



# KI UND MUSIK: KEY FACTS

GENERATIVE KI IN DER MUSIKBRANCHE UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF  
MUSIKURHEBER:INNEN UND KREATIVE IN DEUTSCHLAND UND FRANKREICH

BILD: MIDJOURNEY

EIN BERICHT IM AUFTRAG VON



GEMA

DURCHFÜHRT VON

**GOLDMEDIA**

# ÜBER DIE STUDIE

Im Auftrag von **GEMA** und **SACEM** hat **Goldmedia** im Zeitraum Juli 2023 bis Januar 2024 die vorliegende Studie zum Einsatz von künstlicher Intelligenz in der Musikbranche in Deutschland und Frankreich durchgeführt.

## METHODIK DER STUDIE:

Goldmedia hat eine umfassende **Sekundärdatenanalyse** zu den Chancen und Herausforderungen von künstlicher Intelligenz auf dem Gebiet der Musik und anderer Bereiche im Hinblick auf kreatives Schaffen durchgeführt.

Ein wesentlicher Bestandteil der Studie war eine **Online-Befragung** der GEMA- und SACEM-Mitglieder zwischen dem 30. Oktober und 20. November 2023.

Insgesamt nahmen n=15.073 Personen teil, die haupt- oder nebenberuflich als Komponist:innen, Textdichter:innen oder für Musikverlage tätig sind. Viele der Befragten arbeiten zugleich auch als ausübende Künstler:innen, Produzent:innen oder für Musiklabels.

Darüber hinaus wurden **16 Interviews mit Expert:innen** (u. a. Künstler:innen, Wissenschaftler:innen, KI-Softwareanbieter, Streaming-Dienste und andere Akteur:innen aus dem Musiksektor) durchgeführt. Die Interviews erfolgten (video-)telefonisch und teilweise schriftlich.

## FOKUS DER STUDIE:

Der Schwerpunkt der Studie liegt auf den Auswirkungen und Implikationen **generativer KI im Musiksektor**. Das Einsatzspektrum für KI in der Musik ist jedoch breit gefächert und die Erstellung kompletter Musikstücke ist dabei nur einer von zahlreichen möglichen Anwendungsbereichen.

Daher befasst sich die Studie auch mit Anwendungen für die Bearbeitung und Nachbearbeitung von Musik, sowie auf unterstützende Aspekte von KI wie Marketing, Promotion und Vertrieb. Darüber hinaus beziehen sich viele Fragen und Themen in dieser Studie nicht nur auf das Schaffen von Musik im engeren Sinne, sondern auf kreative Prozesse im Allgemeinen.

## ÜBER GEMA UND SACEM

GEMA und SACEM sind Verwertungsgesellschaften mit Sitz in Deutschland und Frankreich. Sie vertreten Urheber:innen, Komponist:innen und Musikverlage. Zusätzlich vertritt SACEM auch Schaffende im Bereich Synchronisation und Untertitelung, sowie Drehbuchautor:innen/Regisseur:innen.



# KEY FACTS

# KI UND MUSIK: MARKTDIMENSIONEN UND -ENTWICKLUNG

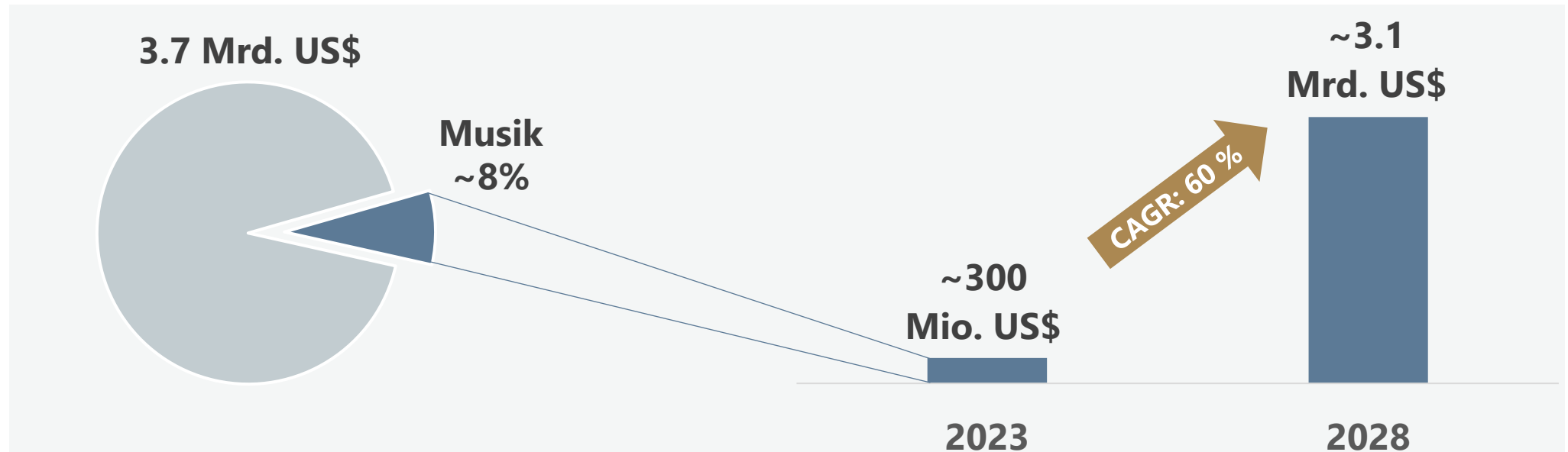
Seit dem Launch von OpenAIs ChatGPT im November 2022 hat generative KI einen regelrechten Boom mit außergewöhnlich hohem Tempo erlebt. Neben sehr viel Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit wird auch viel investiert: Rund 50 Mrd. US\$ sind bis 2023 allein in Europa in KI-Technologien investiert worden, davon 16 Mrd. US\$ in Deutschland und 12 Mrd. US\$ in Frankreich.<sup>1</sup>

Diese Entwicklungen wirken sich auch stark auf den Musiksektor aus – mit großen Investitionen in KI-Anwendungen in allen Bereichen der Musik, von der Kreation bis zur Vermarktung.

Das Umsatzvolumen für generative KI im Musikbereich wird auf **300 Mio. US\$ im Jahr 2023 geschätzt.**<sup>2</sup> Dies entspricht rund 8 % des Gesamtmarktes für generative KI mit Umsätzen von rund 3,7 Mrd. US\$ im Jahr 2023. Der Markt für KI-basierte Dienste im Bereich der Musik wird sich bis 2028 voraussichtlich um mehr als das Zehnfache erhöhen mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 60 %<sup>4</sup> auf über 3 Mrd. US\$ allein für Musik-KI.

Der Markt wird demzufolge in nur wenigen Jahren eine Größe erreichen, die rund 8 % der weltweiten Musikurheberrechtserlöse (Stand 2022) entspricht.<sup>5</sup>

## Globales Marktvolumen generativer KI und Anteil generativer KI im Musiksektor, 2023



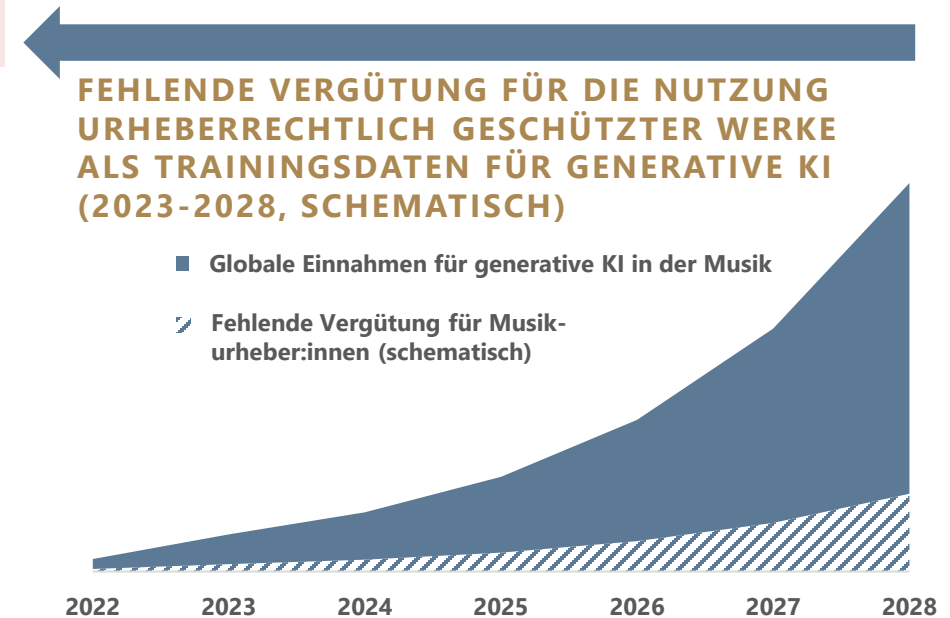
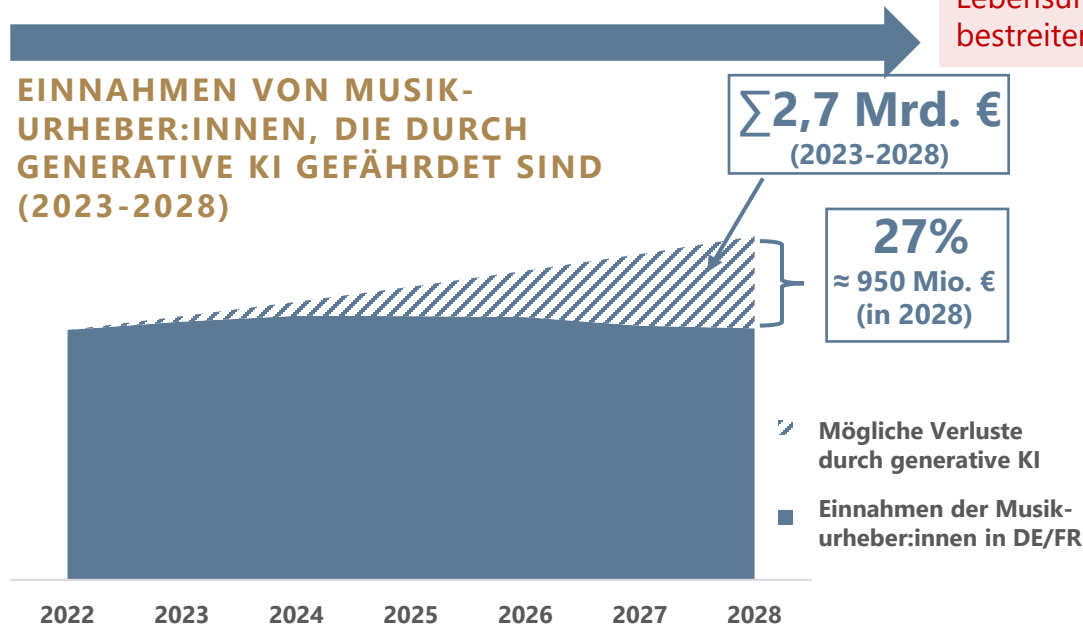
## Prognose: Marktvolumen generativer KI im Musiksektor, US\$, 2023-2028

# DURCH KI DROHT EINE EINKOMMENS LÜCKE FÜR MUSIKSCHAFFENDE VON BIS ZU 27%. ES GIBT BIS HEUTE KEINE VERGÜTUNG FÜR URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTEN INPUT

Generative KI setzt die traditionellen Einnahmequellen vieler Musikschafter stark unter Druck. **Bis 2028 werden rd. 27 % der Einnahmen der Musikurheber:innen in Deutschland und Frankreich durch generative KI gefährdet. Dies entspricht einem potenziellen Schaden von 950 Mio. € allein im Jahr 2028 und einem kumulierten potenziellen Gesamtschaden für den Zeitraum 2023-2028 von rd. 2,7 Mrd. €.** Zu erwarten ist ein zunehmender Verdrängungswettbewerb vor allem in bestimmten Musikkategorien wie der funktionalen Musik.

**71%**  
 der befragten Musikurheber:innen und Kreativschaffenden in Frankreich und Deutschland befürchten, dass KI-Nutzung dazu führen könnte, dass sie ihren Lebensunterhalt nicht länger bestreiten können.

Trotz der Tatsache, dass urheberrechtlich geschützte Werke als Trainingsdaten für generative KI-Modelle verwendet werden und diese somit die grundlegende Basis für die Entstehung und Entwicklung des Marktes bilden, partizipieren Urheber:innen und Kreativschaffende bislang nicht an bereits vorhandenen Umsätzen wie auch den erheblichen Wachstumsperspektiven. **Bis jetzt gibt es kein Vergütungssystem, welches die von KI generierte Einkommenslücke für Urheber:innen in der Musik deckt.**



# EINSATZ UND BEWERTUNG VON KI DURCH MUSIKURHEBER:INNEN UND KREATIVSCHAFFENDE IN FRANKREICH UND DEUTSCHLAND

Für viele Musikurheber:innen bzw. Kreativschaffende ist der Einsatz von KI bereits Realität:

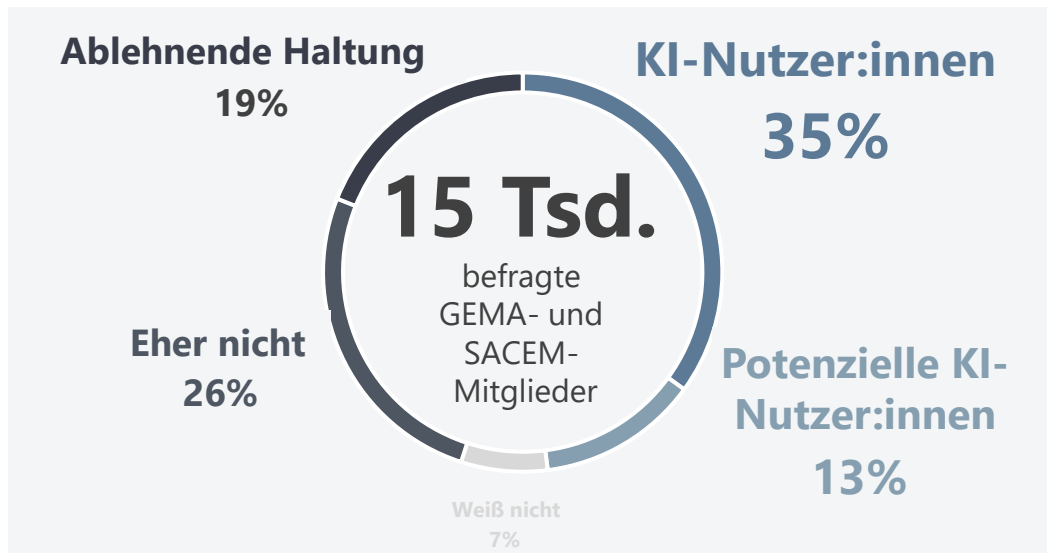
**35%**

der für diese Studie befragten 15 Tsd. GEMA- und SACEM-Mitglieder haben KI-Technologien in ihrer Arbeit mit Musik bereits verwendet.

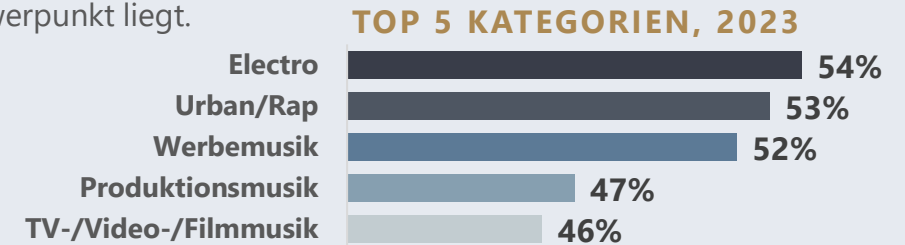
**51%**

Bei den Unter-35-jährigen liegt der Anteil der KI-Nutzer:innen bereits bei der Hälfte.

## KI-NUTZUNG BEI GEMA- UND SACEM-MITGLIEDERN, 2023



Der Anteil der KI-Nutzung unter den Befragten unterscheidet sich erheblich je nach den Genres bzw. Kategorien, in denen ihr musikalischer Schwerpunkt liegt.



**43%** stimmen zu, dass KI neue Formen der Kreativität fördern kann.

**63%**

glauben, dass KI am ehesten in **der Komposition, beim Texteschreiben und im kreativen Schaffensprozess eingesetzt werden wird**, gefolgt von Aufnahme, Bearbeitung, Abmischung und Mastering (58 %) und der Erstellung von Promo-Inhalten (55 %).

Trotz des bereits beachtlichen Nutzungsanteils sind die befragten Musikschaffenden generell sehr skeptisch, wenn es um KI in der Musik und den Kreativprozess im Allgemeinen geht.

**64%**

der Befragten glauben, dass die **Risiken der KI-Nutzung gegenüber den potenziellen Chancen überwiegen**. Nur 11 % glauben, dass die Chancen überwiegen.

# POLITISCHE FORDERUNGEN VON MUSIKURHEBER:INNEN UND KREATIVSCHAFFENDEN IN FRANKREICH UND DEUTSCHLAND

Es wird derzeit viel darüber diskutiert, ob kommerziell genutzte generative KI-Systeme von Technologie-Unternehmen urheberrechtlich geschützten Input verwenden dürfen und unter welchen Bedingungen die Verwendung dieses Inputs erlaubt ist.

Die Meinung der befragten GEMA- und SACEM-Mitglieder ist in diesem Zusammenhang klar:

**Die überwältigende Mehrheit der Musikurheber:innen und Kreativschaffenden in Deutschland und Frankreich fordert Transparenz sowie eine angemessene Vergütung und will um Erlaubnis gefragt werden, wenn ihre Werke im Zusammenhang mit generativer KI in der Musik genutzt werden.** Nach Meinung der Befragten muss die Nutzung urheberrechtlich geschützter Werke dabei klaren Regeln folgen.

## AUFMERKSAMKEIT

93%

fordern, dass die politischen Entscheidungsträger sich stärker mit den Herausforderungen im Zusammenhang mit KI und Urheberrecht auseinandersetzen.

## TRANSPARENZ

95%

der 15 Tsd. GEMA/SACEM Mitglieder fordern, dass KI-Anbieter zur Offenlegung verpflichtet werden sollten, wenn sie urheberrechtlich geschützte Werke als Trainingsdaten verwenden.

89%

fordern, dass KI-generierte Musikstücke und andere Arten von Werken als solche gekennzeichnet werden sollten.

## ERLAUBNIS

90%

fordern, dass die Inhaber:innen von Urheberrechten um Erlaubnis gefragt werden müssen, bevor ihre Werke als Input für KI-Systeme verwendet werden.

## VERGÜTUNG

90%

fordern, dass die Inhaber:innen von Urheberrechten angemessen vergütet werden, wenn ihre Werke als Input in KI-Trainingsdatensätzen verwendet werden.