

Stellungnahme

Call for Evidence der Europäischen Kommission zu einer KI-Strategie für den Kultur- und Kreativsektor

Berlin, den 08.09.2025

**game - Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Lobbyregisternummer:
R002096
www.game.de

Ansprechpartner

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht & Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

Stellungnahme zum Call for Evidence der Europäischen Kommission zu einer KI-Strategie für den Kultur- und Kreativsektor

Die EU-Kommission hat am 29.07.2026 einen Call for Evidence zu einer KI-Strategie für den Kultur- und Kreativsektor veröffentlicht. Der game – Verband der deutschen Games-Branche begrüßt die Vorbereitung einer EU-Strategie für Künstliche Intelligenz im Kultur- und Kreativsektor. Künstliche Intelligenz verändert bereits heute, wie kulturelle Werke entstehen, finanziert, produziert, lokalisiert, vertrieben, gefunden und erlebt werden. Ein kohärenter europäischer Ansatz kann Kultur- und Kreativunternehmen dabei helfen, KI verantwortungsvoll zu nutzen, Europas kreative Werte zu schützen und die Wettbewerbsfähigkeit europäischer Unternehmen im globalen Vergleich zu stärken.

Aus Sicht der Games-Branche sollte die Strategie noch ambitionierter mit Blick auf Innovation sein und gleichzeitig die Bedeutung von Urheberrecht, Vertragsfreiheit und die Rechte von Kreativschaffenden klar herausstellen. Aus unserer Sicht stehen diese Ziele nicht im Widerspruch zueinander: Für unsere Branche bilden kreativer Anspruch, technologische Entwicklung und der Schutz geistigen Eigentums Teile desselben Ökosystems. Die Strategie sollte daher keine vereinfachende Trennung zwischen kulturell Schaffenden auf der einen und KI- beziehungsweise Technologieunternehmen auf der anderen Seite vornehmen. Games-Unternehmen sind Rechteinhaber, aber ebenso Technologieentwickler und Anwender von KI und Kunden europäischer wie internationaler Technologieanbieter.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie E-Sport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz.

A. Bedeutung von Games für die Kultur- und Kreativwirtschaft

Games sollten in der Strategie durchgängig und ausdrücklich als bedeutender Kultur- und Kreativsektor anerkannt und spezifisch berücksichtigt werden. Sie sind weit mehr als Software-Produkte oder Unterhaltungsdienstleistungen. Games verbinden Code, audiovisuelle Werke, Musik, Text, Animation, Design, Marken und interaktive Systeme zu einer eigenständigen kulturellen Ausdrucksform. Ihr entscheidendes Merkmal ist Interaktivität: Spielerinnen und Spieler betrachten ein Spiel nicht nur, sondern erkunden es, setzen sich mit ihm auseinander und treffen eigene Entscheidungen – häufig gemeinsam mit anderen.

Deutsche und europäische Games greifen auf die Geschichte, Sprachen, Literatur, Mythologie, Architektur, Musik und visuellen Traditionen des Kontinents zurück und schaffen zugleich neue Figuren, Geschichten und Welten, die weltweit Publikum finden. Sie tragen ein breites kreatives Ökosystem aus Autorinnen und Autoren, Künstlerinnen und Künstlern, Komponistinnen und Komponisten, Designerinnen und Designern, Programmiererinnen und Programmierern sowie spezialisierten Technologieunternehmen. Unabhängige Studios eröffnen zudem wichtige Wege für regionale, Minderheiten- und experimentelle kreative Stimmen. Games sind heute Teil des Alltags von Menschen aller Generationen und zunehmend auch Teil von Bildung, Museen, Ausstellungen, Konzerten und Wissenschaft.

Diese kulturelle Bedeutung spiegelt sich in der deutschen und europäischen Politik bislang nicht immer wider. Games werden noch zu oft vorrangig aus der Perspektive von Technologie, Verbraucherschutz oder potenziellen Risiken betrachtet. Die Strategie bietet die Chance, dieses Ungleichgewicht zu korrigieren. Europa kann kulturelle Souveränität, kulturelle Vielfalt und eine nachhaltige Kreativwirtschaft nicht erreichen, wenn es sein interaktivstes und technologisch fortschrittlichstes Kulturmedium weiterhin als nachrangig behandelt.

Mit 956 Unternehmen, rund 12.200 Beschäftigten bei Entwicklern und Publishern und insgesamt über 30.000 Arbeitsplätzen entlang der gesamten Wertschöpfungskette ist die Games-Branche integraler Bestandteil der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft – und sollte auch auf europäischer Ebene entsprechend berücksichtigt werden.

B. KI-Chancen für die Games-Branche

Die Games-Branche nutzt bestimmte Formen von KI bereits seit vielen Jahren. KI-Werkzeuge unterstützen Programmierung, Animation, Testing, Qualitätssicherung, Lokalisierung, Barrierefreiheit, Spielersupport, Sicherheit, Betrugsprävention und die Steuerung komplexer Entwicklungsprozesse. Richtig eingesetzt, können sie repetitive Arbeit reduzieren, kreativen Fachkräften erlauben, sich auf wertschöpfungsintensivere Aufgaben zu konzentrieren, und Studios dabei helfen, ambitionierte Projekte zur Marktreife zu bringen. Sie können zudem Spiele barriereärmer machen, die Lokalisierung in europäische Sprachen verbessern und kleineren Studios Arbeiten ermöglichen, für die früher deutlich größere Teams oder Budgets nötig waren.

Die Strategie sollte sich nicht allein auf generative KI oder ein enges Verständnis kultureller Produktion konzentrieren. Sie sollte die gesamte Bandbreite verantwortungsvoller Nutzungen entlang des kreativen Entstehungsprozesses abdecken und die erheblichen Unterschiede zwischen allgemeinen KI-Basismodellen, spezialisierten Entwicklungswerkzeugen, internen Geschäftssystemen und in einzelne Produkte integrierten KI-Funktionen anerkennen. Die damit verbundenen rechtlichen,

wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Fragen sind nicht identisch und sollten nicht so behandelt werden, als wären sie es.

C. Menschliche Kreativität, Handlungsfreiheit und KI-unterstützte Werke

Der game unterstützt das Ziel der EU-Kommission, dass KI menschliche Kreativität und Handlungsfreiheit stärken soll. Technologie sollte kreative Möglichkeiten erweitern und Menschen bessere Werkzeuge an die Hand geben. Sie darf nicht dazu führen, dass der Respekt vor kreativer Arbeit erodiert oder menschliche Verantwortlichkeit für Entscheidungen mit erheblichen Auswirkungen auf Einzelne verloren geht.

Die Formulierung, KI solle menschliche Kreativität „ergänzen und nicht ersetzen“, sollte jedoch als strategische Orientierung verstanden werden und nicht als verbindliche Vorgabe, wie Kreativunternehmen ihre Produktion organisieren. Das angemessene Verhältnis zwischen Mensch und Technologie unterscheidet sich je nach Aufgabe, Projekt und Teilsektor. Der Versuch, abstrakt ein akzeptables Maß menschlicher Beteiligung festzulegen, wäre praktisch nicht umsetzbar, zu weitgehend eingreifend und würde absehbar schnell veralten.

Auch der Verweis auf „echte menschliche Schöpfung“ bedarf sorgfältiger Handhabung. Er darf keine Hierarchie schaffen, in der mit rechtmäßigen KI-gestützten Werkzeugen entstandene Werke als kulturell minderwertig oder weniger förderungswürdig gelten. Ebenso wenig sollte die Strategie Fragen der Schutzfähigkeit, Urheberschaft oder Rechteinhaberschaft vorwegnehmen, die weiterhin nach geltendem Recht anhand der Umstände des Einzelfalls zu beurteilen sind. Technologieneutrale Politik und kreative Freiheit sind unverzichtbar, damit europäische Kulturunternehmen verantwortungsvoll experimentieren können und wettbewerbsfähig bleiben.

D. Urheberrecht, Rechtevorbehalte und Lizenzierung

Das Urheberrecht ist für die Games-Branche die rechtliche Grundlage kreativen Schaffens. Es ermöglicht Unternehmen, in ambitionierte, risikoreiche Projekte zu investieren, qualifizierte Arbeitsplätze zu sichern, Technologien und kreative Beiträge zu lizenzieren und kulturell bedeutsame Werke einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. Games sind komplexe Produkte mit mehreren Rechteebenen, darunter Software, audiovisuelle Inhalte, Musik, literarische Werke, Design, Datenbanken, Middleware, Werkzeuge für nutzergenerierte Inhalte und Technologien Dritter. Der Umgang mit Games in KI-Systemen kann daher ungewöhnlich komplexe Fragen der Rechteinhaberschaft, Berechtigung und Durchsetzung aufwerfen.

Die geplante Strategie sollte bekräftigen, dass die Entwicklung und Nutzung von KI das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte respektieren muss. Rechtevorbhalte nach Art. 4 der DSM-Richtlinie (Richtlinie (EU) 2019/790), in Deutschland umgesetzt in § 44b UrhG, müssen in der Praxis wirksam und durchsetzbar sein; Anbieter von KI-Modellen sollten die Einhaltung nachweisen können, wenn ein plausibler Anlass für die Annahme besteht, dass geschützte Inhalte ohne Erlaubnis genutzt wurden. Lösungen zur Erklärung von Rechtevorbhalten sollten praxistauglich, skalierbar, technologieneutral und weiterentwicklungsfähig sein. Sie dürfen nicht unterstellen, dass ein einzelner technischer Mechanismus für jede Werkart, jedes Vertriebsumfeld und jede Rechteinhaberin bzw. jeden Rechteinhaber geeignet ist.

Zugleich bietet der Rahmen aus Art. 4 DSM-Richtlinie und der Text- und Data-Mining-Schranke wichtige Rechtssicherheit für rechtmäßige KI-Forschung und -Entwicklung. Die Strategie sollte diese Balance bewahren, statt der separaten Überprüfung der DSM-Richtlinie durch die Kommission vorzugreifen oder sie zu doppeln. Sie sollte freiwillige Lizenzierungsmärkte unterstützen, die Vertragsfreiheit respektieren und interoperable Werkzeuge fördern, die Transaktionskosten senken. Sie sollte weder verpflichtende oder erweiterte kollektive Lizenzierung noch verpflichtende Vergütungsansprüche, einen erzwungenen Zugang zu Inhalten oder Daten noch die Vermutung fördern, geschützte Werke seien allein deshalb genutzt worden, weil ein KI-System Material ähnlicher Art oder Stilistik erzeugen kann.

E. Verhältnismäßige Transparenz und wirksame Durchsetzung

Sinnvolle Transparenz kann Rechteinhaberinnen und Rechteinhabern helfen, die Rechenschaftspflicht verbessern und Vertrauen in den KI-Markt stärken. Sie muss dabei verhältnismäßig, technisch umsetzbar und auf die Akteure ausgerichtet sein, die das Modelltraining und die relevanten Daten kontrollieren. Pflichten, die unterschiedslos nachgelagerten Anwendern oder Kreativunternehmen auferlegt werden, die Werkzeuge Dritter nutzen, würden Kosten verursachen, ohne notwendigerweise nützliche Informationen zu liefern.

Transparenzpflichten müssen zudem Geschäftsgeheimnisse, Cybersicherheit, vertrauliche Entwicklungsinformationen sowie die Integrität von Betrugspräventions- und Spielerschutzsystemen wahren. Die Entwicklung von Games umfasst wertvollen Quellcode, unveröffentlichte Assets, Sicherheitsarchitekturen und wirtschaftlich sensible kreative und technische Produktionsinformationen und -daten. Eine Kulturstrategie sollte keine Offenlegungserwartungen schaffen, die genau die Werte untergraben, die sie eigentlich schützen soll. Durchsetzung sollte gezielt, evidenzbasiert und mit angemessenen verfahrensrechtlichen Garantien erfolgen – nicht auf automatischen Vermutungen oder Anforderungen beruhen, die einer Selbstbezeichnung gleichkommen.

F. Ein kohärenter und verhältnismäßiger Regulierungsrahmen

Die geplante Strategie sollte auf dem bereits umfangreichen Rechtsrahmen der EU aufbauen, einschließlich der DSM-Richtlinie, der KI-Verordnung (AI Act), des Data Act, des Digital Services Act, der DSGVO, des Verbraucherrechts und der Cybersicherheits-Regeln. Ihr Mehrwert sollte in strategischer Ausrichtung, Koordination, Förderung, Kompetenzaufbau und praktischer Unterstützung liegen – nicht in der Schaffung einer zusätzlichen sektorspezifischen KI-Regulierungsebene.

- Jeder Vorschlag für zusätzliche rechtliche Pflichten sollte durch Belege für eine klar identifizierte Lücke gestützt sein, die nicht durch Umsetzung, Leitlinien, freiwillige Standards oder die Durchsetzung geltenden Rechts geschlossen werden kann. Maßnahmen sollten risikobasiert, verhältnismäßig und sensibel gegenüber der Rolle des jeweiligen Akteurs sein. Sie sollten vermeiden, Anbietern von KI-Basismodellen, Entwicklern spezialisierter Werkzeuge, Studios, die eine KI-Funktion integrieren, und Unternehmen, die gewöhnliche Produktivitätswerkzeuge nutzen, dieselben Pflichten aufzuerlegen. Besondere Sorgfalt ist geboten, damit Befolgungskosten nicht unverhältnismäßig bei europäischen KMU landen, während größere globale Anbieter sie leichter tragen können.

G. Förderung, Infrastruktur und Zusammenarbeit

Games-Unternehmen und interaktive Werke sollten gleichberechtigt förderfähig sein im Rahmen bestehender EU-Programme wie Creative Europe, Digital Europe und Horizon Europe sowie deren Nachfolgeinstrumenten im Mehrjährigen Finanzrahmen 2028-2034, einschließlich des geplanten European Competitiveness Fund. Förderdefinitionen und Auswahlpraxis haben die kulturelle Bedeutung und die technischen Besonderheiten von Games bislang nicht immer angemessen abgebildet. Die neue Strategie sollte sicherstellen, dass interaktive Werke und Games-Entwicklungstechnologien ausdrücklich einbezogen werden, statt in Kategorien konkurrieren zu müssen, die für ältere Medien konzipiert wurden.

Prioritäre Bereiche sollten verantwortungsvolle, sektorspezifische KI-Werkzeuge, Lokalisierung in europäische Sprachen, Barrierefreiheit, Testing und Qualitätssicherung, Sicherheit, Kompetenzaufbau, Forschungskooperation und praktische Erprobung umfassen. KMU benötigen einen niedrighschwelligen Zugang zu Expertise, Rechenkapazität, Testinfrastruktur, regulatorischen Sandkästen und klaren Leitlinien. Antragsverfahren sollten verhältnismäßig und wirtschaftlich realistisch gestaltet sein.

Zusammenarbeit zwischen Kulturunternehmen und europäischen KI-Entwicklern kann beide Seiten stärken. Sie sollte auf freiwilligen, für beide Seiten vorteilhaften Vereinbarungen beruhen und geistiges Eigentum, Verträge und vertrauliche Informationen respektieren. Die

Teilnahme an gemeinsamen Datenräumen, geteilten Datensätzen oder Projekten zum Modelltraining muss freiwillig und rechekonform bleiben. Kein Unternehmen sollte verpflichtet werden, wertvolle Inhalte oder proprietäre Daten als Bedingung für öffentliche Förderung oder die Teilnahme am europäischen KI-Ökosystem zu bündeln.

H. Kulturelle und sprachliche Vielfalt, Barrierefreiheit und Inklusion

KI kann dazu beitragen, dass europäische Werke ein breiteres Publikum erreichen, indem sie Lokalisierung, Barrierefreiheit sowie Auffindbarkeit verbessert. Das ist besonders relevant für kleinere europäische Sprachmärkte und für Spielerinnen und Spieler mit Behinderungen. Förderung von Sprachtechnologien und kulturell sensiblen Werkzeugen kann Hürden abbauen, die Inhalten sonst den Weg über Grenzen hinweg erschweren würden.

Kulturelle Vielfalt wird jedoch nicht allein durch Quoten, Herkunftsanforderungen oder starre Vorgaben für kreative Werke und KI-Werkzeuge gesichert. Solche Maßnahmen können die kreative Freiheit einschränken und europäische Unternehmen weniger wettbewerbsfähig machen, ohne sicherzustellen, dass Publikum sich tatsächlich für europäische Inhalte entscheidet. Der nachhaltigere Weg besteht darin, europäischen Kreativschaffenden zu ermöglichen, überzeugende Werke zu produzieren, die Kontrolle über ihre Vermögenswerte zu behalten und diese im In- und Ausland wirksam zu vertreiben. „Europäische digitale kulturelle Souveränität“ sollte größere europäische Fähigkeiten und Resilienz bedeuten – nicht technologischen Protektionismus oder Isolation von globalen Märkten.

I. Kompetenzen und die Kreativwirtschaft der Zukunft

Die geplante Strategie sollte KI-Kompetenz, berufliche Weiterentwicklung und die Anpassungsfähigkeit der Kreativschaffenden im gesamten Kultur- und Kreativsektor unterstützen. Weiterbildung sollte tatsächliche Rollen und Produktionspraktiken widerspiegeln statt generische, vom jeweiligen Sektor losgelöste Kurse anzubieten. Kreativfachkräfte sollten sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen von KI-Werkzeugen verstehen, einschließlich Fragen zu Urheberrecht, Vertraulichkeit, Verzerrungen (Bias), Qualitätssicherung und Verantwortlichkeit.

Die Auswirkungen von KI auf die Beschäftigung sollten sorgfältig beobachtet werden, Politik sollte jedoch nicht von einer vorab feststehenden Annahme weitreichender Substitution ausgehen. KI kann Aufgaben, Arbeitsabläufe und Kompetenzerfordernisse verändern und zugleich neue Rollen schaffen sowie bestehende Fachkräfte produktiver machen. Evidenz sollte differenziert nach Teilsektor, Beruf und Unternehmensgröße erhoben werden. Sozialer Dialog und betriebliche Personalplanung können dann auf nachgewiesene Entwicklungen reagieren, statt auf spekulativen Prognosen zu beruhen.

J. Governance und internationale Zusammenarbeit

Games müssen bei der Entwicklung, Governance und Umsetzung der Strategie angemessen berücksichtigt werden. Die Kommission sollte einen strukturierten Dialog etablieren, an dem repräsentative Branchenverbände, Publisher, Studios unterschiedlicher Größe, nationale Wirtschaftsverbände, Kreativfachkräfte, KI-Anbieter und relevante Forschungseinrichtungen beteiligt sind. Die Games-Branche sollte zudem an der Gestaltung und Evaluierung von Förderaufrufen, Kompetenzprogrammen und kollaborativen Initiativen mitwirken, die sie betreffen.

Ein Gesamtansatz der Kommission ist notwendig, um Kohärenz zwischen Kultur-, Digital-, Industrie-, Wettbewerbs-, Handels- und Urheberrechtspolitik sicherzustellen. Die Kommission sollte zudem europäische Interessen in internationalen Kultur- und Immaterialgüterrechtsforen vertreten und gleichzeitig offenen Märkten und internationaler Zusammenarbeit verpflichtet bleiben. Divergierende nationale Ansätze würden den Binnenmarkt fragmentieren und es europäischen Kulturunternehmen erschweren, KI verantwortungsvoll und im großen Maßstab zu entwickeln und einzusetzen.

K. Schlussbemerkung

Die geplante Strategie kann einen wichtigen Beitrag leisten, wenn sie anerkennt, dass Europas Kreativwirtschaft zugleich kulturell und technologisch ist. Für die Games-Branche verstärken sich Urheberrechtsschutz, menschliche Kreativität und Innovation sowie Wettbewerbsfähigkeit gegenseitig. Die Kommission sollte Games ausdrücklich als zentralen Kultur- und Kreativsektor anerkennen; die Balance und Rechtssicherheit des bestehenden Urheberrechtsrahmens bewahren; wirksame Rechtevorbahalte und freiwillige Lizenzierung unterstützen; doppelte oder übermäßig präskriptive Regulierung vermeiden; praktischen Zugang zu Förderung, Infrastruktur und Kompetenzaufbau schaffen; und sicherstellen, dass die Branche in der Governance der Strategie vertreten ist. Richtig ausgestaltet kann die Strategie europäischen Kulturunternehmen helfen, KI mit Zuversicht zu nutzen, und zugleich die kreativen Werte, Rechte und die Vielfalt zu schützen, von denen ihre Zukunft abhängt.