

Antwort

der Bundesregierung

auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Dr. Anna Christmann, Erhard Grundl, Tabea Rößner, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN – Drucksache 19/16708 –

Künstliche Intelligenz als Impulsgeber im Kulturbereich

Vorbemerkung der Fragesteller

Künstliche Intelligenz (KI) steht im Fokus der Debatten, wenn es um die Gestaltung unserer Zukunft geht. Auch Kunst und Kultur bleiben von der Entwicklung von KI nicht unberührt. Gerade Kreative und Künstlerinnen und Künstler sind zentrale Impulsgeber und Pioniere für Innovationen und für gesellschaftliche Veränderungsprozesse – nicht erst seitdem wir über KI reden. Beispielweise ist der Musikbereich seit jeher Experimentierraum und Innovationstreiber. Schon früh wurde mit digitaler Technik experimentiert, was zu neuen Genres in der elektronischen Musik geführt hat. Heute beobachten wir, dass vermehrt KI als neue Technik in der Musikproduktion erkannt und eingesetzt wird. Immer mehr Künstlerinnen und Künstler nutzen in ihrer Arbeit heute ganz selbstverständlich Deep-Learning-Algorithmen als Inspiration und „Muse“ im kreativen Schaffensprozess, um Bilder, Filme, Musikstücke, Computerspiele und Theaterstücke zu erstellen.

Kunst und Kultur sind dabei oft auch kritische Begleiter und Orte der Reflexion für die Gesellschaft. Gerade für die gesellschaftliche Debatte zur Auswirkung von KI können sie einen wichtigen Beitrag leisten. Kunst und Kultur machen abstrakte Verfahren wie maschinelles Lernen anschaulich und somit erfassbar. So arbeiten derzeit Informatikerinnen und Informatiker und Musikerinnen und Musiker gemeinsam daran, Beethovens 10. Sinfonie mithilfe von KI zu vollenden, und im vergangenen Jahr gewann das KI-generierte Bild „The Butcher’s Son“ des deutschen Künstlers Mario Klingemann den Lumen-Preis für digitale Kunst.

Kulturschaffenden kommt somit eine spezielle Rolle zu, da sie zum einen aktive Anwenderinnen und Anwender im Experimentieren mit KI-Technologien in neuen Einsatzfeldern sind und zum anderen als Vermittlungsinstanz zwischen Innovationstreibenden und einer breiten Öffentlichkeit wirken. Durch Kultur wird Technologie anschaulich und greifbar.

1,195 Millionen Menschen sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (kern)erwerbstätig (vgl. Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2019, BMWi, S. 6). Um die Schaffenskraft dieser Branche zu nutzen und die Erwerbgrundlage für innovative Kulturbetriebe sowie freischaffende Künstlerinnen und Künstler zu sichern, ist es notwendig, ein breiteres Bewusstsein für die Relevanz von technologischen Innovationen in und aus

diesem Bereich zu schaffen. Viele Künstlerinnen und Künstler agieren als Innovations-Pioniere, entwickeln und testen permanent Möglichkeiten der KI, experimentieren mit neuen Technologien und setzen digitale Geschäftsmodelle um. Die Aktivitäten dieser Akteure sollten daher verstärkt anerkannt und unterstützt werden.

1. Welche politischen Rahmenbedingungen werden aus Sicht der Bundesregierung benötigt, um das Innovationspotenzial von KI für Kunst und Kultur auszuschöpfen, und wer ist in der Bundesregierung für diesen Themenbereich federführend zuständig?

Mit der im November 2018 vorgelegten Strategie Künstliche Intelligenz (KI) hat die Bundesregierung einen politischen Rahmen für die Gestaltung der weiteren Entwicklung und Anwendung von KI auch im Kulturbereich gesetzt. Ziel ist es, Rahmenbedingungen sicherzustellen, die Vielfalt schaffen und erhalten und den gebotenen Raum für die Entfaltung kultureller Freiheiten garantieren. Für den Bereich der Kultur- und Medienpolitik ist innerhalb der Bundesregierung die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) federführend zuständig.

2. Welche bestehenden Förderungen des Bundes im Bereich Kunst und Kultur existieren aktuell, die die Schnittstelle KI und Kunst explizit fördern (um die Zusammenstellung der Förderprogramme nach Zeitraum, Finanzierung und Projektziel wird gebeten)?

Die BKM fördert das Sonderprogramm AUTONOM – Künstlerische Intelligenz und Darstellende Künste des Fonds Darstellende Künste e. V. mit einer Bundeszuwendung in Höhe von bis zu 1 Mio. Euro. Es sollen Produktionen aus verschiedenen Feldern der Freien Darstellenden Künste gefördert werden, die sich mit Künstlicher Intelligenz auseinandersetzen. Neben künstlerischen Produktionen sollen auch Qualifizierung und Wissenstransfer auf dem Feld der Künstlichen Intelligenz unterstützt werden. Der Projektzeitraum erstreckt sich vom 1. Oktober 2019 bis zum 31. Dezember 2021.

3. Sind seitens der Bundesregierung neue Förderprogramme, insbesondere auch an der Schnittstelle der Beauftragen der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), dem Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) und dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für den Bereich KI und Kunst geplant?

Wenn ja, welche (bitte Programme mit Zeitraum, Finanzierung, Zuständigkeit und Projektziel angeben)?

Wenn nein, warum nicht?

Mit den im Rahmen der KI-Strategie der Bundesregierung zur Verfügung gestellten Mitteln der zweiten Tranche sollen weitere Maßnahmen aus dem Kultur- und Medienbereich in Höhe von insgesamt 1 Mio. Euro unterstützt werden.

4. Welche Chancen und Risiken sieht die Bundesregierung bei der Anwendung bzw. Nutzung von KI im Bereich der künstlerischen Produktion?

Die Anwendung und Nutzung von KI kann aus Sicht der Bundesregierung ein zusätzliches Instrument zur Inspiration in kreativen Schaffensprozessen sein. Digitale Technologien eröffnen gänzlich neue Formen der Kulturproduktion. Sie weisen daher ein erhebliches Potenzial für künstlerische Schaffensprozesse

auf und leisten dadurch einen Beitrag zu kultureller Vielfalt. Diese Chancen gilt es im Sinne der Meinungs-, Informations-, Medien- und Kunstfreiheit zu nutzen.

5. Bedarf es aus Sicht der Bundesregierung besonderer Regeln für die Feststellung der Urheberschaft und somit auch der Verantwortlichkeit bei von KI-produzierter Kunst?

Wenn ja, welche wären das?

Nein.

6. Inwiefern plant die Bundesregierung den Aufbau von Austauschplattformen zur Sichtbarmachung und Vernetzung bestehender Projekte und Initiativen im Bereich der KI und Kultur sowie der Darstellung von Förderprogrammen auf Kommunal-, Landes- und Bundesebene?

Der Aufbau einer allgemeinen Austauschplattform ist derzeit nicht geplant.

7. Plant die Bundesregierung die Einführung einer Kennzeichnungspflicht von Kunstprodukten, die mithilfe von KI entstanden sind?

Wenn ja, wie soll diese konkret ausgestaltet sein?

Wenn nein, warum nicht?

Nein. Das geltende internationale Urheberrecht lässt Förmlichkeiten für den Urheberrechtsschutz nicht zu.

8. Wie stellen sich nach Ansicht der Bundesregierung die aktuellen urheberrechtlichen Rahmenbedingungen im Umgang mit Kunstprodukten dar, die mittels KI geschaffen werden, und welche Maßnahmen können nach Ansicht der Bundesregierung geschaffen werden, um die Künstlerinnen und Künstler der Werke, die als Datenbasis der KI dienen, eine faire Beteiligung an der anschließenden Wertschöpfung der (durch KI-generierten) Werken zu ermöglichen?

Die aktuellen urheberrechtlichen Rahmenbedingungen gelten auch für das kreative Schaffen unter Einsatz Künstlicher Intelligenz. Die urhebervertragsrechtlichen Bestimmungen (§ 32 ff. des Urheberrechtsgesetzes) sehen gesetzliche Ansprüche zur fairen Beteiligung der Kreativen an der Verwertung kreativer Leistungen vor.

9. Wurden die in der KI-Strategie der Bundesregierung (2018) erwähnten „Förderprogramme zur Unterstützung von dialogorientierten Aufklärungsprojekten, Experimentierräumen sowie Gestaltungs- und Co-Creation-Projekten im Bereich der Kultur“ (KI-Strategie der Bundesregierung, 2018, S. 46) bereits geschaffen?

Wenn ja, in welcher Form (bitte Programme/Maßnahmen mit Finanzrahmen, Laufzeit und Nennung der Projektträger aufführen)?

Wenn nein, warum nicht?

Es sind noch keine Programme und/oder Maßnahmen im Sinne der Frage umgesetzt worden. Der Zukunftsfonds Digitale Nachhaltigkeit, Arbeit und Gesellschaft befindet sich gegenwärtig noch in der Konzeptionsphase.

10. Wie viele Maßnahmen werden nach Kenntnis der Bundesregierung durch die Förderung des Fonds „Digital“ der Kulturstiftung des Bundes bewilligt, wie viele Anträge wurden insgesamt gestellt, und wie hoch ist somit die Förderquote?

In wie vielen der beantragten Maßnahmen war KI Bestandteil des Projekts?

Wie viele davon wurden bewilligt, und wie viele abgelehnt (bitte die Projekte mit KI-Bezug auflisten)?

Für die Förderung des Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes wurden 66 Anträge gestellt, von denen 15 bewilligt wurden. Danach beträgt die Förderquote 22,73 Prozent. Vier der insgesamt 66 Anträge stellten KI ins Zentrum ihrer Vorhaben. In einigen weiteren Anträgen wurde KI als möglicher Bestandteil des Projektes erwähnt. Von den vier Anträgen, in denen KI zentraler Bestandteil des Projektes war, wurden die folgenden zwei Projekte bewilligt: Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen und Hardware Medien Kunst Verein (HMKV, Dortmund) mit dem Projekt „Training the Archive. Entwicklung von Algorithmen zur Mustererkennung in Big-Data-Recherchen“ (gefördert mit bis zu 704.000 Euro). Zudem wurde gefördert: ZKM Zentrum für Kunst und Medien (Karlsruhe) und Deutsches Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik (München) mit dem Projekt „Das intelligente Museum. Ein künstlerisch-kuratorisches Experimentierfeld für Deep Learning und BesucherInnenbeteiligung“ (gefördert mit bis zu 880.000 Euro).

11. Ist nach Einschätzung der Bundesregierung die finanzielle Ausstattung (1,2 Mio. Euro bis 2022 – laut Homepage der Kulturstiftung des Bundes: www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html (Stand: 12. Dezember 2019)) für das Veranstaltungsformat „Kultur-Hackathon Coding da Vinci“ angemessen?

Falls nicht, wird eine Erhöhung durch die Bundesregierung angestrebt?

- a) Wie viele „Kultur-Hackathon Coding da Vinci“-Veranstaltungen können mit diesen Mitteln bis 2022 umgesetzt werden?
- b) Mit wie vielen Bewerbungen seitens Kultureinrichtungen rechnet die Bundesregierung für das Jahr 2020 mit dem Ziel, an einem Kultur-Hackathon teilzunehmen, und wie viele Bewerbungen liegen bereits vor?

Nach Einschätzung der Bundesregierung ist die finanzielle Ausstattung zum gegenwärtigen Zeitpunkt angemessen.

Im Rahmen der Förderung sollen insgesamt acht Ausgaben des Kultur-Hackathons in den Jahren 2019 bis 2022 stattfinden.

Eine Prognose zur Anzahl der zukünftigen Bewerbungen ist zum gegenwärtigen Planungsstand nicht möglich. Die Kulturstiftung des Bundes rechnet derzeit mit einer Zahl von ca. 30 teilnehmenden Kultureinrichtungen.

12. Wie können nach Einschätzung der Bundesregierung Kunst- und Kulturprojekte an der Schnittstelle zwischen kreativen und technikaffinen Expertinnen und Experten gefördert werden, die nicht an einem festen Haus gebunden sind (und damit keine Förderung im Rahmen des Fonds „Digital“ erhalten können)?

Ein Beispiel für die Möglichkeit der Förderung frei produzierender Künstlerinnen und Künstler ohne Anbindung an ein festes Haus ist das BKM-geförderte Sonderprogramm AUTONOM des Fonds Darstellende Künste e. V.

13. Wer wird den zweiten Förderaufruf des Innovationsprogramms für Gesellschaftsmodelle und Pionierlösungen (IGP) mit Fokus auf die Kultur- und Kreativwirtschaft als Projektträger betreuen?

Welche Voraussetzung sieht die Bundesregierung für die Projektträgerschaft zur Betreuung des Programms?

Projektträger zur Durchführung des IGP ist die VDI/VDE Innovation + Technik GmbH. Im umfassenden Ausschreibungsprozess wurde unter anderem Wert gelegt auf Aspekte wie die zielgruppengerechte Beratung von Förderinteressenten und die zielgruppengerechte Abwicklung der Förderfälle. Insbesondere bei der Förderentscheidung wird beim IGP zudem auf den Einbezug einer fachkundigen Jury gesetzt. In die Jury werden Expertinnen und Experten zu übergeordneten und zu ausschreibungsspezifischen Themen berufen.

14. Inwiefern plant die Bundesregierung, weitere Vernetzungstreffen zwischen Kultur- und Kreativwirtschaft und KI-affinen Technikern, Informatikern zu etablieren, wie es beispielsweise bei dem InnovationCamp GESTALTUNGSMASCHINE der Fall war?

Die Bundesregierung unterstützt und fördert die Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Rahmen der Initiative Kultur und Kreativwirtschaft ist das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes aktiv und organisiert in unterschiedlichen Formaten den Austausch mit und über die Branchen. Im Jahr 2019 präsentierten beispielsweise das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes und STATE-Studio Berlin Exponate im Grenzbereich Künstlicher Intelligenz und Kreativwirtschaft auf der führenden UN-Plattform für den globalen und inklusiven Dialog über KI, der „AI for Good“. Letztes Jahr wurde dort erstmalig eine „Creative Corner“ mit kreativwirtschaftlichen und künstlerischen Innovationen an der Schnittstelle zu KI bespielt mit einem Ausstellungskonzept, das von STATE in Zusammenarbeit mit dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes entwickelt wurde. Das Thema KI ist für die Kultur- und Kreativwirtschaft von Bedeutung und wird deshalb auch in Zukunft bei Veranstaltungen Berücksichtigung finden; eine erneute Beteiligung des Kompetenzzentrums bei der „AI for Good“, Veranstaltungsformate mit dem Schwerpunktthema KI und interdisziplinäre Kooperationen werden aktuell geprüft.

15. Wie viele und welche weiteren Akademien, Ideenkongresse und Programme zum interdisziplinären Austausch dieser Art (abgesehen von InnovationCamp) gab es bisher nach Kenntnis der Bundesregierung?

Hierzu liegen der Bundesregierung keine Erkenntnisse vor.

16. Plant die Bundesregierung, Wettbewerbe wie beispielsweise das im Rahmen des Wissenschaftsjahres stattfindende „Beats & Bits“ zu institutionalisieren und langfristig in dauerhaften Strukturen zu etablieren?

Wenn ja, bitte die konkreten Pläne aufzeigen.

Wenn nein, warum nicht?

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) führt im Rahmen der Wissenschaftsjahre eine Reihe von Wettbewerben regelmäßig durch, wie z. B. den Hochschulwettbewerb. Auch im Rahmen der jährlichen Mobilisierungsaktionen der Wissenschaftsjahre sind Wettbewerbe fester Bestandteil der Kampagne (bspw. „Plastik Piraten“ im „Wissenschaftsjahr 2016*17 – Meere

und Ozeane“, „Klingt nach Teamwork“ im Wissenschaftsjahr 2018 – Arbeitswelten der Zukunft, „Expedition Erdreich“ im laufenden Wissenschaftsjahr 2020 – Bioökonomie).

Der vom BMBF im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2019 – Künstliche Intelligenz geförderte Wettbewerb „Bits&Beats“ von Wissenschaft im Dialog wird vom BMBF nicht weitergefördert. Grundvoraussetzung für eine Weiterförderung durch die Mittel der Wissenschaftsjahre ist ein themenoffener Zuschnitt, um Formate auch in den Folgejahren mit anderen Themenschwerpunkten fortführen zu können.

17. Plant die Bundesregierung, Preisverleihungen an der Schnittstelle zwischen KI und Kultur zu etablieren?

Wenn ja, für welchen Zeitpunkt und mit welcher Zielsetzung sind diese geplant?

Wenn nein, warum nicht?

Initiativen, die das Bewusstsein für das Potenzial der digitalen Technologien für künstlerisches Schaffen schärfen und zugleich die künstlerisch-kreative Dimension in der Beschäftigung mit KI fördern, werden begrüßt. Derzeit bestehen keine konkretisierten Pläne zur Schaffung eines eigenen Preises an der Schnittstelle zwischen KI und Kultur.

18. Sieht die Bundesregierung eine Notwendigkeit, für Anreize auf Bundesebene für Kulturinstitutionen bei der Besetzung ihrer Leitungspositionen technisches Knowhow einzubeziehen?

Wenn ja, durch welche Anreize könnte dies geschehen?

Wenn nein, warum nicht?

Ein allgemeingültiges Anforderungsprofil für Leitungspositionen im kulturellen Bereich ist nicht ersichtlich, sondern richtet sich nach der jeweils zu besetzenden Position. Da Digitalisierung eine Querschnittsaufgabe ist, die alle Bereiche von Kultureinrichtungen betrifft, kann das Vorhandensein technischen Grundwissens für die Erfüllung der vielfältigen Aufgaben grundsätzlich förderlich sein.

