkritisch“ I-16, 06:33

Die Befragten begründeten ihre Haltungen zur KI-Nutzung mit unterschiedlichen ethischen, künstlerischen und gesellschaftlichen Überlegungen. Dabei ging es um den Wert eigener und fremder kreativer Arbeit, Fragen der Fairness und mögliche Auswirkungen auf Musikschaffende und die Gesellschaft. Teilweise wurden auch Vergleiche mit bestehenden Produktionspraktiken herangezogen, um die eigene Haltung zur Technologie einzuordnen.

AUSWIRKUNGEN AUF DIE MUSIKWIRTSCHAFT

Die Befragten äußerten Sorgen über die wirtschaftlichen Folgen generativer KI für Musikschaffende. Insbesondere die Möglichkeit, Musik schnell und kostengünstig in großen Mengen zu produzieren, wurde als potenzielle Bedrohung wahrgenommen. Befürchtet wurden eine Verdrängung menschlicher Musikschaffender und ein zunehmender Wettbewerb um Aufmerksamkeit und wirtschaftliche Möglichkeiten.

> *„Ja, ich denk vor allem an die große Musikwirtschaft, die dann irgendwie so sich denken, wir brauchen jetzt irgendwie ‚n Radiosong (...) Und dann holen die keine Songwriter mehr, sondern nur noch Suno. Und ich glaub, dann wird das Ganze halt nach und nach immer mehr entmenschlicht.“* I-19, 05:16

> *„da kann halt jeder sich jetzt dran setzen und irgendwie Songs produzieren in 'ner unfassbaren Menge und damit halt auch die Streamingdienste überfluten und alles. Und das ist alles so, damit macht's, macht man's den Leuten, die halt selber, wirklich Musik machen, enorm schwer und das ist ja eh schon schwer genug.“* I-13, 08:586

AUSSAGEN IN VERBINDUNG MIT KUNST UND KULTUR

Einige Befragte verbanden ihre Ablehnung von KI-generierter Musik mit grundsätzlichen Vorstellungen darüber, was Musik und künstlerisches Schaffen ausmacht. Dabei wurde besonders die Bedeutung menschlicher Kreativität und des eigenen künstlerischen Ausdrucks hervorgehoben. Die zunehmende Verbreitung KI-generierter Musik wurde vor diesem Hintergrund auch als mögliche negative Entwicklung für Kunst und Kultur betrachtet.

> *„Also wenn jetzt das heißen würde, es gäb gar keinen Suno mehr, dann, dann würd ich, ja nicht weinen oder so. Ich würd' dann denken, das ist gut für unsere Kunst und alles“* I-19, 06:02

> *„Ja, ich denke, als Musiker sollte man Musik machen, eigene Musik und nicht irgendwie, ja, KI mit reinnehmen und Fake-Musik machen. Also ist ja trotzdem Musik, kann man sagen, ja. Aber, ich denke, als kreativer Mensch sollte man immer noch versuchen, so kreativ wie möglich zu sein“* I-05, 06:40

„Das Grundsätzliche, dass Musik mit KI gemacht werden kann, halte ich nicht für bedenklich. Ich halte bedenklich dafür, welche Monopole hinten dranstehen und welche autokratischen, Tech Bros hinten dran zu sehen und was für 'ne Vision von Gesellschaft die haben." I-16, 09:18

TECHNOLOGISCHER WANDEL UND ANPASSUNG

Die Befragten zogen Vergleiche zu bestehenden Produktionspraktiken wie der Verwendung von Loops und Samples sowie zur historischen technischen Entwicklung in der Musikproduktion. Diese Vergleiche führten teilweise dazu, dass eigene Vorbehalte gegenüber KI hinterfragt wurden. Gleichzeitig wurde die Anpassung an neue Technologien auch als wirtschaftliche Notwendigkeit beschrieben, um im Wettbewerb mit anderen Musikschaffenden bestehen zu können.

„Eigentlich macht man ja ziemlich genau das auch, wenn man viele Loops benutzt. Die haben ja auch andere Leute erstellt. Vielleicht keine Maschine, aber halt andere Leute. Deswegen muss ich vielleicht ein bisschen zurückrudern, merke ich grade. Weil das macht man schon ziemlich viel. Und da fühlt man sich auch nicht schlecht mit oder man findet es nicht komisch." I-10, 09:59

„Einfach weil sich Technik ja immer mehr dahin bewegt, so dass die ersten zwanzig, dreißig Prozent nicht mehr von, von den Kreativköpfen gemacht werden müssen, sondern einfach vielleicht einfach Technikaufgabe sind. Dass schon mal was Solide da ist und man dann irgendwie weiterarbeitet." I-11, 16:54

„ich bin auch sehr viel in so Sessions drin und das muss einfach schnell gehen oder man muss schnell auf Ergebnisse kommen, sich da sowieso einfach schon technisch unterstützen zu lassen, weil man ansonsten einfach den Wettbewerb gegen andere Leute verliert, die schon mit den Sachen arbeiten" I-11, 07:33

BETONUNG VON LEISTUNG, AUFWAND UND FAIRNESS

Die Bewertung von KI wurde wiederholt mit dem Aufwand begründet, den Musikschaffende in das Erlernen und Ausüben ihrer Fähigkeiten investieren. Die Möglichkeit, vergleichbare Ergebnisse durch KI mit geringem Aufwand zu erzeugen, wurde als Entwertung dieser Leistung empfunden. Auch die Nutzung fremder musikalischer Werke und die wirtschaftliche Verwertung KI-generierter Ergebnisse wurde in Bezug auf Fairness kritisch betrachtet. Die Nutzung KI wird in diesem Zusammenhang auch als faul, als eine unzulässige oder unnötige Abkürzung wahrgenommen, da Musikproduktion und die dafür nötigen Ressourcen bereits vergleichsweise einfach zugänglich seien.

„Wie gesagt, ich hab jetzt sehr viel Zeit investiert, um mir das Wissen anzueignen und die Skills anzueignen. Und warum sollte ich mir jetzt irgendwie 'ne Abkürzung holen?" I-05, 05:12

„Vielleicht ändert sich das, aber aktuell leg ich irgendwie sehr viel Wert drauf so. Ich habe viel geübt, so dass ich halt Mucke machen kann und deswegen find ich's irgendwie blöd, dass jetzt irgendwie, verbessern zu lassen oder verändern zu lassen.(...) Hätt ich ja gar nicht mir die Arbeit machen müssen, weißt du." I-05, 03:09

Unfairness im Verhältnis zum Arbeitsaufwand

„Weil da halt Leute wirklich Arbeit reingesteckt haben und dann halt irgendwie so was gerippt wird, einfach so vom Aufbau her und dann neu zusammengewürfelt. Und zum anderen, dass halt da irgendwer dahinter ist und, einfach Geld macht, ohne da wirklich Arbeit reinzustecken. Ich find's halt erschreckend.“ I-06, 06:46

Vorhandene Alternativen zum KI-Einsatz

„Aber ich denk mir trotzdem dann, es gibt YouTube-Tutorials (...) Und es gibt die kostenlosen Strings, wenn du schon Logic hast in Logic, dann setz dich halt zwei Stunden hin und check das 'n bisschen aus, anstatt AI-Slop reinzupacken.“ I-01, 14:20

UMGANG MIT TRAININGSDATEN

Unter welchen Bedingungen bestehende Musik für das Training generativer KI genutzt wird, spielt für die Befragten eine wichtige Rolle, ist aber mit Unsicherheiten verbunden. Die Offenlegung der verwendeten Werke und eine angemessene Beteiligung der betroffenen Musikschaffenden wurden als wichtige Voraussetzungen genannt. Zugleich wurde deutlich, dass Transparenz die Bedenken gegenüber der Nutzung fremder Werke nicht unbedingt ausräumt. Einzelne Befragte äußerten außerdem Unsicherheit darüber, ob und wie sie ihre eigenen Werke vor einer Verwendung als Trainingsdaten schützen können.

Einverständnis & Vergütung

„Also, werden Künstlerinnen, dessen Daten da reinfließen, irgendwie in irgend'ner Form entlohnt, sozusagen. Also ich würd meine Daten auch gar nicht zur Verfügung stellen wollen. Damit mach ich mich ja quasi selber irgendwie, also arbeitslos, sozusagen. Deswegen ja, so, das wär so das Mindeste, irgendwie zu wissen, ob die Sachen einfach so genommen wurden oder ob die in irgend'ner Form vergütet werden.“ I-13, 10:44

„aber ich glaube es wäre am fairsten, wenn jeder, der zu dem Modell beigetragen hat, auch was dafür bekommt. Wie man das jetzt am Ende umsetzt, weiß ich nicht.“ I-14, 06:39

Transparenz

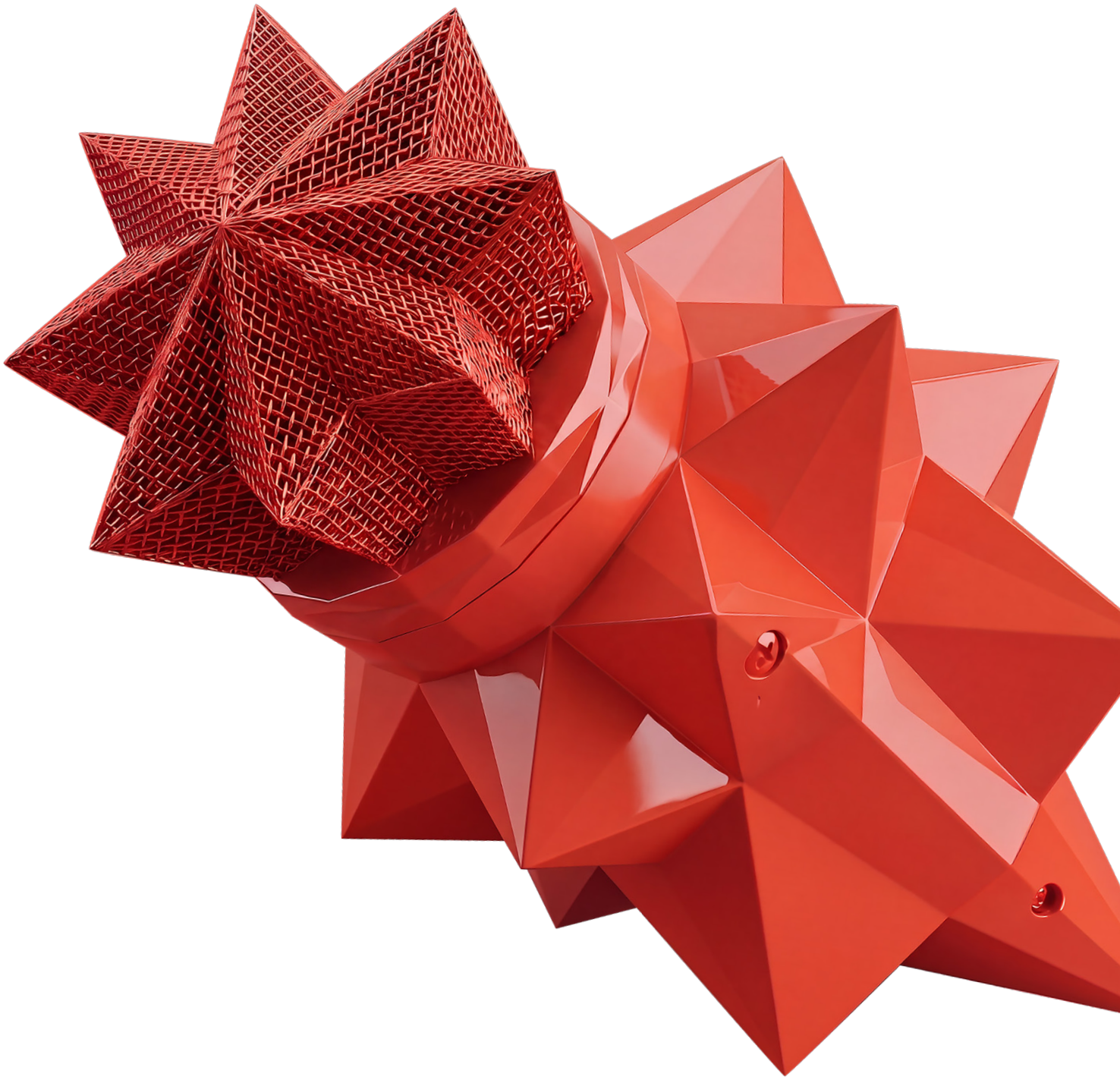
„Ja, ich denk schon, dass es wichtig ist, dass transparent ist, so was da reinläuft, welche Songs irgendwie da eingespeist werden, dass man weiß, welche, welche Bibliothek da im Hintergrund ist. Find ich schon fair auf jeden Fall.“ I-05, 07:52

„Ich würde gern wissen, welche er referenziert. Also wer sich, auf wie viele Künstler sind's? Drei? Sind's zehn? Aus welchem Genre? Was, was benutzt er? Wie denkt er? Das wär gut, offenzulegen. Ob ich das verstehe, ist 'ne andere Sache, aber ich fänd es gut, wenn das verfügbar ist." I-16, 07:23

„Also selbst wenn das transparent ist, find ich das eigentlich nicht gut. Also ich hör eigentlich gerne 'nen Artist wegen seiner Uniqueness und weil nur der Artist das so machen kann. Und der Gedanke für mich, dass selbst wenn das irgendwie so 'n AI Tool transparent kommuniziert, dass die, dass die da alle Tracks von Avicii reingeladen haben, möcht ich das eigentlich nicht, dass ich mir da 'nen Avicii Track bauen lassen kann und Leute dann Avicii Tracks da so rausgeben zum Beispiel.“ I-04, 16:07

Unsicherheit im Umgang mit dem Thema

„Also ich glaub, alles, was im Internet ist oder was veröffentlicht wurde, kann ja benutzt werden, um KI zu trainieren. Ob jetzt wissentlich oder nicht, ich hab da wirklich keine Einblicke, wie ich jetzt meine Songs schützen könnte, dass nicht von KI benutzt werden“ I-11, 13:55



AUSBLICK

Die Befragung von 20 Musikstudierenden zeigt einen differenzierten Blick auf den Umgang mit generativer KI in der Musikproduktion. Die Ergebnisse beziehen sich zwar auf eine kleine, klar abgegrenzte Gruppe und die Nutzung eines einzelnen Modells, geben aber einen vielschichtigen Einblick in die Überlegungen angehender professioneller Musikschaffender und bieten Anhaltspunkte für größere quantitative Befragungen.
Die geäußerten Unsicherheiten zeigen einen Bedarf an Orientierung, etwa bei der Rechtslage zur Verwendung und Veröffentlichung KI-generierter Inhalte oder dem Schutz eigener Werke. Daraus ergibt sich ein Bedarf an mehr zugänglichen Informationen und Austauschmöglichkeiten zum Umgang mit KI; im Ausbildungskontext und darüber hinaus. Einzelne Aussagen deuten darauf hin, dass Tools wie Suno bereits in der Branche eingesetzt werden. Damit stellt sich auch die Frage nach gemeinsamen Branchenstandards: Wie wird KI-Nutzung in gemeinsamen Produktionen diskutiert, und wie werden generierte Inhalte gekennzeichnet?
Ein weiterer Ansatzpunkt ist die Entwicklung von Tools, bei denen Musikschaffende der Nutzung ihrer Werke als Trainingsdaten zustimmen und angemessen vergütet werden. Offen bleibt, wie solche Bedingungen und eine längere Nutzung im eigenen Arbeitsalltag die Haltungen gegenüber generativer KI verändern würden.

QUELLEN

BearingPoint, & Centre Natonal de la Musi. (2025). AI in the Music Industry. Centre National de la Musique. cnm.fr/wp-content/uploads/2025/06/20250617_CNM_IA_Study_EN_1.pdf

Brooks, J., McCluskey, S., Turley, E., & King, N. (2015). The Utility of Template Analysis in Qualitative Psychology Research. Qualitative Research in Psychology, 12(2), 202–222. doi.org/10.1080/14780887.2014.955224

Herington, J., Borasi, R., Guerrero, B. J., Miller, D. E., Koerner, B., Han, Y. J., Borys, Z., & Roberts, R. (2025). Musicians' ethical concerns about AI: An interview study. AI & SOCIETY. doi.org/10.1007/s00146-025-02601-6

Khouwes, M. (2026, April 20). Deezer: AI-generated tracks now represent 44% of all new uploaded music. Deezer Newsroom. newsroom-deezer.com/2026/04/ai-generated-tracks-represent-44-of-new-uploaded-music/

Krol, S. J., Llano Rodriguez, M. T., & Loor Paredes, M. J. (2025). Exploring the Needs of Practising Musicians in Co-Creative AI Through Co-Design. Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '25, 1–13. doi.org/10.1145/3706598.3713894

Pons, J., Zukowski, Z., Parker, J. D., Carr, C. J., Taylor, J., & Evans, Z. (2025). Music and Artificial Intelligence: Artistic Trends (arXiv:2508.11694). arXiv. doi.org/10.48550/arXiv.2508.11694

Ronchini, F., Comanducci, L., Marcucci, S., & Antonacci, F. (2025). AI-Assisted Music Production: A User Study on Text-to-Music Models (arXiv:2509.23364). arXiv. doi.org/10.48550/arXiv.2509.23364

Stammer, D. (2024). Generative KI im Musikbusiness. PopakademieDigital #6 (2.Ausgabe). www.popakademie.de/media/?file=976_241021-ki-whitepaper-de.pdf

Suno. (2026). https://suno.com/

Tencer, D. (2024, Juni 24). Major record companies sue Suno, Udio for 'mass infringement' of copyright. Music Business Worldwide. www.musicbusinessworldwide.com/major-record-companies-sue-ai-music-generators-suno-udio-for-mass-infringement-of-copyright

