ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · KÜNSTLICHE INTELLIGENZ · ARBEIT · URHEBERRECHT

KI in der Spieleentwicklung: *Werkzeug* ja, Ersatz nein.

Wie generative KI Studios, Stellen und Stimmen verändert, warum die Skepsis in der Branche wächst und welche Regeln für Einwilligung, Vergütung und Transparenz jetzt nötig sind.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

Generative Künstliche Intelligenz ist in der Spieleentwicklung angekommen. Laut dem *State of the Game Industry 2026* der Game Developers Conference (GDC), einer Befragung von mehr als 2.300 Fachleuten, nutzt gut ein Drittel (36 %) generative KI bei der Arbeit. Gleichzeitig halten 52 % die Technik für schädlich für die Branche. Zwei Jahre zuvor waren es noch 18 %. Nur noch rund 7 % sehen überwiegend positive Folgen. Auf Steam gaben bis Mitte 2025 knapp 8.000 Spiele an, generative KI zu verwenden, das sind etwa ein Fünftel aller Neuerscheinungen des Jahres.

Die Spannung ist offensichtlich. Werkzeuge, die vor allem in Management und Vermarktung begeistern, treffen auf Kreative, die um ihre Arbeit, ihre Stimmen und ihre Werke fürchten. Das geschieht in einer Branche, die zwischen 2022 und 2025 nach Zählungen des Branchenbeobachters Amir Satvat über 43.000 Stellen abgebaut hat. Der 2025 beendete Streik der US-Gewerkschaft SAG-AFTRA, die Debatte um KI-Stimmen in *Arc Raiders* und *Fortnite* sowie die aberkannten Indie-Preise für *Clair Obscur: Expedition 33* zeigen: KI ist in der Spielebranche keine reine Technikfrage mehr. Es geht um Arbeitsbedingungen, Urheberrecht und Vertrauen.

ThinkGameful! lehnt KI in der Spieleentwicklung nicht ab. Prozedurale Generierung, KI-Gegner und Werkzeuge zur Barrierefreiheit gehören seit Jahrzehnten zum Handwerk. Wir halten aber fest: **Der Einsatz generativer KI ist nur legitim, wenn er auf Einwilligung, Vergütung und Transparenz beruht.** Wo Modelle mit fremden Werken ohne Erlaubnis trainiert werden, wo Stimmen ohne Zustimmung nachgebaut werden und wo Effizienzgewinne allein in Stellenabbau übersetzt werden, schadet KI der Branche, die sie verbessern soll.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. **Einwilligung und Vergütung** als Standard für jede Nutzung von Stimme, Gesicht, Bewegung oder Werk eines Menschen. Diese Rechte sollen tariflich und vertraglich abgesichert sein, nach dem Vorbild der SAG-AFTRA-Vereinbarung von 2025.
2. **Transparenz für Spielende:** eine verständliche, einheitliche Kennzeichnung von KI-generierten Inhalten in Shops und im Abspann, über die EU-KI-Verordnung hinaus.
3. **Rechtssicherheit beim Training:** eine Klarstellung der Text-und-Data-Mining-Schranke auf EU-Ebene mit wirksamem Opt-out und Vergütungsmodell für Urheberinnen und Urheber.
4. **Mitbestimmung:** Einführung von KI-Werkzeugen in Studios nur mit Beteiligung der Beschäftigten und ihrer Vertretungen, verbunden mit Weiterbildung statt Austausch.
5. **Förderkriterien:** Öffentliche Games-Förderung soll offenlegen lassen, welche KI eingesetzt wird und ob die Trainingsdaten rechtmäßig erworben wurden.

LEVEL 01 · VERBREITUNG

Wie die Branche KI nutzt und was sie davon hält

Künstliche Intelligenz ist in Spielen nichts Neues. Wegfindung, Gegnerverhalten und prozedural erzeugte Welten beruhen seit den 1980er-Jahren auf algorithmischen Verfahren. Neu ist seit etwa 2022 die *generative* KI. Gemeint sind große Sprach-, Bild-, Audio- und Videomodelle, die auf riesigen Mengen

fremder Werke trainiert werden und daraus neue Inhalte erzeugen: Konzeptzeichnungen, Texturen, Dialoge, Code, Stimmen. Um diese Technik geht es in diesem Papier.

Die Zahlen

KENNZAHL	WERT	QUELLE
Fachleute, die generative KI im Beruf nutzen	36 %	GDC 2026
… davon in Spielestudios	30 %	GDC 2026
… in Publishing, Marketing, Support, Business	58 %	GDC 2026
Anteil, der KI für schädlich für die Branche hält	52 % (2024: 18 %, 2025: 30 %)	GDC 2024–2026
Anteil mit positiver Einschätzung	rund 7 % (2025: 13 %)	GDC 2026
Steam-Spiele mit KI-Hinweis (Juli 2025)	knapp 8.000, etwa 7 % des Katalogs	Totally Human / VGC
Anteil an den Steam-Neuerscheinungen 2025	rund 20 %	Totally Human / VGC

Die GDC-Zahlen zeigen ein klares Muster. Genutzt wird generative KI vor allem für Recherche und Brainstorming (81 % der Nutzenden), für Alltagsaufgaben und Code-Unterstützung (je 47 %) sowie für Prototypen (35 %). Das meistgenutzte Werkzeug ist ChatGPT (74 %). Am kritischsten sind die Disziplinen, deren Arbeit die Modelle nachahmen: In visueller und technischer Kunst halten 64 % KI für schädlich, in Game Design und Narration 63 %, in der Programmierung 59 %. Positiver sehen es Führungskräfte und Geschäftsbereiche (je 19 %).

Auf Steam betreffen rund 60 % der KI-Hinweise visuelle Inhalte wie Figuren, Hintergründe und Grafiken. Weitere betreffen Audio, Texte, Werbematerial und Code. Weil die Angabe auf Selbstauskunft beruht, ist die tatsächliche Zahl vermutlich höher.

Große Studios, große Erwartungen

Auch die großen Unternehmen setzen auf die Technik. Microsoft stellte im Februar 2025 in der Fachzeitschrift *Nature* das Modell „Muse“ vor. Es wurde auf über einer Milliarde Bildern und Controller-Eingaben aus dem Spiel *Bleeding Edge* trainiert, umgerechnet mehr als sieben Jahre Spielzeit, und soll Spielabläufe für die Ideenfindung erzeugen (Kanervisto et al. 2025). Der südkoreanische Konzern Krafton (*PUBG*) erklärte sich im Oktober 2025 zum „AI first“-Unternehmen, investiert rund 70 Millionen US-Dollar in einen GPU-Cluster, stoppte Einstellungen außerhalb des KI-Bereichs und bot allen Beschäftigten ein freiwilliges Ausscheiden an. Activision bestätigte im November 2025 nach Kritik von Spielenden, für *Call of Duty: Black Ops 7* generative KI bei der Erstellung einiger Assets genutzt zu haben.

Die Spielenden sind skeptisch

Die Akzeptanz beim Publikum ist begrenzt. Nach einer Bitkom-Umfrage vom August 2025 möchten 66 % der Spielenden in Deutschland, dass KI-gesteuerte Gegner gekennzeichnet werden. 72 % wünschen Kontrollen gegen KI-gestütztes Schummeln. Gleichzeitig glauben 56 %, KI werde das Gaming revolutionieren, und 54 % würden gern mehr mit oder gegen KI-Figuren spielen. Das Publikum ist also offen für KI *im Spiel*, verlangt aber Transparenz darüber, *wie* sie eingesetzt wird.

Wie empfindlich die Öffentlichkeit reagiert, zeigen drei Fälle aus dem Winter 2025/26. Den Indie Game Awards wurde nach der Preisverleihung im Dezember 2025 bekannt, dass *Clair Obscur: Expedition 33* bei Erscheinen einen KI-generierten Platzhalter enthielt. Die Jury erkannte dem Spiel daraufhin die Preise für „Indie Game of the Year" und „Best Debut Game" ab. Das Studio Sandfall sprach von einem versehentlich ausgelieferten Platzhalter. Embarks Shooter *Arc Raiders* wurde für KI-generierte Stimmen kritisiert. Larian Studios (*Baldur's Gate 3*) bestätigte nach heftigen Reaktionen auf ein Bloomberg-Interview, für die Konzeptkunst des neuen *Divinity* auf generative KI zu verzichten.

> ZWISCHENFAZIT
>
> Generative KI ist in der Spieleentwicklung verbreitet, aber nicht akzeptiert. Die Begeisterung konzentriert sich auf Management und Vermarktung. Die Ablehnung wächst bei denen, deren Handwerk die Modelle nachbilden, und bei einem Publikum, das Transparenz erwartet.

LEVEL 02 · ARBEIT

Stellenabbau, Stimmen und der längste Streik der Branche

Die Debatte über KI fällt in die schwerste Beschäftigungskrise der Spielebranche seit Jahrzehnten. Nach den Zählungen von Amir Satvat gingen 2022 rund 8.500, 2023 rund 10.500, 2024 rund 15.600 und 2025 rund 9.100 Stellen verloren, zusammen mehr als 43.000. Laut GDC 2026 wurden 28 % der Befragten in den vergangenen zwei Jahren selbst entlassen, in den USA sogar 33 %. Unter Studierenden der Spieleentwicklung machen sich 74 % Sorgen um ihre Berufsaussichten.

Der Stellenabbau hat viele Ursachen: Überinvestitionen in der Pandemie, gestiegene Zinsen, Konsolidierung durch Übernahmen, teure Großproduktionen mit ungewissem Erfolg. Generative KI ist nicht die Hauptursache. Sie verändert aber die Verhandlungsposition. Wenn ein Unternehmen wie Krafton gleichzeitig Rekordgewinne meldet, sich zum „AI first"-Konzern erklärt, Neueinstellungen stoppt und Abfindungen anbietet, verstehen Beschäftigte das als Signal, auch wenn Krafton bestreitet, dass es sich um einen Stellenabbau handelt. Eine Outsourcing-Firma berichtete südkoreanischen Medien, die Aufträge für Konzeptkunst hätten sich seit dem Vorjahr etwa halbiert.

Am stärksten betroffen: Kunst, Text, Stimme

Qualitative Studien zeigen, wie die Veränderung im Alltag ankommt. Vimpari et al. (2023) interviewten 14 Fachleute aus der finnischen Spielebranche zu Bildgeneratoren. Die Befragten beschreiben einen erneuten Umbruch ihrer Rollen und kreativen Abläufe. Der Titel der Studie fasst die Stimmung als „Adapt-or-Die"-Situation zusammen: anpassen oder untergehen. Eine Meta-Synthese von zehn qualitativen

Studien, vorgestellt auf der CHI 2026, bündelt solche Befunde und will Praxis, Forschung und Regulierung eine belastbare Grundlage geben (Ternar et al. 2026).

Besonders verletzlich sind Sprecherinnen und Sprecher. Eine Stimme ist zugleich Arbeitsmittel und Persönlichkeitsmerkmal. Wer sie einmal als Trainingsdaten abgegeben hat, kann ersetzt werden, ohne je wieder gebucht zu werden.

Der SAG-AFTRA-Streik 2024/25

In den USA streikten die Sprecherinnen und Sprecher der Gewerkschaft SAG-AFTRA vom 26. Juli 2024 bis Juni 2025 gegen große Spielefirmen, darunter Activision, Electronic Arts, Epic Games, Insomniac, Take-Two und Warner Bros. Games. Der Arbeitskampf dauerte knapp elfeinhalb Monate. Zentraler Streitpunkt war der Schutz vor KI-Nachbildungen. Während des Streiks reichte die Gewerkschaft im Mai 2025 Beschwerde gegen eine Epic-Tochter ein, weil in *Fortnite* die Stimme von Darth Vader per KI erzeugt worden war.

Die am 9. Juli 2025 mit 95 % Zustimmung angenommene Vereinbarung enthält:

- **Einwilligung und Offenlegung** vor jeder Nutzung einer digitalen Nachbildung,
- das Recht, die Einwilligung **während eines Streiks auszusetzen**,
- Einschränkungen für Nachbildungen aus Material, das nicht unter den Vertrag fällt,
- garantierte Lohnsteigerungen über drei Jahre.

Die Vereinbarung ist ein Maßstab. Sie zeigt, dass KI-Schutz tariflich regelbar ist, und sie zeigt, wie hart er erkämpft werden musste.

Deutschland: Konflikt mit offenem Ausgang

In Deutschland gibt es keine vergleichbare Regelung für Spiele. Wie konfliktreich das Thema auch hier ist, zeigte Anfang 2026 der Streit zwischen deutschen Synchronsprecherinnen und -sprechern und Netflix. Der Streamingdienst verlangte in neuen Verträgen eine Klausel, nach der Aufnahmen für das Training von KI genutzt werden dürfen. Zahlreiche Sprecherinnen und Sprecher verweigerten daraufhin die Arbeit. Sie fordern Vergütung und eine echte Wahl, ob sie teilnehmen. Spielepublisher arbeiten mit denselben Sprecherinnen und Sprechern. Ohne branchenweite Regeln droht hier derselbe Konflikt.

> ZWISCHENFAZIT
>
> KI ist nicht der Grund für die Entlassungswellen, aber sie verstärkt die Unsicherheit und verschiebt Macht zu den Arbeitgebern. Wo Einwilligung, Vergütung und Mitbestimmung fehlen, wird aus einem Werkzeug ein Druckmittel.

LEVEL 03 · RECHT

Urheberrecht, Transparenz und Regulierung

Generative Modelle lernen aus Werken, die andere geschaffen haben. Damit stellen sich zwei Rechtsfragen: Darf man fremde Werke zum Training nutzen? Und wem gehört, was die Maschine erzeugt?

Training: Die Schranke wird enger ausgelegt

In der EU erlaubt die Text-und-Data-Mining-Schranke (Art. 4 DSM-Richtlinie, in Deutschland § 44b UrhG) das automatisierte Auswerten frei zugänglicher Werke, solange die Rechteinhaber keinen maschinenlesbaren Vorbehalt erklärt haben. Lange galt das als Freibrief für KI-Training. Das Landgericht München I hat diese Lesart im Verfahren GEMA gegen OpenAI am 11. November 2025 deutlich eingeschränkt (Az. 42 O 14139/24). Die Schranke decke die Analyse und notwendige Zwischenkopien beim Aufbereiten der Trainingsdaten. Sie decke aber nicht, dass Werke *im Modell selbst* gespeichert werden. Weil ChatGPT geschützte Liedtexte nahezu wörtlich wiedergab, wertete das Gericht dies als Beleg für eine solche Speicherung und damit als Urheberrechtsverletzung. Das Urteil ist nicht rechtskräftig.

Für die Spielebranche ist das hoch relevant. Bild-, Musik- und Sprachmodelle, die in Studios genutzt werden, wurden überwiegend mit Werken trainiert, deren Urheberinnen und Urheber nie gefragt wurden. Darunter sind Konzeptkünstlerinnen, Komponisten und Autorinnen, die selbst in der Spielebranche arbeiten. Studios, die solche Modelle nutzen, gehen ein Rechtsrisiko ein, das sie oft nicht überblicken.

Ergebnis: Ohne Mensch kein Werk

Wer einen Text oder ein Bild nur per Prompt erzeugt, ist nach geltendem Recht in der Regel nicht Urheber. Das US Copyright Office stellte im Januar 2025 fest: Prompts allein begründen keine Urheberschaft. Geschützt sind nur die vom Menschen stammenden, ausdrucksstarken Anteile, etwa eine kreative Auswahl, Anordnung oder Bearbeitung. Im deutschen Recht setzt § 2 Abs. 2 UrhG eine „persönliche geistige Schöpfung“ voraus, also ebenfalls einen Menschen. Für Studios bedeutet das: Rein KI-generierte Assets sind möglicherweise nicht geschützt und können von anderen übernommen werden.

Transparenz: Steam und die EU-KI-Verordnung

Valve verlangt seit Januar 2024 von Entwicklerinnen und Entwicklern, die Nutzung generativer KI auf Steam offenzulegen. Im Januar 2026 hat Valve die Regeln präzisiert: Anzugeben sind KI-generierte Inhalte im Spiel und im Werbematerial sowie Inhalte, die während des Spiels live erzeugt werden. KI, die nur die Entwicklung effizienter macht, etwa beim Programmieren, muss nicht mehr angegeben werden. Der Hinweis ist ein Fortschritt, beruht aber auf Selbstauskunft und folgt keinem einheitlichen Format.

Seit dem 2. August 2026 gelten in der EU die Transparenzpflichten aus Art. 50 der KI-Verordnung. Anbieter generativer KI müssen ihre Ausgaben maschinenlesbar kennzeichnen. Für Systeme, die schon vorher auf dem Markt waren, gilt dabei eine Übergangsfrist bis zum 2. Dezember 2026. Wer „Deepfakes“ veröffentlicht, also realistisch wirkende, künstlich erzeugte Bilder, Videos oder Tonaufnahmen, muss sie offenlegen. Für offensichtlich künstlerische, fiktionale oder satirische Werke gilt eine abgeschwächte Pflicht: Ein Hinweis, der den Genuss des Werks nicht stört, etwa im Abspann, kann genügen. Die meisten Spiele dürften unter diese Ausnahme fallen. Die Verordnung schafft also kaum Transparenz darüber, ob und wie KI in einem Spiel eingesetzt wurde.

DIE RECHTSLAGE IM ÜBERBLICK

- **Training:** Die TDM-Schranke ist nach LG München I enger als gedacht, die höchstrichterliche Klärung steht aus.
- **Schutz von KI-Ergebnissen:** Ohne menschlichen Schöpfungsbeitrag gibt es keinen Urheberrechtsschutz.
- **Kennzeichnung:** Art. 50 KI-VO erfasst Spiele nur schwach, die Steam-Angaben beruhen auf Selbstauskunft und sind uneinheitlich.
- **Stimme und Gesicht:** Geschützt über das allgemeine Persönlichkeitsrecht, aber ohne spezielle Regeln für digitale Nachbildungen.

LEVEL 04 · BEWERTUNG

Chancen und Grenzen

Eine pauschale Ablehnung wäre falsch. Eine unkritische Übernahme ebenfalls. Entscheidend ist, *wofür* KI eingesetzt wird, *auf wessen Kosten* und *mit wessen Zustimmung*.

EINSATZFELD	CHANCE	RISIKO	UNSERE EINSCHÄTZUNG
Code-Assistenz, Tests, Fehlersuche	Entlastung bei Routinearbeit, kleinere Teams können mehr schaffen	Fehler und Sicherheitslücken, sinkende Ausbildungsqualität für Einsteigende	Vertretbar, mit Qualitätskontrolle
Barrierefreiheit (Untertitel, Vorlesefunktionen, Steuerung)	Mehr Teilhabe für Menschen mit Behinderung	Fehleranfälligkeit, wenn ungeprüft	Ausdrücklich zu fördern
Lokalisierung und Übersetzung	Mehr Sprachen für kleine Studios	Qualitätsverlust, Verdrängung von Übersetzerinnen und Übersetzern	Nur mit menschlicher Prüfung und Kennzeichnung
Konzeptkunst, Texturen, Illustration	Schnellere Ideenfindung	Training auf fremden Werken ohne Einwilligung, Verdrängung von Künstlerinnen und Künstlern	Nur mit rechtmäßig lizenzierten Modellen
Stimmen und Darstellung	Dynamische Dialoge, Varianten	Nachbildung ohne Zustimmung, Verlust von Einkommen	Nur mit Einwilligung und Vergütung
Live-generierte Inhalte im Spiel (NPCs, Quests)	Neue Spielerfahrungen	Unkontrollierte Inhalte, Jugendschutz, Datenschutz	Nur mit Moderation und Kennzeichnung

Drei Grenzen, die nicht verhandelbar sind

Erstens: Einwilligung. Kein Mensch soll seine Stimme, sein Gesicht, seine Bewegungen oder sein Werk in einem Modell wiederfinden, ohne zugestimmt zu haben. Das ist keine Frage der Technikfreundlichkeit, sondern des Respekts vor der Person und ihrem Werk.

Zweitens: Vergütung. Wenn ein Modell Wert aus fremder Arbeit schöpft, müssen die Urheberinnen und Urheber daran beteiligt werden. Das Argument, dies sei technisch nicht möglich, überzeugt nicht. Verwertungsgesellschaften wie die GEMA zeigen seit Jahrzehnten, dass kollektive Lizenzierung funktioniert.

Drittens: Transparenz. Spielende haben ein berechtigtes Interesse zu wissen, ob ein Spiel von Menschen gestaltet wurde. Die heftigen Reaktionen auf *Clair Obscur*, *Black Ops 7* und *Arc Raiders* zeigen, wie wichtig das vielen Spielenden ist.

Die Effizienzfalle

Unternehmen begründen den KI-Einsatz meist mit Effizienz. Effizienz ist aber kein Wert an sich. Die Frage ist, wem der Gewinn zugutekommt. Werden gewonnene Freiräume genutzt, um Crunch abzubauen, Teams zu entlasten und mehr Zeit für kreative Arbeit zu schaffen, profitiert die ganze Branche. Werden sie allein in Personalabbau übersetzt, verliert die Branche genau die Erfahrung und Vielfalt, die gute Spiele ausmachen. Dazu kommt ein Nachwuchsproblem: Wenn Einstiegsaufgaben wie Texturen, Platzhaltertexte oder einfache Skripte automatisiert werden, fehlen die Stellen, auf denen Nachwuchskräfte bisher ihr Handwerk gelernt haben.

BEWERTUNG

Generative KI kann die Spieleentwicklung bereichern, wo sie Menschen entlastet, Barrieren abbaut und kleinen Teams mehr ermöglicht. Sie schadet, wo sie auf ungefragt genutzten Werken beruht, Menschen ohne Zustimmung nachbildet und Effizienz zum Vorwand für Abbau macht. In der Praxis begegnet uns die zweite Variante zu häufig. Das liegt nicht an der Technik, sondern an fehlenden Regeln.

LEVEL 05 · EMPFEHLUNGEN

Was jetzt zu tun ist

AN DIE BUNDESREGIERUNG UND DIE EU

1. **TDM-Schranke klarstellen.** Die Kommission sollte bei der anstehenden Überprüfung des Urheberrechts festlegen, dass KI-Training eine eigene, vergütungspflichtige Nutzung ist. Das Opt-out muss einfach und wirksam sein.
2. **Recht an der eigenen Stimme und am eigenen Abbild stärken.** Digitale Nachbildungen von Stimme, Gesicht und Bewegung sollen nur mit ausdrücklicher, widerruflicher und zweckgebundener Einwilligung zulässig sein.
3. **Kennzeichnung für Spiele verbindlich machen.** Die abgeschwächte Pflicht für künstlerische Werke nach Art. 50 KI-VO reicht nicht. Wir schlagen eine einheitliche Angabe im Shop und auf der Verpackung vor, ähnlich den USK- und PEGI-Hinweisen: welche Inhalte KI-generiert sind und ob live KI im Spiel arbeitet.
4. **Games-Förderung an Bedingungen knüpfen.** Wer öffentliche Förderung erhält, soll den KI-Einsatz offenlegen und belegen, dass die Modelle auf rechtmäßig erworbenen Daten beruhen.

AN STUDIOS UND PUBLISHER

1. **KI-Leitlinien gemeinsam mit den Teams entwickeln.** Die Einführung von KI-Werkzeugen ist nach § 87 Abs. 1 Nr. 6 und § 90 BetrVG ohnehin mitbestimmungs- bzw. unterrichtungspflichtig, wo es Betriebsräte gibt. Sie sollte überall partizipativ erfolgen.
2. **Effizienzgewinne fair teilen.** Zeitgewinne sollen in Crunch-Abbau, Weiterbildung und kreative Arbeit fließen, nicht ausschließlich in Stellenabbau.
3. **Nachwuchs sichern.** Einstiegsstellen und Ausbildungsplätze erhalten, auch wenn Routineaufgaben automatisierbar werden.
4. **Nur lizenzierte Modelle nutzen.** Für Kunst, Musik und Stimmen nur Modelle einsetzen, deren Trainingsdaten rechtmäßig erworben wurden, oder eigene Modelle mit eigenem Material trainieren.

AN VERBÄNDE UND GEWERKSCHAFTEN

1. **Tarifliche KI-Regeln vereinbaren.** Nach dem Vorbild der SAG-AFTRA-Vereinbarung sollten Sprecher-, Darsteller- und Kreativverträge in Deutschland Einwilligung, Offenlegung und Vergütung für digitale Nachbildungen regeln.
2. **Branchenkodex.** Der game-Verband sollte einen freiwilligen Kodex für den fairen KI-Einsatz erarbeiten, gemeinsam mit Kreativen, Gewerkschaften und Wissenschaft.

UNSERE POSITION

KI kann gute Spiele besser machen. Sie darf aber nicht auf der unbezahlten Arbeit anderer aufbauen und nicht zum Druckmittel gegen die Menschen werden, die Spiele erschaffen. Einwilligung, Vergütung und Transparenz sind keine Bremse für Innovation, sondern ihre Voraussetzung.

Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur

- Kanervisto, A. et al. (2025): World and Human Action Models towards gameplay ideation. *Nature*. microsoft.com/research
- Ternar, A.; Denisova, A.; Cunha, J. M.; Kultima, A.; Guckelsberger, C. (2026): Generative AI in Game Development: A Qualitative Research Synthesis. *Proceedings of CHI 2026*, Barcelona. research.aalto.fi
- Vimpari, V.; Kultima, A.; Hämäläinen, P.; Guckelsberger, C. (2023): „An Adapt-or-Die Type of Situation“: Perception, Adoption, and Use of Text-to-Image-Generation AI by Game Industry Professionals. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* (CHI PLAY), DOI 10.1145/3611025. arXiv:2302.12601

Studien, Umfragen und Daten

- Bitkom (2025): Gamer wünschen sich KI-Kontrollen im Spiel. Presseinformation, 19.08.2025. bitkom.org
- Game Developers Conference (2026): State of the Game Industry 2026. gdconf.com
- Satvat, A. (2026): Layoff-Zahlen der Spielebranche 2022–2025, berichtet von GamesBeat. gamesbeat.com
- Totally Human (2025): Analyse der KI-Angaben auf Steam, berichtet von Video Games Chronicle, 17.07.2025. videogameschronicle.com

Recht und Regulierung

- LG München I, Urteil vom 11.11.2025, Az. 42 O 14139/24 (GEMA ./. OpenAI), Bericht in LTO. lto.de
- U.S. Copyright Office (2025): Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability. 29.01.2025. copyright.gov
- ICTRecht (2026): AI Act transparency obligations now in effect (zu Art. 50 KI-VO und den Leitlinien der Kommission vom 20.07.2026). ictrecht.nl
- WN Hub (2026): Valve passt Regeln zur KI-Offenlegung auf Steam an, 19.01.2026. wnhub.io

Arbeit und Branchenfälle

- Wikipedia: 2024–2025 SAG-AFTRA video game strike (mit Primärbelegen). en.wikipedia.org
- ZDFheute (2026): Netflix-Boykott: Synchronsprecher protestieren gegen KI-Stimmen, 08.02.2026. zdfheute.de
- Automaton (2025): Krafton launches voluntary resignation program as it transforms into an „AI first company“, 13.11.2025. automaton-media.com
- Outlook Respawn (2025): Black Ops 7: Activision confirms AI use after fan backlash, 17.11.2025. respawn.outlookindia.com
- ChannelNews (2025): Gaming Industry Faces Backlash Over AI-Generated Art and Voice Acting. channelnews.com.au
- AV Club (2025): Clair Obscur loses Indie Game Awards over generative AI, 22.12.2025. avclub.com
- Hitmarker (2026): Larian verzichtet bei Divinity auf generative KI für Konzeptkunst, 10.01.2026. hitmarker.net