

Medien

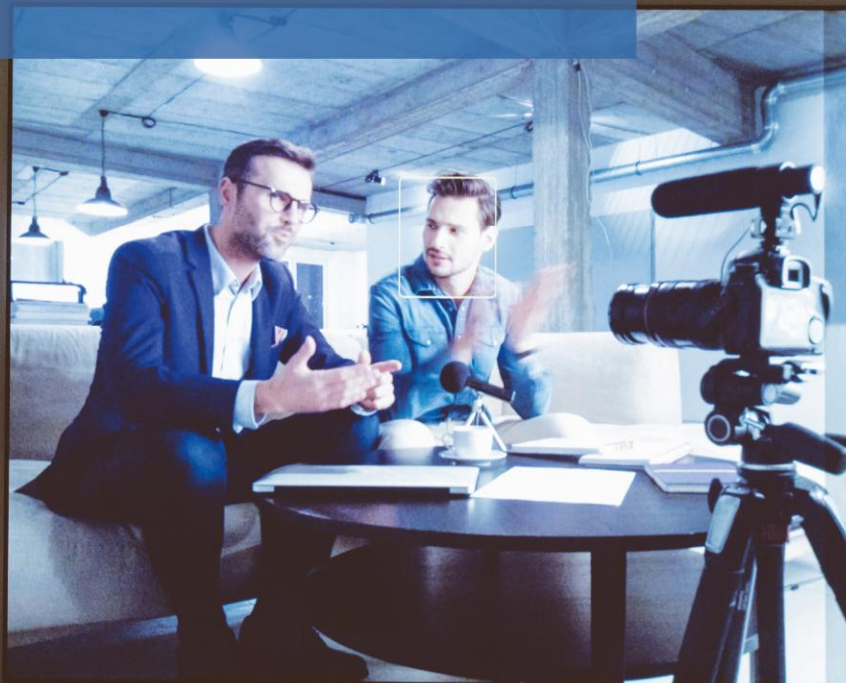
Whitepaper – Smart Creativity: Begriff, Methode und Zukunfts- modell für die Kultur- und Kreativwirtschaft

vbw

Erläuterung
Stand: August 2026

Eine vbw Erläuterung, erstellt von Cultural Policy Lab

Die bayerische Wirtschaft



Hinweis

Zitate aus dieser Publikation sind unter Angabe der Quelle zulässig.

Vorwort

Smart Creativity. Begriff, Methode und Zukunftsmodell für die Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Kultur- und Kreativwirtschaft steht vor einem tiefgreifenden Wandel. Generative Künstliche Intelligenz verändert die Art und Weise, wie Ideen entstehen, kreative Prozesse organisiert und neue Geschäftsmodelle entwickelt werden. Für Unternehmen, Kreativschaffende und Institutionen eröffnet diese Entwicklung erhebliche Potenziale – zugleich wirft sie Fragen auf nach Kompetenzen, Wertschöpfung, Urheberrecht und der künftigen Rolle menschlicher Kreativität.

Wie Akteurinnen und Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft in Bayern diese Transformation bereits heute gestalten, untersucht die Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft*. Sie zeigt, wo generative KI bereits produktiv eingesetzt wird, welche Chancen sich für Innovation und Wettbewerbsfähigkeit ergeben und welche Herausforderungen für Unternehmen, Politik und Gesellschaft hierbei bestehen.

Dieses Whitepaper ergänzt die Studie um eine wissenschaftliche Einordnung. Es entwickelt den Begriff Smart Creativity als Orientierungsrahmen für den Wandel kreativer Wertschöpfung. Im Mittelpunkt steht die Erkenntnis: Kreativität entsteht zunehmend im Zusammenspiel von Menschen, Künstlicher Intelligenz, Daten, Organisationen und kulturellen Kontexten. KI ersetzt dabei nicht die menschliche Kreativität, sondern sie erweitert ihre Möglichkeiten und verändert die Bedingungen kreativer Arbeit.

Ziel des Whitepapers ist es, die empirischen Ergebnisse der Studie theoretisch zu fundieren und eine gemeinsame Grundlage für Analyse, strategische Entscheidungen und die zukünftige Gestaltung der Kultur- und Kreativwirtschaft zu schaffen. Es richtet sich an Unternehmen, Kreativschaffende, Verbände, Wissenschaft und Politik gleichermaßen.

Bertram Brossardt
31. August 2026

Inhalt

1	Einleitung	1
2	Smart Creativity: Ein Konzept	2
2.1	Stand der Forschung	2
2.2	Begriffliche Einordnung	5
3	Kreativität: Vom Individuum zu Systemen	7
4	KI: Aus Daten und Mustern lernen	9
5	Kybernetik als Bindeglied kreativer Systeme	12
6	Smart Creativity: Definition und Charakteristika	14
7	Ausblick	16
	Quellenverzeichnis	18
	Ansprechpartner/Impressum	21

1 Einleitung

Weiterführende Informationen und wissenschaftliche Einordnungen zur empirischen Studie „Smart Creativity“

Generative Künstliche Intelligenz verändert gegenwärtig die Bedingungen, unter denen kreative Leistungen entstehen, produziert, verbreitet und wirtschaftlich verwertet werden. Ihre Bedeutung reicht dabei weit über die Einführung neuer digitaler Werkzeuge hinaus. Sie berührt kreative Arbeitsprozesse und Berufsbilder ebenso wie organisationale Produktionsweisen, Formen der Zusammenarbeit sowie bestehende Wertschöpfungs- und Geschäftsmodelle in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Damit stellt sich zunehmend die Frage, wie Kreativität unter den Bedingungen einer intensiveren Zusammenarbeit zwischen Menschen und intelligenten technischen Systemen neu verstanden, organisiert und bewertet werden kann.

Vor diesem Hintergrund setzte sich der **Bayerische Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft (BLVKK)** im Frühjahr 2025 dafür ein, Künstliche Intelligenz zu einem Schwerpunkt der gemeinsamen wissenschaftlichen Erforschung der Kultur- und Kreativwirtschaft zu machen. Diese Initiative steht in einer längerfristigen Kooperation zwischen dem BLVKK und der **vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V.** Seit 2020 führen beide Partner Projekte durch, die auf eine Stärkung der wirtschaftlichen Rahmenbedingungen der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie auf eine Verbesserung ihrer empirischen und strategischen Grundlagen ausgerichtet sind. Zu den bisherigen Ergebnissen dieser Zusammenarbeit zählen unter anderem die 2021 veröffentlichte Studie *Kultur- und Kreativwirtschaft Bayern – Standortbestimmung und Vision* sowie die Entwicklung des Bayerischen KreativIndex.

An diese Vorarbeiten knüpft das Konzept der Smart Creativity an. Seit dem Sommer 2025 arbeitete das Cultural Policy Lab gemeinsam mit IW Consult an einer empirischen Studie der vbw, die den Einsatz generativer Künstlicher Intelligenz in der Kultur- und Kreativwirtschaft, seine wirtschaftlichen Auswirkungen und die daraus entstehenden Veränderungsprozesse untersucht. Begleitend zur empirischen Arbeit wurden theoretische und methodische Überlegungen zur Verbindung von Kreativität und Künstlicher Intelligenz entwickelt. Diese ergänzenden wissenschaftlichen Impulse dienen dazu, die Ergebnisse der im August 2026 erscheinenden vbw Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* in einen weiterführenden konzeptionellen Rahmen einzuordnen und neue Perspektiven für Forschung, Praxis und wirtschaftspolitische Gestaltung zu eröffnen.

2 Smart Creativity: Ein Konzept

Theoretische und begriffliche Herleitung von Smart Creativity als systematischer Bezugsrahmen für KI-gestützte kreative Systeme

Ausgangspunkt ist der aktuelle Forschungsstand zu generativer Künstlicher Intelligenz, insbesondere mit Blick auf ihre Bedeutung für kreative Arbeitsprozesse, Produktionsweisen und Wertschöpfungsmodelle. Daran anschließend wird der Begriff Smart Creativity theoretisch hergeleitet und präzisiert.

Im Zentrum steht ein Verständnis von Kreativität, das diese nicht allein als individuelle Fähigkeit oder originäre Leistung einzelner Akteurinnen und Akteure begreift. Kreativität wird vielmehr als Ergebnis kreativer Systeme verstanden, in denen Menschen, technische Werkzeuge, organisationale Strukturen, institutionelle und gesellschaftliche Kontexte sowie kontinuierliche Rückkopplungsprozesse zusammenwirken. Damit rückt die Frage nach der Steuerung solcher Systeme in den Vordergrund. Kreative Leistung entsteht nicht isoliert, sondern in einem Gefüge unterschiedlicher Elemente, deren Zusammenspiel organisiert, moderiert und bewertet werden muss.

Das Whitepaper mündet in eine Definition von Smart Creativity und arbeitet fünf zentrale Charakteristika dieses Ansatzes heraus:

- Datenfundierung
- Hybridität
- Prozessualität
- Augmentationswirkung
- Kontextsensibilität

Damit wird ein analytisches Modell bereitgestellt, das es ermöglicht, die Frage zu untersuchen, wie sich die Adaption von KI in der bayerischen Kultur- und Kreativwirtschaft vollzieht. Smart Creativity dient somit nicht nur als theoretischer Begriff, sondern als heuristischer Rahmen, um Formen, Dynamiken und Voraussetzungen KI-gestützter kreativer Praxis systematisch zu erfassen.

2.1 Stand der Forschung

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung hat die Adaption, Auswirkung und Transformation in der Wissens- und Kreativarbeit durch KI in den vergangenen Jahren aus mehreren, bislang nur selten zusammengeführten Perspektiven bearbeitet: aus Sicht der Adoptions- und Diffusionsforschung, aus kognitions- und kreativitätswissenschaftlicher Perspektive auf Wissens- und Gestaltungsarbeit, aus industrieökonomischer Sicht auf kreative Wertschöpfungsketten, aus rechtlicher Sicht auf Urheberrecht und Regulierung sowie aus der

aktuellen fachöffentlichen Debatte heraus, die generative KI zunehmend als Verstärkungs- und Steuerungsfrage begreift.

Verbreitung und Adaption generativer KI

Die quantitative Evidenz zur Verbreitung generativer KI hat sich seit etwa 2022 rasch verdichtet. Bereits zwei Jahre nach der breiten Verfügbarkeit generativer KI-Systeme zeigt sich in den USA ein Adoptionsgrad von rund 39 Prozent in der erwachsenen Bevölkerung (Bick, Blandin und Deming 2024). Damit erreicht generative KI in vergleichbarer Zeit einen deutlich höheren Verbreitungsgrad als frühere digitale Technologien wie der PC oder das Internet. Für den deutschen Sprachraum liegen mehrere Unternehmens- und Bevölkerungsbefragungen vor, die übereinstimmend auf eine rasche, jedoch nach Branche, Unternehmensgröße und Beschäftigungsform stark ungleich verteilte Nutzung hinweisen. Die jährlich erscheinende Bitkom-Studie *Künstliche Intelligenz in Deutschland* weist für 2025 einen Anteil KI-nutzender Unternehmen (ab 20 Beschäftigten) von 36 Prozent aus – gegenüber 20 Prozent im Vorjahr (Bitkom 2026). Der ebenfalls jährlich erscheinende „D21-Digital-Index“ dokumentiert für 2024/25 eine KI-Nutzungsquote von 39 Prozent in der deutschen Bevölkerung (Initiative D21 2025), wobei die Nutzung stark mit Bildungsniveau und Alter variiert (60 Prozent bei hoher, 17 Prozent bei niedriger formaler Bildung; 68 Prozent in der Gen Z+). Ergänzend zeigt die „Konjunkturumfrage Informationswirtschaft“ des Zentrums für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW 2025), dass rund 69 Prozent der Führungskräfte in der deutschen Informationswirtschaft bereits generative KI-Tools wie ChatGPT, Copilot oder Gemini genutzt haben, mit deutlichen Unterschieden nach Unternehmensgröße.

Branchenspezifische Auswertungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft fehlen in diesen Erhebungen bislang weitgehend oder beschränken sich auf einzelne Teilmärkte, etwa die Software- und Games- Industrie oder den Pressemarkt. Eine systematische Betrachtung aller elf Teilmärkte der Branche steht aus.

Auf der Ebene individueller Nutzerinnen und Nutzer untersucht eine jüngere Forschungslinie, wie generative KI kognitive und kreative Prozesse verändert. Die Studie *The Impact of Generative AI on Critical Thinking* von Lee et al. (2025) untersucht das Spannungsfeld zwischen dem Vertrauen in generative KI und der eigenen Fachkompetenz anhand von Wissensarbeitenden. Die Autorinnen und Autoren beschreiben eine kritische Dualität: Ein hohes Vertrauen in die KI führe häufig zu einer Verminderung des kritischen Denkens und durch das Anvertrauen schwieriger Aufgaben an das System zu einem verstärkten „Cognitive Offloading“, während eine hohe fachliche Selbstsicherheit mit einer intensiveren Prüfung der KI-Ergebnisse in Verbindung stehe. Die Studie zeigt, dass der Einsatz von KI die kognitive Last nicht einfach auflöst, sondern sie von der Informationsbeschaffung hin zu Verifikation, Integration und einem prozessualen „Stewardship“ verschiebt. In dieser Rolle übernimmt der Mensch die verantwortliche Aufsicht über KI-generierte Inhalte, was neue Anforderungen an Urteilkraft und methodische Steuerung stellt.

Ergänzend dazu untersuchen Habib et al. (2024) in einer im „Journal of Creativity“ veröffentlichten Mixed-Methods-Studie den Einfluss generativer KI auf studentische Kreativität und divergentes Denken im Hochschulkontext. Auf Grundlage eines Alternative-Uses-Tests

in einem universitären Kreativitätskurs maßen die Autorinnen und Autoren die Wirkung von ChatGPT-3 entlang der vier klassischen Kreativitätsdimensionen fluency, flexibility, elaboration und originality. KI wurde im Rahmen dieser Studie als unterstützendes Assistenzsystem eingesetzt, das kreative Prozesse anregen kann, jedoch ambivalente Effekte auf kreative Leistung und kreative Selbstwirksamkeit zeigt. Während sich sowohl Zuwächse an Ideenvarietät, Flexibilität und Ausarbeitung beobachten lassen, bleibt die menschliche Originalität gegenüber KI-generierten Vorschlägen überlegen. Die Ergebnisse legen nahe, dass der Mehrwert von KI in kreativen Lernprozessen weniger in der Delegation kreativer Entscheidungen liegt als in ihrer gezielten, reflektierten Nutzung zur Unterstützung menschlicher Ideengenerierung. Zugleich verweisen die Autorinnen und Autoren auf Risiken für kreative Autonomie und Selbstvertrauen, wenn KI unkritisch in kreative Arbeitsprozesse integriert wird. In dieser Rolle übernimmt der Mensch die verantwortliche Aufsicht über KI-generierte Inhalte, was neue Anforderungen an Urteilkraft und methodische Steuerung stellt. Zugleich verweisen die Autorinnen und Autoren auf Risiken für kreative Autonomie und Selbstvertrauen, wenn KI unkritisch in kreative Arbeitsprozesse integriert wird.

Experimentelle Produktivitätsstudien aus angrenzenden professionellen Feldern, etwa zu Schreibaufgaben (Noy/Zhang 2023), zu Customer-Service-Tätigkeiten (Brynjolfsson et al. 2023) oder zur Softwareentwicklung (Peng et al. 2023), stützen das Bild einer Produktivitätssteigerung durch generative KI, die jedoch nicht linear über alle Aufgabentypen und Qualifikationsniveaus verteilt ist. Für kreative, hochgradig kontextabhängige Tätigkeiten, wie sie für die Kultur- und Kreativwirtschaft charakteristisch sind, liegen vergleichbar belastbare experimentelle Befunde bislang nur in Ansätzen vor.

Transformation von Berufsbildern und Wertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die strukturellen Auswirkungen generativer KI auf kreative Industrien wie Design, Musik, Film, Journalismus und bildende Kunst analysieren Amankwah-Amoah et al. (2024) in einem Beitrag für das „International Journal of Information Management“. Die Autorinnen und Autoren beschreiben generative KI als potenziell disruptiven Faktor, der kreative Wertschöpfung, Arbeitsprozesse und professionelle Rollen neu ordnet, insbesondere durch Automatisierung, Skalierbarkeit und Kostenreduktion kreativer Leistungen. Kreativität werde dabei nicht vollständig ersetzt, sondern in Richtung hybrider Mensch-KI-Arrangements verschoben, in denen menschliche Akteure zunehmend kuratierende, steuernde und strategische Funktionen übernehmen. Zugleich verweist der Beitrag auf Risiken für kreative Autonomie, berufliche Identitäten und Einkommensmodelle, insbesondere bei standardisierbaren kreativen Tätigkeiten.

Das Dossier „Künstliche Intelligenz in der Kultur- und Kreativwirtschaft“ des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (Prognos AG 2024) fasst die Auswirkungen generativer KI auf die Branche zusammen. Es beschreibt KI als „digitale Assistenz“, die durch die Automatisierung von Routineaufgaben neue Freiräume für komplexe kreative Prozesse schafft und gleichzeitig eine Transformation der Berufsbilder bewirkt: Operative Tätigkeiten treten zugunsten von Kuration, Beratung und Prozesssteuerung in den Hintergrund. Da die Technologie zudem Zugangsbarrieren abbaut und den Output quantitativ steigert, gewinnt die technologische Souveränität der Akteure an Bedeutung, um die

Balance zwischen Wettbewerbsfähigkeit und Regulierung zu wahren. Parallel entstehen Herausforderungen rund um Urheberrecht, Datentransparenz und ethische Standards. Das Dossier verortet die Kultur- und Kreativwirtschaft als potenzielle Vorreiterin, die KI aktiv als Partnerin gestalten kann.

Das neuere Dossier „Künstliche Intelligenz und digitale Technologien in der Kultur- und Kreativwirtschaft“ (Prognos AG 2026) vertieft diese Befunde und betont, dass die Branche besonders unmittelbar von generativer KI betroffen ist, da die Technologie im Kern der Wertschöpfung wirkt – dem kreativen Schaffensprozess selbst. KI-generierte Inhalte sind in den Teilmärkten bereits spürbar präsent, und es zeichnet sich ein gemeinsamer Befund ab: Die Branche befindet sich in einem tiefgreifenden Transformationsprozess, in dem etablierte Geschäftsmodelle unter Druck geraten, zugleich aber neue Rollen und Spezialisierungen entstehen. Den offenkundigen Vorteilen technologischer Innovation stehen dabei Herausforderungen für das Urheberrecht, eine drohende Entwertung kreativer Arbeit sowie neue Anforderungen an Kompetenzen und Geschäftsmodelle gegenüber. Als zentrale Voraussetzungen für die Navigation dieses Wandels benennt das Dossier Resilienz, ein nuanciertes Verständnis von Kreativität und Technologie sowie einen aktiven Gestaltungswillen.

Rechtliche und regulatorische Rahmung

Die rechtlichen Implikationen generativer KI bilden einen eigenständigen, stark im Fluss befindlichen Strang der Forschung. Im Zentrum stehen Fragen nach der urheberrechtlichen Zulässigkeit des Trainings auf geschützten Werken, nach Transparenzpflichten für Trainingsdaten, nach der Kennzeichnung KI-generierter Inhalte sowie nach angemessenen Vergütungsmodellen für Kreativschaffende. Mit der Verabschiedung des EU AI Act (European Parliament and Council of the European Union 2024) und dessen laufender Umsetzung auf nationaler Ebene verdichten sich die regulatorischen Rahmenbedingungen, insbesondere für Anbieter sogenannter General-Purpose-AI-Modelle. Die Entwicklung ist dabei von einer gewissen Ambivalenz geprägt: Einerseits entstehen verbindliche Standards für Transparenz und Verantwortung, andererseits bleibt die konkrete Anwendbarkeit vieler Regelungen auf die heterogenen Wertschöpfungsketten der Kultur- und Kreativwirtschaft offen. Für die praktische Orientierung von Kreativschaffenden, kleinen und mittleren Unternehmen sowie Kultureinrichtungen ergibt sich ein Rechtsrahmen in Bewegung, dessen Konturen sich in den kommenden Jahren weiter schärfen werden.

2.2 Begriffliche Einordnung

Der Forschungsstand hat gezeigt, dass generative Künstliche Intelligenz kreative Arbeit in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft weniger substituiert als reorganisiert. Tätigkeitsprofile verschieben sich in Richtung Kuration, Integration, Verifikation und verantwortlicher Aufsicht. Die produktive Nutzung von KI ist weniger eine Frage der Werkzeuge als der menschlichen und organisationalen Bedingungen, unter denen sie gesteuert wird (Amarkwah-Amoah et al. 2024; Lee et al. 2025). Die im Forschungsstand gebündelte Steuerungsperspektive ist dabei bislang überwiegend empirisch-deskriptiv motiviert: Sie benennt Befunde, ohne den Begriff, der sie bündelt, theoretisch auszuweisen.

Für die Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* wurde der Begriff Smart Creativity als tragendes Konzept in drei argumentativen Schritten entwickelt. Der erste Schritt führt durch die Theorie der Kreativität, die in den vergangenen sieben Jahrzehnten eine Bewegung vom individualpsychologischen Merkmal hin zur verteilten, systemischen Leistung vollzogen hat. Der zweite Schritt ordnet den Begriff der KI und dessen Funktionslogiken im Kontext des Konzepts Smart Creativity ein. Der dritte Schritt führt die Kybernetik als jene Disziplin ein, die das notwendige Vokabular für Rückkopplung, Beobachtung und verteilte Steuerung liefert und die beiden vorangehenden Stränge, Kreativitätstheorie und generative KI, theoretisch miteinander verbindet. Die Synthese verdichtet die drei Linien zu einer Definition von Smart Creativity, die in fünf Charakteristika entfaltet wird.

3 Kreativität: Vom Individuum zu Systemen

Kreativität im Wandel: vom messbaren Individualmerkmal zur kontext-abhängigen Leistung komplexer Systeme

Die wissenschaftliche Kreativitätsforschung hat seit der Mitte des 20. Jahrhunderts eine doppelte Bewegung vollzogen: vom individualpsychologischen Merkmal zur systemisch und institutionell eingebetteten Leistung und von der Affirmation kreativer Hervorbringung zu einer kritischen Reflexion des gesellschaftlichen Kreativitätsimperativs. Beide Bewegungen sind für die Begründung von Smart Creativity konstitutiv.

Psychometrische Anfänge

Mit Joy Paul Guilfords Präsidialansprache vor der American Psychological Association (Guilford 1950) und den darauf aufbauenden Torrance Tests of Creative Thinking (Torrance 1966) etablierte sich Kreativität zunächst als messbare Eigenschaft des Individuums, operationalisiert vor allem entlang des divergenten Denkens. Diese Tradition bestimmte Kreativität anhand von Dimensionen wie fluency, flexibility, originality und elaboration. Es ist kein Zufall, dass genau diese Dimensionen bis heute die empirische Kreativitätsforschung strukturieren und auch in jüngeren Studien zur KI-gestützten Kreativität wiederkehren (Habib et al. 2024).

Prozessual-kognitive Modelle

Die psychometrische Tradition erfasst zwar bereits Leistungsdimensionen eines aktiven Ideationsprozesses, jedoch wird die Kreativität weiterhin primär als Merkmal des Individuums bestimmt. Die inneren Abläufe, aus denen diese Leistungen hervorgehen, bleiben weitgehend unbeleuchtet. Genau hier setzt eine ergänzende Forschungslinie an, welche die inneren Mechanismen des kreativen Denkens modelliert – wie etwa Graham Wallas' klassisches Vier-Phasen-Modell (1926) oder Sarnoff Mednicks Theorie assoziativer Verknüpfungen entfernter Konzepte (1962). Beide Ansätze verbleiben wie die psychometrische Tradition im Kopf des Einzelnen, verschieben die Fragestellung jedoch von der Messung der Leistung zur Rekonstruktion des zeitlichen und assoziativen Verlaufs, aus dem diese Leistung hervorgeht.

Sozial-kontextuelle Wende

Mel Rhodes' (1961) Vorschlag, Kreativität entlang von vier Dimensionen, Person, Process, Press und Product, zu analysieren, öffnete wiederum den Blick für den sozialen Kontext kreativer Leistungen. Teresa Amabile (1983, 1996) integrierte diesen Gedanken in ein komponentiales Modell, das die Aspekte „domain-relevant skills“, „creativity-relevant processes“ und „task motivation“ zusammenführt und explizit auf die Bedingungen des Arbeitsumfelds bezieht. Kreativität wird damit zur Funktion auch der institutionellen und motivationalen Ökologie, in der sie stattfindet.

Systemische Theorien

Den entscheidenden Schritt zur vollständigen Entindividualisierung vollzogen Mihaly Csikszentmihalyi und Robert Sternberg. Csikszentmihalyis Systems Model (1988, 1996) bestimmt Kreativität als Ergebnis des Zusammenspiels dreier Instanzen: der Person, die neue Variationen hervorbringt; der Domäne (des kulturellen Wissensbestands), in dem diese Variationen sinnhaft werden; und des Feldes (der Gemeinschaft von Fachleuten), die über Annahme oder Ablehnung entscheidet. Sternberg und Lubart (1999) haben dieses Modell um den Gedanken erweitert, dass Kreativität auf einer Mehrzahl zusammenwirkender Ressourcen beruht: intellektueller, wissensbezogener, stilistischer, persönlichkeitsbezogener, motivationaler und umweltbezogener Art.

Eine theoretisch verwandte, aus einer anderen Disziplintradition kommende Position formuliert der Anthropologe und Kybernetiker Gregory Bateson in „Steps to an Ecology of Mind“ (1972). Bateson bestimmt den Geist im Sinne eines informationsverarbeitenden, rückgekoppelten Systems – und nicht als Eigenschaft eines einzelnen Organismus, sondern als Muster rückgekoppelter Informationsflüsse, die sich über Akteure, Medien und Umwelten erstrecken. Kreativität erscheint in dieser Lesart nicht als Ausdruck eines inneren Genies, sondern als Ergebnis zirkulärer Informations- und Entscheidungsprozesse im Zusammenspiel eines verteilten Systems.

Die Kreativität ist heute somit als systemische, verteilte und kontextabhängige Leistung zu verstehen, deren Erfolg von der Qualität des Zusammenwirkens zwischen Person, Domäne und Feld abhängt. Diese systemische Fassung ist die notwendige Voraussetzung, um generative KI sinnvoll in eine Kreativitätstheorie als neue Instanz innerhalb des Systems einordnen zu können.

4 KI: Aus Daten und Mustern lernen

Funktionslogik prädiktiver und generativer Künstlicher Intelligenz im Kontext kreativer Produktionsprozesse

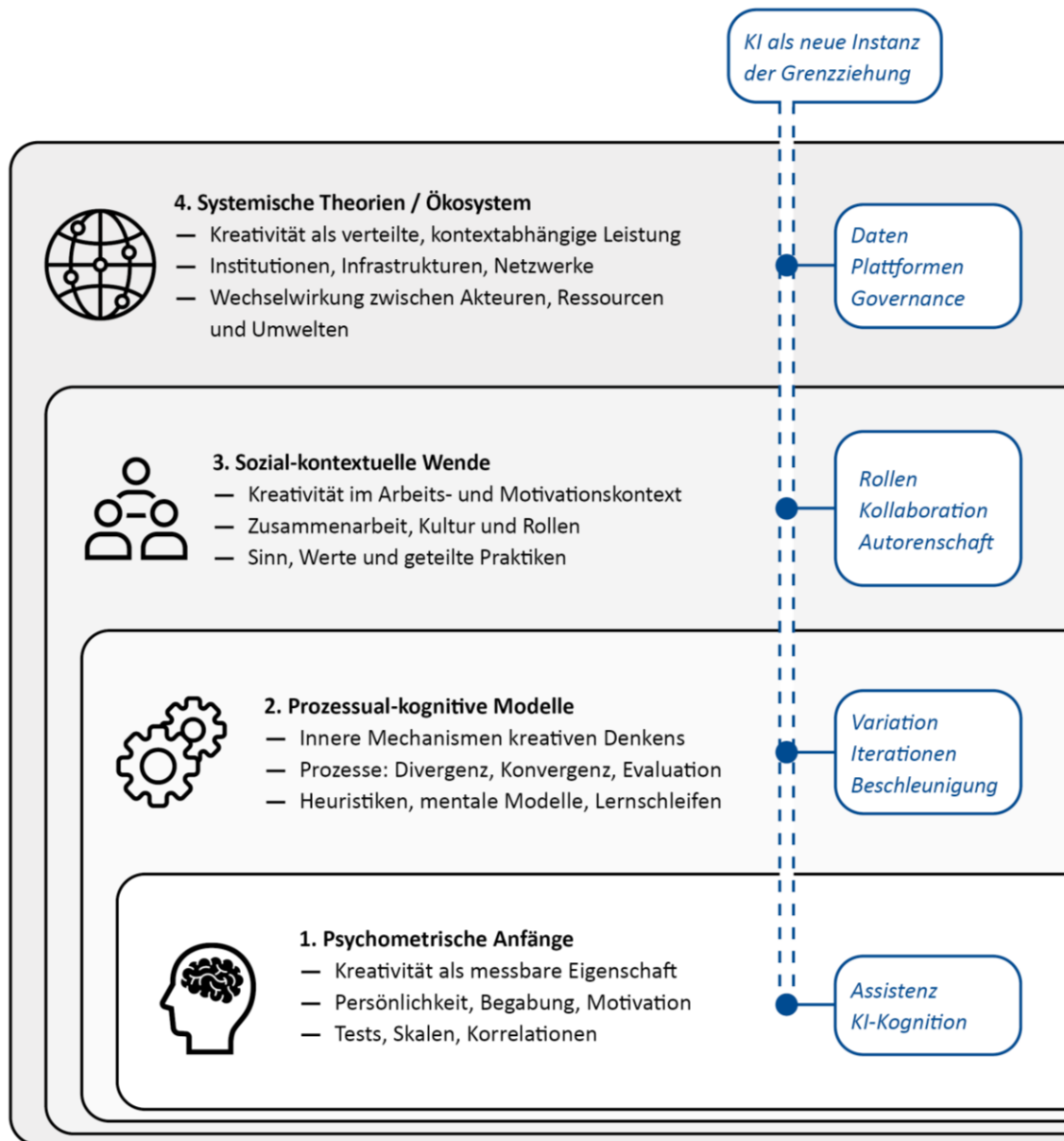
Künstliche Intelligenz ist ein zentraler, aber zugleich nicht einheitlich definierter Begriff. KI kann als Verfahren, Algorithmus oder auch als technische Lösung definiert werden, das bisher von Menschen durchgeführte, komplexe Vorgänge auf lernende Maschinen oder Software überträgt (EFI 2024). Ein KI-System ist ein maschinenbasiertes System, das für explizite oder implizite Ziele aus empfangenen Inputs schlussfolgert, wie es Outputs erzeugen kann (o. V. 2024). Beispiele für Outputs sind Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen (Pekermann 2024). Institutionelle Definitionen der jüngeren Zeit, insbesondere die der High-Level Expert Group der EU-Kommission (2019) sowie die rechtsverbindliche Definition von KI-Systemen in Artikel 3 Absatz 1 des EU AI Act (European Parliament and Council of the European Union 2024), betonen die Fähigkeit maschinenbasierter Systeme, aus Inputs Schlüsse zu ziehen und daraus Outputs wie Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen abzuleiten.

Zentral ist dabei die Fähigkeit von KI-Systemen, aus Daten zu lernen und Muster zu erkennen. Im Unterschied zu klassischer Software, die strikt nach vorgegebenen Regeln arbeitet, können KI-Systeme ihre Funktionsweise auf Grundlage von Erfahrungen und neuen Daten anpassen. Insbesondere Verfahren des Machine Learning ermöglichen es, große Datenmengen auszuwerten und daraus eigenständig Zusammenhänge abzuleiten.

Es wird häufig zwischen zwei Arten von Künstlicher Intelligenz differenziert: Prädiktive KI zielt darauf ab, Muster in Daten aus Vergangenheit und Gegenwart zu verstehen und auf dieser Basis dann fundierte Vorhersagen zu treffen, während Generative KI dagegen zur Erstellung neuer Inhalte genutzt wird (Kreutzer 2023). Dazu zählen beispielsweise Texte, Bilder oder Programmcodes. Insbesondere seit der Veröffentlichung von ChatGPT wird generative KI in breitem Umfang genutzt. Gerade diese Form der KI ist für die Kultur- und Kreativwirtschaft von besonderer Bedeutung, da sie direkt in kreative Produktionsprozesse eingreift.

Abbildung 1

Kreativität im theoretischen Wandel: Vom individuellen Merkmal zum soziotechnischen System



Quelle: eigene Darstellung

Die Abbildung zeigt die Erweiterung des wissenschaftlichen Kreativitätsverständnisses von psychometrischen und kognitiven Ansätzen über sozial-kontextuelle Modelle bis hin zu systemischen Perspektiven. Generative KI wirkt dabei auf allen Ebenen als neue technische Instanz: Sie unterstützt individuelle Kognition, beschleunigt kreative Prozesse, verändert

Rollen und Formen der Zusammenarbeit und beeinflusst auf systemischer Ebene Datenzugänge, Plattformstrukturen und Governance.

Die Funktionsweise von KI lässt sich entlang von vier zentralen Fähigkeiten beschreiben:

- **Wahrnehmen**
KI kann Daten erfassen und interpretieren, etwa Bilder erkennen oder Sprache verarbeiten.
- **Verarbeiten**
Auf Grundlage dieser Daten erkennt KI Muster, Zusammenhänge oder Strukturen.
- **Handeln**
KI kann daraus Entscheidungen vorhersagen oder Inhalte generieren.
- **Kommunizieren**
KI kann mit Menschen interagieren, etwa über Text, Sprache oder visuelle Inhalte.

Diese Fähigkeiten ermöglichen es KI-Systemen, komplexe Aufgaben zu übernehmen und in bestehende Arbeitsprozesse integriert zu werden.

Insbesondere generative KI-Tools entstehen in Bereichen, die traditionell der Kultur- und Kreativwirtschaft zugeordnet sind. So können Chatbots Texte und Werbeinhalte erstellen, Bildgeneratoren wie Midjourney visuelle Inhalte generieren, und auch Videos oder Musik lassen sich inzwischen mit generativer KI produzieren.

Die Entwicklung von KI vollzieht sich parallel zur systemischen Wende in der Kreativitätstheorie. Die jüngste Phase ihrer Entwicklung mit der Verbreitung generativer KI hat den Anlass geliefert, Kreativitätstheorie und Künstliche Intelligenz produktiv zusammenzuführen. Mit der Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* greift die vbw diese Verbindung federführend auf und entwickelt einen wegweisenden konzeptionellen Bezugsrahmen, um die Bedeutung generativer KI für kreative Prozesse, Systeme und Wertschöpfungsmodelle systematisch zu erfassen.

5 Kybernetik als Bindeglied kreativer Systeme

Rückkopplung, Beobachtung und Steuerung als analytische Perspektive für das Zusammenwirken von Mensch und generativer KI

Während Kreativität zunehmend als verteilte und kontextabhängige Leistung verstanden wird, tritt mit KI eine technische Instanz hinzu, die kreative Prozesse nicht nur unterstützt, sondern auch deren Verlauf und Ergebnisse mitprägt. Damit stellt sich neu die Frage, wie das Zusammenspiel von Menschen, Technologien und Organisationen beschrieben und gesteuert werden kann.

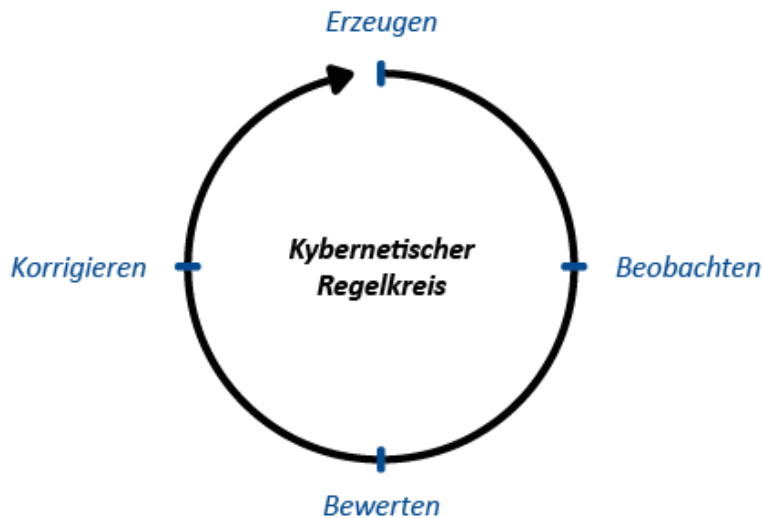
Wer systemische Kreativitätstheorie und generative KI zusammen denken will, braucht dafür ein erweitertes Vokabular. Die Kybernetik stellt hierfür Begriffe wie Rückkopplung, Beobachtung und Selbststeuerung bereit. Sie bildet damit das theoretische Bindeglied zwischen dem Verständnis kreativer Systeme und ihrer Erweiterung durch generative KI und führt unmittelbar zum Konzept der Smart Creativity. Das Grundlagenwerk der Kybernetik „Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine“ (Wiener 1948) stellt jene Terminologien bereit, indem die Steuerung und Kommunikation in biologischen und technischen Systemen programmatisch zusammengeführt werden.

Zwei Grundfiguren der Kybernetik sind für das Konzept der Smart Creativity unmittelbar relevant. W. Ross Ashbys Law of Requisite Variety (1956) formuliert die weitreichende Einsicht: Nur wer ebenso vielfältig reagieren kann wie das, was er steuert, behält die Kontrolle. Auf generative KI übertragen heißt das: Je größer die Vielfalt maschinell erzeugter Outputs, desto größer muss auch die menschliche und organisationale Fähigkeit sein, diese Outputs zu bewerten, zu revidieren, zu integrieren und Entscheidungen über sie zu treffen. Heinz von Foersters Kybernetik zweiter Ordnung (2003) ergänzt diesen Gedanken um eine grundlegende Einsicht: Wer ein System beobachtet, ist immer selbst Teil davon. Der Mensch, der mit einem KI-System arbeitet, steht ihm nicht als distanzierter Betrachter gegenüber, sondern ist Bestandteil eines gemeinsamen Kreislafs, dessen Ergebnisse durch seine Prompts, Bewertungen und Revisionen mitbestimmt werden.

Die kybernetische Perspektive mag auf den ersten Blick weit von kreativen Prozessen entfernt erscheinen. Tatsächlich aber berührt sie deren Kern: Kreativität entsteht nicht im Vakuum, sondern in Regelkreisen aus Erzeugen, Beobachten, Bewerten und Korrigieren. Wo diese Kreisläufe präzise beschreibbar werden, lassen sich auch die Bedingungen genauer fassen, unter denen menschliche Gestaltungskraft und maschinelle Leistungsfähigkeit produktiv zusammenwirken können.

Abbildung 2

Kybernetischer Regelkreis kreativer Prozesse



Quelle: eigene Darstellung

Die Abbildung stellt Kreativität als iterativen Regelkreis dar. Die Ergebnisse eines Durchlaufs werden fortlaufend in den weiteren Prozess zurückgeführt und beeinflussen die nachfolgenden Entscheidungen. Im Zusammenwirken von Mensch und generativer KI können diese Funktionen unterschiedlich verteilt sein. Kreativität erscheint damit nicht als punktueller Schöpfungsakt, sondern als dynamischer, rückgekoppelter Steuerungsprozess. Erfahrungswissen, Urteilsfähigkeit und ästhetischer Geschmack bleiben dabei für die Kultur- und Kreativwirtschaft von zentraler Bedeutung, da sie die Auswahl, Einordnung und qualitative Bewertung der erzeugten Ergebnisse ermöglichen.

Insbesondere Bateson (1972) versteht Kreativität nicht als Eigenschaft eines einzelnen Individuums, sondern als Muster von Informationsflüssen und Rückkopplungen, das Menschen, Werkzeuge und Umwelt gemeinsam umfasst. Entscheidend ist dabei der Zuschnitt des Anspruchs: Die Kybernetik wird hier nicht als theoretisches Fundament herangezogen, aus dem sich alles Weitere logisch ableiten ließe, sondern als begriffliche Ressource. Sie stellt jene Begriffe bereit, mit denen sich das Zusammenspiel von Mensch und KI präziser beschreiben lässt, als es das Vokabular bloßer Werkzeugnutzung erlaubt.

Genau an dieser Stelle setzt das Konzept der Smart Creativity an: Es greift diese Begriffe auf und überführt sie in einen Orientierungsrahmen, der menschliche Kreativität und generative KI nicht als getrennte Sphären begreift, sondern als Elemente eines gemeinsamen Kreislaufs, in dem Urteil, Gestaltung und maschinelle Leistungsfähigkeit wechselseitig aufeinander einwirken. Die Rede von Steuerung im Kontext generativer KI bedeutet damit mehr als Bedienung: nämlich die reflexive Gestaltung eines Systems, dessen Ergebnisse von der Qualität seiner Rückkopplungen abhängen.

6 Smart Creativity: Definition und Charakteristika

Systemische Kompetenz zur reflektierten Gestaltung kreativer Mensch-KI-Prozesse

Damit ist der theoretische Boden bereitet, auf dem das Konzept der Smart Creativity aufbaut. Es bezeichnet ein Verständnis kreativer Arbeit, das Mensch und Künstliche Intelligenz nicht auf eine klassische Werkzeug-Nutzer-Beziehung reduziert. Im Mittelpunkt steht vielmehr ein gemeinsamer, fortlaufender Regelkreis, in dem menschliche und maschinelle Fähigkeiten aufeinander reagieren, sich gegenseitig beeinflussen und im Verlauf des kreativen Prozesses neu justiert werden. Kreativität erscheint damit weder als ausschließlich individuelle Leistung noch als automatisierbares Ergebnis technischer Systeme, sondern als Resultat eines bewusst gestalteten Zusammenspiels unterschiedlicher Akteure, Kompetenzen und Kontexte.

Die zuvor hergeleiteten Argumentationslinien lassen sich in einer Definition zusammenführen, die den konzeptionellen Bezugsrahmen der Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* bildet:

Smart Creativity bezeichnet die Fähigkeit, kreative Leistungen als reflektiert gesteuerte Mensch-KI-Rückkopplungsprozesse zu gestalten. Sie beschreibt ein verteiltes und systemisch verfasstes Arrangement, in dem menschliche Gestaltungskraft, Urteilsvermögen, Fachexpertise, Erfahrungs- und Kontextwissen sowie die Übernahme von Verantwortung mit den generativen Fähigkeiten Künstlicher Intelligenz so verbunden werden, dass kreative Möglichkeitsräume erweitert, vorhandene Kompetenzen verstärkt und neue Formen der Ideenentwicklung, Produktion und Verwertung erschlossen werden. Die Steuerung des Gesamtprozesses und die Verantwortung für seine Ergebnisse verbleiben dabei beim Menschen.

Folglich ist Smart Creativity weder eine Eigenschaft einzelner Technologien noch eine Fähigkeit, die ausschließlich einzelnen Personen zugeschrieben werden kann. Sie ist vielmehr als Systemkompetenz zu verstehen: als Fähigkeit, Mensch-KI-Regelkreise adaptiv, souverän, reflektiert und verantwortungsvoll zu gestalten. Im Zentrum steht nicht allein die Frage, welche Inhalte mithilfe generativer KI erzeugt werden können. Entscheidend ist vielmehr, wie kreative Systeme organisiert sind, welche Aufgaben und Entscheidungsspielräume Menschen und Maschinen übernehmen, wie Rückkopplungen gestaltet werden und anhand welcher Kriterien Ergebnisse ausgewählt, bewertet und weiterentwickelt werden.

Das Konzept lässt sich anhand von fünf miteinander verbundenen Charakteristika präzisieren:

- **Datenfundierung** verweist darauf, dass Smart Creativity auf der Verarbeitung umfangreicher, heterogener Daten- und Informationsbestände beruht. Dazu gehören auch kodifizierte Formen menschlichen Wissens, kultureller Produktion und kreativer

Erfahrung. Smart Creativity ist insofern grundlegend technologiegestützt, ohne auf technologische Leistungsfähigkeit allein reduziert werden zu können.

- **Hybridität** bezeichnet die bewusste Verschränkung menschlicher und maschineller Fähigkeiten. Generative KI fungiert dabei nicht lediglich als passives Instrument zur Ausführung vorab festgelegter Anweisungen, sondern kann Impulse geben, Varianten erzeugen, unerwartete Verbindungen herstellen und damit aktiv auf den Verlauf kreativer Prozesse einwirken. Ihre Rolle bleibt jedoch in menschlich gesetzte Ziele, Auswahlentscheidungen und Verantwortungsstrukturen eingebettet.
- **Prozessualität** macht deutlich, dass sich durch den Einsatz generativer KI nicht nur kreative Ergebnisse, sondern auch die Wege ihrer Entstehung verändern. Kreative Prozesse werden zunehmend durch Iteration, Dialog, Experiment und Rückkopplung bestimmt. Entwurf, Bewertung, Überarbeitung und Neugenerierung greifen enger ineinander und können sich zu dynamischen Produktions- und Lernprozessen verbinden.
- **Augmentationswirkung** beschreibt die Erweiterung und Verstärkung menschlicher Fähigkeiten. KI kann den Zugang zu Wissen erleichtern, Such- und Variationsräume vergrößern, Routinetätigkeiten übernehmen und neue Perspektiven eröffnen. Smart Creativity versteht diese Potenziale jedoch nicht als Ersatz menschlicher Kreativität, sondern als Katalysator, durch den Vorstellungskraft, Expertise, Intuition und gestalterische Handlungsfähigkeit unterstützt und weiterentwickelt werden können.
- **Kontextsensibilität** verweist schließlich auf die kulturelle, gesellschaftliche, ästhetische und ökonomische Einbettung kreativer Prozesse. Ob ein Ergebnis als relevant, originell, glaubwürdig oder qualitativ überzeugend gilt, kann nicht allein technisch bestimmt werden. Solche Bewertungen bleiben auf menschliche Erfahrung, kulturelles Wissen, professionelle Standards und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse angewiesen. Die abschließende Beurteilung von Qualität, Bedeutung und Verantwortbarkeit bleibt daher eine menschliche Aufgabe.

Diese Charakteristika sind nicht additiv zueinander aufgebaut, sondern systemisch miteinander verschränkt. Die Datenfundierung stellt eine technologische Grundlage bereit, auf der hybride Formen der Zusammenarbeit entstehen können. Die Prozessualität beschreibt, wie sich diese Zusammenarbeit in iterativen kreativen Abläufen entfaltet. Die Augmentationswirkung benennt das mögliche Ergebnis dieses Zusammenspiels: die Erweiterung menschlicher Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten statt ihrer bloßen Substitution. Die Kontextsensibilität stellt sicher, dass diese Prozesse nicht losgelöst von kulturellen Bedeutungen, gesellschaftlichen Erwartungen, ästhetischen Maßstäben und Fragen der Verantwortung betrachtet werden.

7 Ausblick

Smart Creativity als Zukunftsmodell einer souveränen und innovativen Kultur- und Kreativwirtschaft

Mit Smart Creativity wird ein Begriff vorgeschlagen, der über eine Beschreibung neuer Werkzeuge hinausgeht. Das Konzept eröffnet eine Perspektive auf die strukturellen Veränderungen, die generative KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft auslöst. Es lenkt den Blick auf die Bedingungen, unter denen Mensch-KI-Kollaborationen produktiv werden, auf die Kompetenzen, die zu ihrer Steuerung erforderlich sind, und auf die organisationalen, wirtschaftlichen und institutionellen Rahmenbedingungen, die ihre Entwicklung ermöglichen oder begrenzen.

Für die Kultur- und Kreativwirtschaft eröffnet der Einsatz generativer KI ein breites Feld noch ungeklärter Fragen. Die Technikfolgenabschätzung steht hier erst am Anfang. Zwar werden Veränderungen in kreativen Prozessen, Berufsbildern und betrieblichen Abläufen bereits sichtbar, ihre langfristigen Auswirkungen auf Produktivität, Wirtschaftsleistung und Wertschöpfung lassen sich bislang jedoch kaum verlässlich bestimmen. Offen ist insbesondere, ob Effizienzgewinne tatsächlich zusätzliche Wertschöpfung erzeugen, wem diese zugutekommt und welche neuen Abhängigkeiten gegenüber Plattformen und Technologieanbietern entstehen.

Zugleich verändern hybride Mensch-KI-Systeme die Anforderungen an kreative Arbeit. Kompetenzprofile müssen weiterentwickelt, Verantwortlichkeiten neu geordnet und Fragen nach Autorschaft, geistigem Eigentum und wirtschaftlicher Teilhabe neu verhandelt werden. Unternehmen stehen vor der Aufgabe, geeignete Organisationsformen, Führungsmodelle und Lernkulturen zu entwickeln, damit generative KI nicht nur effizient, sondern auch kreativ, reflektiert und souverän eingesetzt werden kann. Damit verbunden sind Chancen für neue Produkte, Dienstleistungen und Geschäftsmodelle, aber auch Unsicherheiten hinsichtlich der Verteilung von Risiken, Erträgen und Entscheidungsmacht.

Für die Wirtschafts-, Kultur- und Innovationspolitik folgt daraus, dass Förderung nicht beim Zugang zu Technologien stehen bleiben darf. Ebenso wichtig sind Urteilskompetenz, Prozesswissen, Datenverständnis und die Fähigkeit, Mensch-KI-Prozesse organisatorisch zu gestalten. Gleichzeitig gilt es, kulturelle Vielfalt, professionelle Standards und kreative Selbstbestimmung auch unter datenbasierten und plattformvermittelten Produktionsbedingungen zu sichern. Erste empirische Befunde sowie daraus abgeleiteten konkreten Handlungsfelder und Forderungen werden in der Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* vertieft und systematisch ausgearbeitet.

Smart Creativity ist somit nicht nur ein analytischer Begriff, sondern auch ein Gestaltungsansatz. Er ermöglicht es, die Transformation der Kultur- und Kreativwirtschaft weder ausschließlich als Risiko noch allein als Innovationschance zu betrachten. Stattdessen rückt die konkrete Ausgestaltung kreativer Systeme in den Mittelpunkt.

[Ausblick](#)

Mit diesem Whitepaper wurde Smart Creativity theoretisch hergeleitet, begrifflich präzisiert und als konzeptioneller Rahmen für die Untersuchung kreativer Mensch-KI-Systeme entwickelt. Die vbw Studie *Smart Creativity – KI in der Kultur- und Kreativwirtschaft* prüft empirisch, inwieweit sich die beschriebenen Merkmale bereits in der bayerischen Kultur- und Kreativwirtschaft zeigen, welche unterschiedlichen Ausprägungen erkennbar sind und welche Voraussetzungen Unternehmen und Kreative benötigen, um Smart Creativity erfolgreich, verantwortungsvoll und wirtschaftlich tragfähig zu gestalten. Sie soll zugleich Hinweise darauf geben, wie die Kultur- und Kreativwirtschaft ihre besondere Rolle als Experimentier-, Anwendungs- und Reflexionsraum für den gesellschaftlichen Umgang mit generativer Künstlicher Intelligenz weiterentwickeln kann.

Quellenverzeichnis

Bick, A./Blandin, A./Deming, D. J. (2024):

The Rapid Adoption of Generative AI. NBER Working Paper Series No.32966

Bitkom (2026):

Künstliche Intelligenz in Deutschland: Perspektiven aus Bevölkerung und Unternehmen, Berlin

Initiative D21 (2025):

D21-Digital-Index 2024/2025 – Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft, Berlin

ZEW (Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung) (2025):

Generative AI Reaches the Board Room. ZEW Representative Survey of CEOs on Generative AI, <https://www.zew.de/en/press/latest-press-releases/generative-ai-reaches-the-board-room> (letzter Zugriff: 20.04.26)

Lee, H.-P. et al. (2025):

The Impact of Generative AI on Critical Thinking: Self-Reported Reductions in Cognitive Effort and Confidence Effects From a Survey of Knowledge Workers, in: Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York, NY, USA

Habib, S./Vogel, T./Anli, X./Thorne, E. (2024):

How does generative artificial intelligence impact student creativity?, in: Journal of Creativity 34 (1), S.100072.

Noy, S./Zhang, W. (2023):

Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence, in: Science 381 (6654), S.187–192.

Brynjolfsson, E./Li, D./Raymond, L. R. (2023):

Generative AI at Work. NBER Working Paper Series No.31161

Peng, S./Kalliamvakou, E./Cihon, P./Demirer, M. (2023):

The Impact of AI on Developer Productivity: Evidence from GitHub Copilot

Prognos AG (2024):

Themendossier Künstliche Intelligenz in der Kultur- und Kreativwirtschaft, Berlin

Prognos AG (2026):

Künstliche Intelligenz und digitale Technologien in der Kultur- und Kreativwirtschaft: Auswirkungen, Anforderungen und Strategien, Berlin

Guilford, J. P. (1950):

Creativity, in: American Psychologist 5 (9), S.444–454

Torrance, E. P. (1966):

Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual, Princeton, NJ: Personnel Press

Wallas, G. (1926):

The Art of Thought, London: Jonathan Cape

Mednick, S. A. (1962):

The Associative Basis of the Creative Process, in: Psychological Review 69 (3), S.220–232

Rhodes, M. (1961):

An Analysis of Creativity, in: Phi Delta Kappan 42 (7), S.305–310

Amabile, T. M. (1983):

The Social Psychology of Creativity, New York: Springer-Verlag

Amabile, T. M. (1996):

Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity, Boulder, CO: Westview Press

Csikszentmihalyi, M. (1988):

Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity, in: Sternberg, R.J.(Hrsg.): The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives, Cambridge: Cambridge University Press, S.325–339

Csikszentmihalyi, M. (1996):

Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, New York: HarperCollins

Sternberg, R. J./Lubart, T. I. (1999):

The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms, in: Sternberg, R.J.(Hrsg.): Handbook of Creativity, Cambridge: Cambridge University Press, S.3–15

Bateson, G. (1972):

Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology, San Francisco: Chandler Publishing

EFI (Expertenkommission Forschung und Innovation) (2024):

Gutachten zu Forschung, Innovation und technologischer Leistungsfähigkeit Deutschlands 2024, Berlin

Pekermann, R. (2024):

eCH-0272 – Transparenz, Erklärbarkeit und Risiken von KI-Systemen., Zürich

European Commission, High-Level Expert Group on Artificial Intelligence (2019):

A Definition of AI: Main Capabilities and Scientific Disciplines, Brüssel

European Parliament and Council of the European Union (2024):

Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 Laying Down Harmonised Rules on Artificial Intelligence (Artificial Intelligence Act), in: Official Journal of the European Union L, 2024/1689

Kreutzer, R. (2023):

Was versteht man unter Künstlicher Intelligenz und wie kann man sie nutzen?, in: Kreutzer, R.(Hrsg.): Künstliche Intelligenz verstehen: Grundlagen – Use Cases – Unternehmenseigene KI-Journey, Wiesbaden

o. V. (2024):

Generative AI vs. Predictive AI: What is the Difference?, <https://medium.com/binmile/generative-ai-vs-predictive-ai-what-is-the-difference-94d277e2d391> (letzter Zugriff: 11.05.2026)

[Quellenverzeichnis](#)**Wiener, N. (1948):**

Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine, Cambridge, MA: MIT Press

Ashby, W. R. (1956):

An Introduction to Cybernetics, London: Chapman & Hall

Foerster, H. von (2003):

Understanding Understanding: Essays on Cybernetics and Cognition, New York: Springer-Verlag

Amankwah-Amoah, J./Abdalla, S./Mogaji, E./Elbanna, A./Dwivedi Y.K. (2024):

The Impending Disruption of Creative Industries by Generative AI, in: International Journal of Information Management 79 (2), S.102759.

Ansprechpartner/Impressum

Dr. Peter J. Thelen

Leiter Strategie und Politischer Dialog
Abteilung Planung und Koordination

Telefon 089-551 78-333
peter.thelen@vbw-bayern.de

Impressum

Alle Angaben dieser Publikation beziehen sich ohne jede Diskriminierungsabsicht grundsätzlich auf alle Geschlechter.

Herausgeber

vbw
Vereinigung der Bayerischen
Wirtschaft e. V.

Max-Joseph-Straße 5
80333 München

www.vbw-bayern.de

© vbw August 2026

Weitere Beteiligte

Autoren:
Cultural Policy Lab
Dr. Christian Steinau
Daniel Bucher
Sophia Liu

Eugen-Papst-Straße 7
81247 München