KI in Videospielen: Fast jedes zweite neue Steam-Spiel meldet KI-Inhalte - und Epic-Chef Sweeney nennt das Etikett „unverantwortlich“

Von Glieks-Redaktion · Veröffentlicht am 18.11.2026

49,9 Prozent der Steam-Neuerscheinungen im Oktober 2026 melden generative KI. Was das Etikett bedeutet, was Game Oracle, Epic-Chef Sweeney und Bitkom sagen - und wie Sie Spiele klug auswählen.

Das Etikett auf der Store-Seite

Wer im Oktober 2026 ein neues Spiel auf Steam suchte, fand bei fast jedem zweiten einen Hinweis auf generative KI. PC Games Hardware wertet für das Oktober-Ergebnis rund 63.600 Steam-Veröffentlichungen seit Januar 2024 aus: 49,9 Prozent der Neuerscheinungen im Oktober 2026 melden KI-Inhalte, im Oktober 2025 waren es 26,4 Prozent [1]. Über die Jahre: 1,7 Prozent im Januar 2024, 13,2 Prozent im Jahr 2024, 24,0 Prozent 2025 und bisher 40,1 Prozent 2026 [1].

Was bedeutet das Etikett? Seit Januar 2026 betrifft es laut PCGH KI-Inhalte, die Spielerinnen und Spieler im fertigen Produkt oder in der Präsentation wahrnehmen können; reine Entwicklungswerkzeuge wie Programmierassistenten fallen in der Regel nicht darunter [1]. Ein Etikett heißt also nicht, dass ein Spiel überwiegend mit KI entstanden ist: Die Spanne reicht von einzelnen Grafiken über Übersetzungen bis zu Inhalten, die während des Spiels erzeugt werden [1].

Wofür die Studios KI angeben

In der Auswertung für 2026 sind Grafiken mit 63 Prozent der häufigste Einsatz, gefolgt von Text und Übersetzungen (30 Prozent), Store- und Marketingmaterial (26 Prozent), Musik und Audio (21 Prozent), Code (16 Prozent) und KI-Stimmen (7 Prozent). Im Spiel erzeugte Inhalte nennen nur 3 Prozent; bei 8 Prozent betrifft der Hinweis nur Store- oder Werbematerial [1]. Kleine Spiele sind überproportional betroffen: Von den Titeln mit weniger als zehn Bewertungen tragen 47 Prozent das Etikett, bei Titeln mit mindestens 1.000 Bewertungen sind es 14 Prozent [1]. Die Zahlen beruhen auf Selbstauskunft der Entwickler; nicht gemeldete Nutzung fehlt [1].

Die Debatte: Warnschild oder Stigma?

Im Juni 2026 nannte Epic-Games-Chef Tim Sweeney in einem Interview mit PC Gamer Valves Vorgehen „unverantwortlich“. Auslöser seien geplante KI-Funktionen in der Unreal Engine 6; Epic nutze KI vor allem, um mühsame Arbeit zu verringern, während Menschen die Software gestalten und den kreativen Kurs bestimmten. Auf der Steam-Seite bekomme ein Spiel ein „KI-Stigma“, und eine Gruppe von Gegnern versuche, es scheitern zu lassen. Zugleich räumt er ein, dass die Trainingsdaten vieler Modelle berechtigte Kritik auslösten [3]. Valve begründet die Pflicht damit, Spielern mehr Transparenz geben zu wollen [3].

Als Beleg wird oft eine Auswertung der Analysefirma Game Oracle genannt: Von knapp 10.000 Steam-Titeln (Januar bis Oktober 2025) hätten gekennzeichnete Spiele 53 Prozent weniger Nutzerbewertungen als solche ohne Etikett [2]. Wichtig ist, was diese Zahl nicht sagt: Sie misst Bewertungen, nicht Verkäufe; Genre, Preis,

Marketing und Studiogröße sind nicht kontrolliert, und ob das Etikett die Ursache ist, bleibt offen [2]. Die Behauptung, kleine Studios würden geschädigt, ist Sweeneys Argument, kein Befund der Studie [2]. PCGH nennt zudem, dass gekennzeichnete Spiele im Schnitt 77 Prozent positive Bewertungen haben, unmarkierte 83 Prozent (Spiele mit mindestens 50 Bewertungen) [1].

Die Leserschaft ist geteilt: Manche sehen KI als neutrales Werkzeug, andere wollen wissen, was sie kaufen [3]. Dazu passt eine Bitkom-Umfrage vom August 2025 unter 1.209 Personen ab 16, darunter 626 Gamer: 66 Prozent wünschen sich eine Kennzeichnung, wenn ein Spiel einen KI-Gegner hat, und 72 Prozent der Gamer wollen, dass der KI-Einsatz durch Spieler kontrolliert wird, damit niemand einen unfairen Vorteil bekommt [4].

Wussten Sie schon ...?

... dass in der Bitkom-Umfrage 54 Prozent mehr mit oder gegen KI-gesteuerte Mitspieler spielen möchten [4]?

... dass 37 Prozent der Gamer bereit wären, selbst KI für einen Vorteil im Spiel einzusetzen [4]?

... dass Valve seine Regeln am 19. Januar 2026 verschärfte [2]?

... dass sich in der Bitkom-Umfrage 30 Prozent vorstellen können, mit KI selbst Spiele zu programmieren [4]?

Was Sie sich abschauen können: Spiele bewusst auswählen

Wenn Sie ein Spiel verschenken oder kaufen: Lesen Sie die Store-Seite bis zum KI-Hinweis, prüfen Sie, wofür KI genannt wird (Grafik, Übersetzung, Stimme), und schauen Sie auf aktuelle Bewertungen. Ein Etikett ist ein Hinweis, kein Qualitätsurteil. Für Familien kann eine kurze Liste helfen: Was ist uns wichtig, was nicht? Glieks kann eine Vergleichstabelle für Spiele mit den öffentlichen Angaben der Store-Seiten und Quellen vorbereiten sowie eine Checkliste für den Spielekauf. Kaufen und Installieren bleibt bei Ihnen.

> **Merken Sie sich:** Das KI-Etikett auf Steam sagt, dass KI im Spiel oder in der Werbung vorkommt [1] - ob das gut oder schlecht ist, sagt es nicht [2].

Was Glieks für Ihren Spielekauf tun kann

- **Spiele vergleichen** - Eine Tabelle mit öffentlichen Angaben und Quellen.
- **Checkliste für den Spielekauf** - Eine Checkliste für Familien.
- **Preis-Wächter für ein Spiel** - Glieks beobachtet eine Store-Seite und meldet per E-Mail.

Direkt ausprobieren: https://glieks.ai/glieks-news/steam-ki-kennzeichnung-spiele

Quellen

1. PC Games Hardware: Steam: Fast jede zweite Oktober-Neuerscheinung meldet KI-Inhalte (Stand: 02.11.2026, abgerufen am 18.11.2026)
2. Born City (Studie: Game Oracle): KI-Label senkt Verkäufe: 53 Prozent weniger Bewertungen auf Steam (Stand: 28.06.2026, abgerufen am 18.11.2026)
3. PC Games Hardware: Epic-Games-Chef kritisiert Steam: Tim Sweeney nennt KI-Hinweise von Valve „unverantwortlich“ (Stand: 28.06.2026, abgerufen am 18.11.2026)
4. Bitkom: Gamer wünschen sich KI-Kontrollen im Spiel (Stand: 19.08.2025, abgerufen am 18.11.2026)

Diesen Beitrag online lesen: https://glieks.ai/glieks-news/steam-ki-kennzeichnung-spiele

Angaben ohne Gewähr. Die Glieks-News fassen öffentlich zugängliche Quellen in eigenen Worten zusammen. Keine Rechts-, Steuer- oder Anlageberatung - maßgeblich sind die verlinkten Quellen. Dieser Beitrag entstand mit KI-Unterstützung auf Grundlage der genannten Quellen.