

Studie zum KI-Einsatz im Schweizer Animationsfilmschaffen

Omar El Araby
Vorstandsmitglied des GSFA
Verantwortlich für die Arbeitsgruppe KI

15. Dezember 2025



Groupement Suisse du
Film d'Animation

Zinggstrasse 16
CH-3007 Bern

+41 31 394 00 02

info@swissanimation.ch
www.swissanimation.ch

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	2
2. PROFILE DER ANTWORTGEBER:INNEN	2
3. KI-EINSATZ NACH BERUFSERFAHRUNG	5
4. PHASEN DES PRODUKTIONSPROZESSES, IN DENEN KI EINGESETZT WIRD (39 KI-NUTZER:INNEN VON 68 ANTWORTGEBER:INNEN)	6
5. KI-SOFTWARE UND -WERKZEUGE (37 KI-NUTZER:INNEN VON 68 ANTWORTGEBER:INNEN).....	7
6. WAHRNEHMUNG VON KI IM FILMSCHAFFEN (68 ANTWORTGEBER:INNEN).....	7
7. WICHTIGSTE ETHISCHE FRAGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER KI-NUTZUNG IM ANIMATIONSFILMSCHAFFEN	8
8. SCHUTZ VON KI-GENERIERTEN WERKEN	10
9. URHEBERSCHUTZ UND URHEBERRECHTE FÜR KI-GENERIERTE WERKE	12
10. KI-REGULIERUNG IM SCHWEIZER ANIMATIONSFILM	14
11. FREIE FESTSTELLUNGEN ZUR EINBINDUNG VON KI IN DIE ANIMATIONSFILMPRODUKTION.....	15
12. ERWARTUNGEN AN DEN GSFA IM ZUSAMMENHANG MIT KI	17

1. Einleitung

Der **Groupement Suisse du Film d'Animation (GSFA)** hat seine Mitglieder zur Wahrnehmung und Nutzung von künstlicher Intelligenz (KI) im Rahmen ihres Animationsfilmschaffens befragt. Der vorliegende Bericht präsentiert die Ergebnisse der Befragung, deren Ziel darin bestand, herauszufinden, wie die professionellen Animationsfilmschaffenden zu den technologischen, ethischen und künstlerischen Herausforderungen im Zusammenhang mit der KI stehen. Weiter wollten wir wissen, welche Erwartungen sie in diesem Zusammenhang an den GSFA haben.

Fast 70 Mitglieder beantworteten den Fragebogen des GSFA. Dabei waren die verschiedenen Profile von Animationsfilmschaffenden repräsentativ vertreten. Die quantitativen und qualitativen Antworten wurden mithilfe von zwei sich ergänzenden Methoden analysiert:

- **Statistische Analyse** (Diagramme, Prozentanteile)
- **Thematische Analyse** (Codierung von offenen Fragen, Hierarchisierung der Prioritäten)

Mit dem Bericht können verschiedene Dimensionen untersucht werden:

1. **Profil der Antwortgeber:innen und KI-Nutzung**
2. **Eingesetzte KI-Software und -Tools**
3. **Wahrnehmung von KI und ethischen Herausforderungen**
4. **Haltung zu Urheberrecht und geistigem Eigentum**
5. **Richtlinien und erwünschte Regulierung in der Schweiz**
6. **Erwartungen an den GSFA**

Insgesamt zeugen die Befragungsergebnisse von einem starken kollektiven Bewusstsein für die ethischen und künstlerischen Herausforderungen im Zusammenhang mit KI. Sie zeigen ebenso, dass die Bereitschaft zu einem konstruktiven Dialog und einer konstruktiven Begleitung vorhanden ist. Der GSFA wird als wichtiger Akteur wahrgenommen, von dem erwartet wird, dass er Urheber:innen schützt, die Branche über laufende Entwicklungen informiert und eine klare Haltung zu ethischen Aspekten der KI-Nutzung im Schweizer Animationsfilmschaffen einnimmt.

2. Profile der Antwortgeber:innen

Insgesamt haben **68 Personen** den Fragebogen beantwortet. Anmerkung: Bei den Funktionen waren Mehrfachantworten möglich.

Verteilung nach Hauptfunktion

- **Regisseur:in:** etwa 80 % der Antwortgeber:innen sind (mindestens teilweise) in dieser Funktion tätig.
- **Animator:in:** Etwa 70 % der Antwortgeber:innen kreuzten diese Funktion an.
- **Produzent:in:** etwa 25 % kreuzten diese Funktion an.
- **Drehbuchautor:in:** 15 % gaben an, dass sie als Drehbuchschreiber:in tätig sind.
- **Dozent:in/Unterrichtstätigkeit:** etwa 23 % gehen einer Unterrichtstätigkeit nach.

- **Andere technische oder künstlerische Berufe** (Komponist:in, Sound-Designer, Rigger, Motion Designer, VFX usw.): ca. 10 % gaben eine dieser Funktionen an.

Berufserfahrung

- **Mindestens 10 Jahre Berufserfahrung:** etwa 55 % der Antwortgeber:innen.
- **5 bis 10 Jahre:** 20 % der Antwortgeber:innen.
- **1 bis 5 Jahre:** 25 % der Antwortgeber:innen.

Projekttypen und Status

- **Persönliche künstlerische Projekte:** Über 80 % und damit eine grosse Mehrheit der Antwortgeber:innen kreuzte diese Antwortoption an.
- **Auftragsarbeit:** Etwa 70 % kreuzten die Option «Auftragsarbeiten» an, die oft in Kombination mit Drehbucharbeit ausgeübt wird.
- **Lehren/Unterrichten:** 25–30 % der Antwortgeber:innen gehen, oft ergänzend zum Filmschaffen, einer Unterrichtstätigkeit nach.
- **Angestellte:r:** Etwa 35 % der Antwortgeber:innen arbeiten in einem Studio, einer Schule oder einer anderen etablierten Institution.
- **Studierende:r oder Praktikant:in:** Weniger als 10 % kreuzten diese Antwortoption an, was von einer punktuellen, aber nicht unwesentlichen Beteiligung des Nachwuchses zeugt.

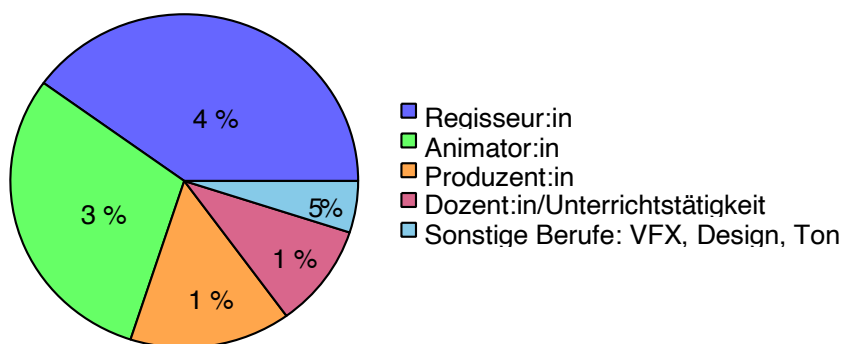


Abbildung 2.1: Verteilung nach Hauptfunktionen der Antwortgeber:innen

Verteilung nach Berufserfahrung

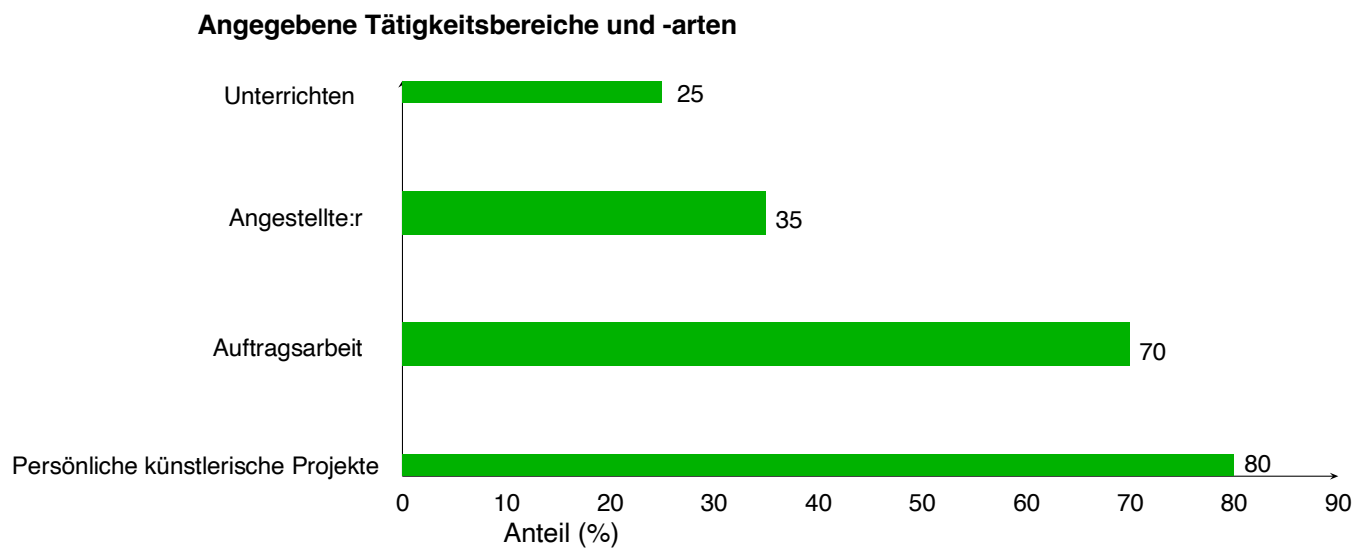
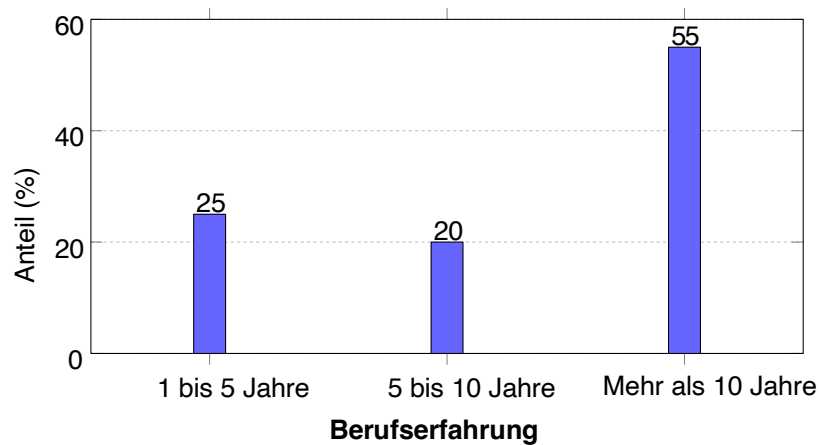
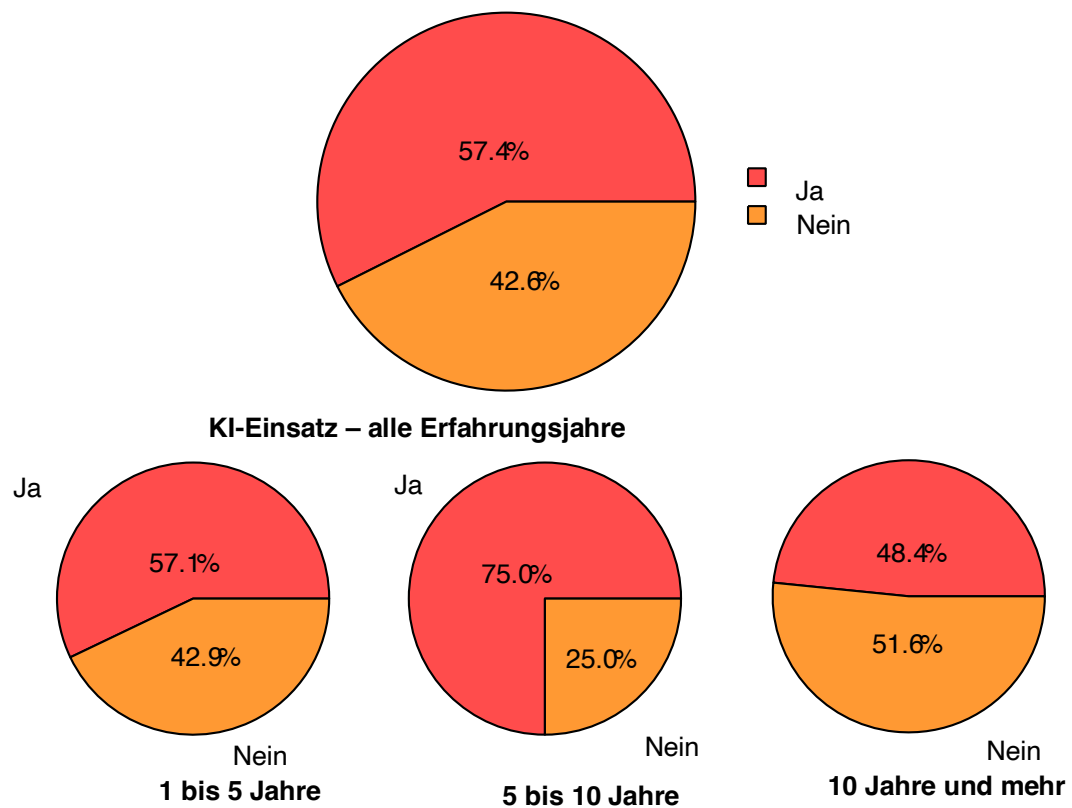


Abbildung 2.2: Anteil der Antwortgeber:innen nach Art der Tätigkeit

3. KI-Einsatz nach Berufserfahrung



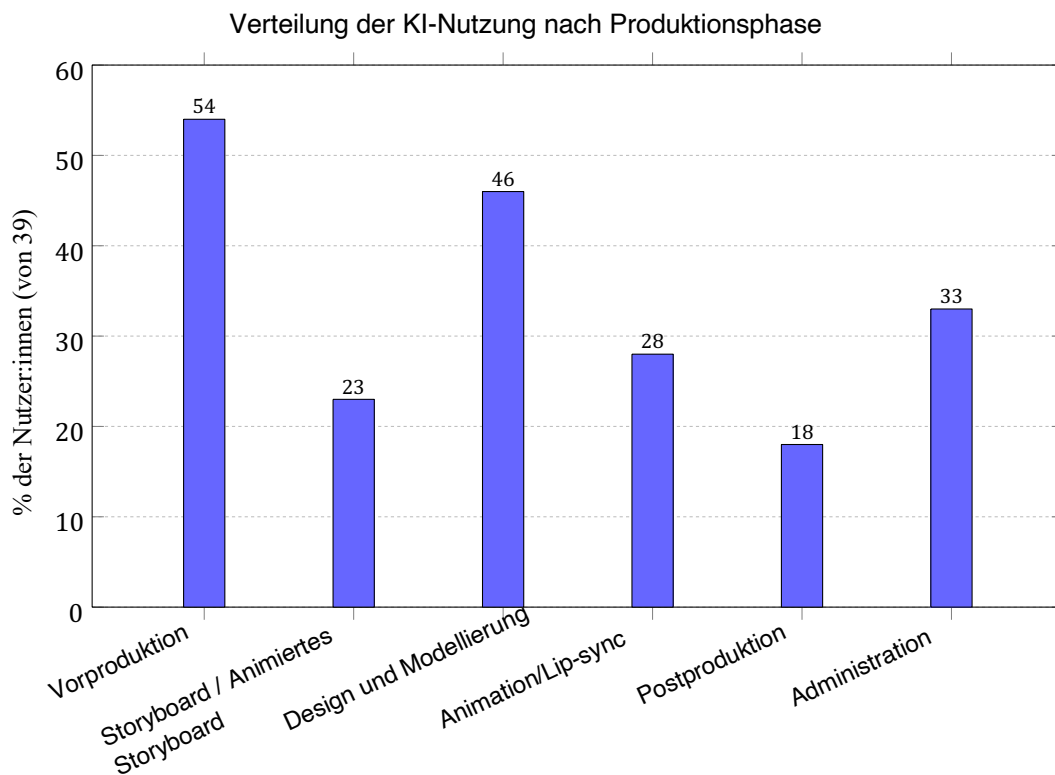
Erfahrungsjahre	Ja	Nein	Total	Ja	Nein
1 bis 5 Jahre	12	9	21	57.1%	42.9 %
5 bis 10 Jahre	12	4	16	75.0%	25.0 %
10 Jahre und mehr	15	16	31	48.4%	51.6 %
Total	39	29	68	57.4%	42.6 %

4. Phasen des Produktionsprozesses, in denen KI eingesetzt wird (39 KI-Nutzer:innen von 68 Antwortgeber:innen)

Produktionsphasen	Anzahl KI-Nutzer:innen	% KI-Nutzer:innen
Vorproduktion (Idee, Konzept, Moodboards)	21	54 %
Storyboard / Animiertes Storyboard	9	23 %
Design und Modellierung	18	46 %
Animation/Lip-sync/Inbetween	11	28 %
Postproduktion (Montage, Ton, Farbkorrektur)	7	18 %
Administration/Verwaltung/Kommunikation	13	33 %

Anmerkung: Die Befragten konnten mehrere Phasen des Produktionsprozesses ankreuzen.

Die Prozentanteile zeigen den Anteil der KI-Nutzer:innen pro Produktionsphase



Über die Hälfte der Antwortgeber:innen nutzt KI in der Vorproduktion, insbesondere bei der Ideen- und Bildersuche. Fast die Hälfte nutzt KI auch für **Design und Modellierung**, während der KI-Einsatz in den Produktionsetappen Animation und Postproduktion marginal ist. Und schliesslich nutzt etwa ein Drittel der Antwortgeber:innen KI für Administrations- und Kommunikationsaufgaben. Die KI-Nutzung geht also über rein kreative Zwecke hinaus.

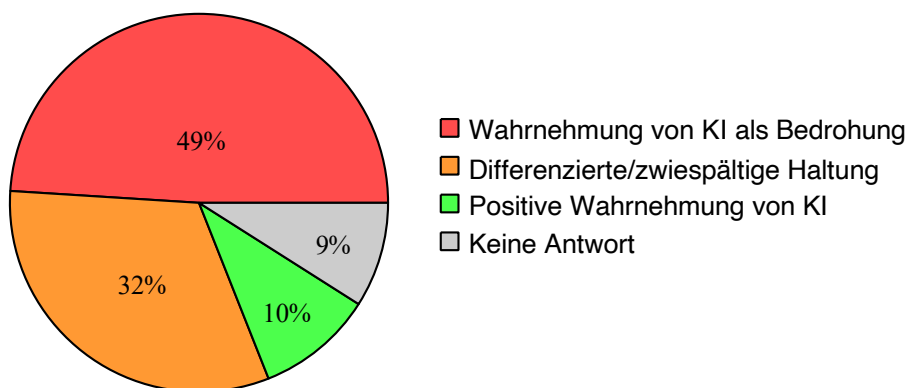
5. KI-Software und -Tools (37 KI-Nutzer:innen von 68 Antwortgeber:innen)

Hauptkategorie	Nennungen	% der KI-Nutzer:innen	Beispiele
ChatGPT	23	62 %	Text, Drehbuchbearbeitung, Planung
Midjourney	10	27 %	Bilderzeugung, Moodboards
Adobe (Firefly, Photoshop, Illustrator)	9	24 %	Retusche, Grafik, Design
Video-Tools/KI-Animation	8	22 %	Runway ML, Kaiber, Luma, Nuke
Andere textbasierte KI	6	16 %	Claude, Gemini, Deepseek, DeepL
Produktivität/Workflow	3	8 %	Topaz, ComfyUI
Audio/Ton	1	3 %	Respeecher

Zwei Drittel der KI-Anwender:innen nutzen **ChatGPT**, hauptsächlich für die Texterstellung und Planung. An zweiter Stelle stehen Bilderstellungstools: **Midjourney** und **KI-Anwendungen in der Adobe Creative Cloud** werden von etwa einem Viertel der Antwortgeber:innen genutzt. Ebenfalls nennenswert ist der Einsatz von KI-gestützten Video- und Animationstools (**Runway ML, Kaiber, Nuke**).

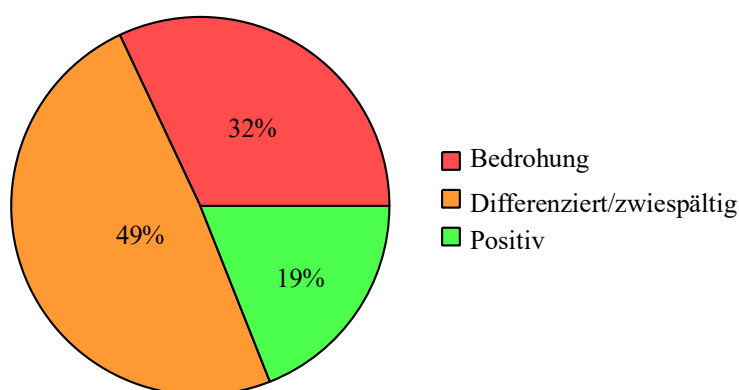
6. Wahrnehmung von KI im Filmschaffen (68 Antwortgeber:innen)

Meinungskategorie	Repräsentative Beispiele	Anzahl	% von 68
Wahrnehmung von KI als Bedrohung	«KI ist Diebstahl», «KI führt zu einer Verarmung des kreativen Schaffens»	33	49 %
Differenzierte/zwiespältige Haltung	«Interessantes Werkzeug, wenn kontrolliert genutzt»	22	32 %
Positive Wahrnehmung von KI	«Schafft Zeit für Kreativität»	7	10 %
Keine Antwort	Antwortfeld leer oder keine Meinung	6	9 %



Wahrnehmung von KI – alle Antwortgeber:innen (N=68)

Kategorie (KI-Nutzer:innen)	Anzahl	% von 37
Wahrnehmung von KI als Bedrohung	12	32 %
Differenzierte/zwiespältige Haltung	18	49 %
Positive Wahrnehmung von KI	7	19 %



Wahrnehmung von KI – nur KI-Nutzer:innen (N=37)

Die Hälfte der Antwortgeber:innen nimmt KI als direkte Bedrohung für das künstlerische Schaffen und die Urheber:innen wahr, ein Drittel nimmt gegenüber KI eine differenzierte Haltung ein und anerkennt deren Potenzial, sofern der ethische Rahmen klar ist. Von den KI-Nutzer:innen betrachten fast die Hälfte KI als nützliches Werkzeug, das aber kontrolliert genutzt werden sollte, und ein Fünftel sieht KI als etwas Positives.

7. Wichtigste ethische Fragen im Zusammenhang mit der KI-Nutzung im Animationsfilmschaffen

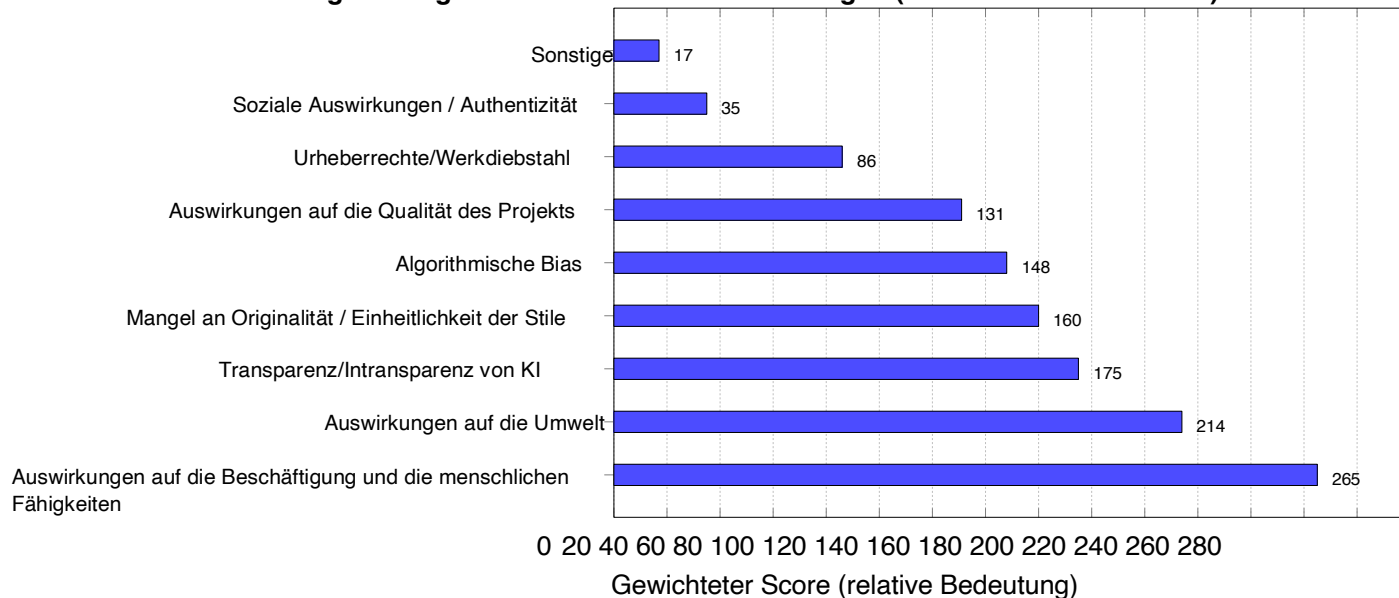
Analyse gewichtet in der Reihenfolge der Nennungen (68 Antwortgeber:innen)

Vorgehen bei der Gewichtung

Um die von den Antwortgeber:innen genannten Schwerpunkte besser einordnen zu können, wurde jedes in einer Antwort erwähnte Thema nach der Reihenfolge seiner Nennung gewichtet. Das erstgenannte Thema wurde als wichtigstes Anliegen mit **5 Punkten** gewichtet, das zweite Thema erhielt **4 Punkte**, das dritte **3 Punkte**, das vierte **2 Punkte** und das letzte erhielt **1 Punkt**. Mit diesem Vorgehen können die **wichtigsten Anliegen** (die oft an erster Stelle genannt werden) von weniger brennenden Themen unterschieden werden.

Kategorie der ethischen Herausforderung	Gewichteter Score	Rang	Wichtigste Feststellung
Auswirkungen auf die Beschäftigung und die menschlichen Fähigkeiten	265	1	Direkte Bedrohung für künstlerische Berufe
Auswirkungen auf die Umwelt	214	2	Grosse ökologische Bedenken
Transparenz/Intransparenz von KI	175	3	Notwendigkeit von Kontrolle und Nachvollziehbarkeit
Mangel an Originalität/Einheitlichkeit der Stile	160	4	Gefahr einer ästhetischen Verarmung
Algorithmische Bias	148	5	Ungerechtigkeit, Stereotypen, Vereinheitlichung
Auswirkungen auf die Qualität des Projekts	131	6	Gefahr des Verlusts der künstlerischen Strenge
Urheberrechte/Werkdiebstahl	86	7	Rechtliches Problem im Hintergrund
Soziale Auswirkungen / Authentizität	35	8	Vertrauensverlust, Deepfakes
Sonstige (Einwilligung, unlauterer Wettbewerb)	17	9	Punktueller Nennungen

Rangordnung der ethischen Herausforderungen (Gewichtet nach Priorität)

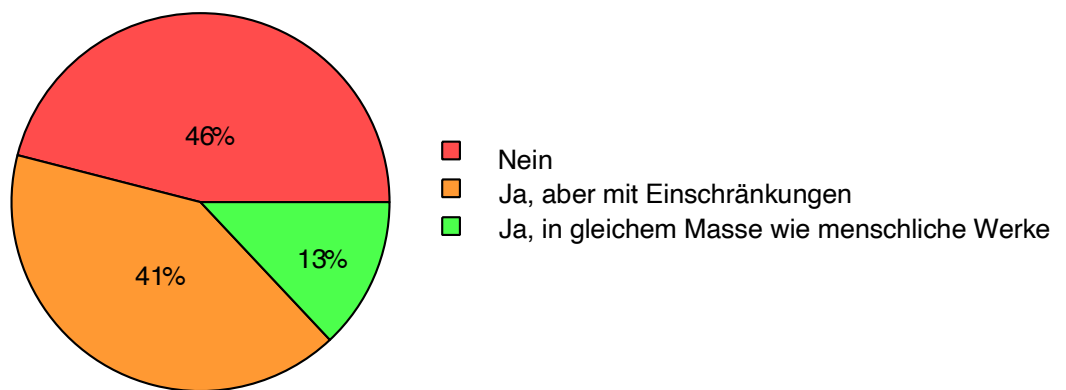


Die von den Antwortgeber:innen genannten ethischen Schwerpunktanliegen sind **(1)** Schutz der Beschäftigung und des Werts menschlicher Arbeit, **(2)** Verringerung der ökologischen Auswirkungen und **(3)** Sicherstellung von Transparenz und kreativer Vielfalt.

8. Schutz von KI-generierten Werken

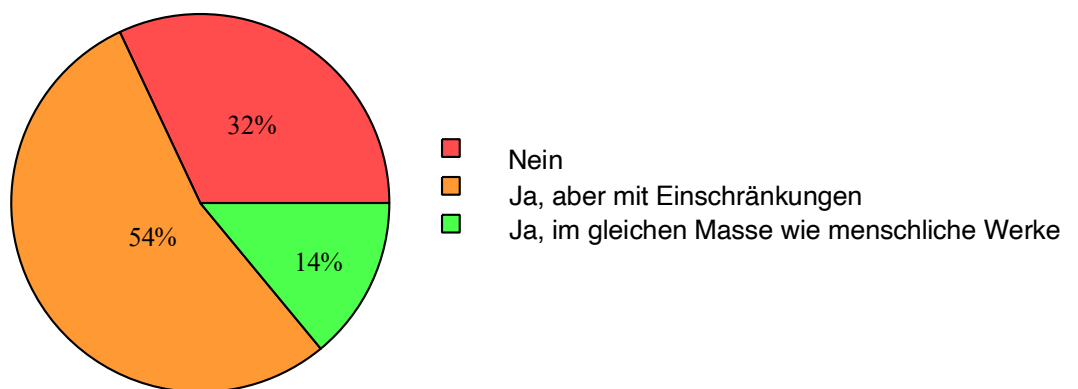
Frage: «Sind Sie der Meinung, dass durch KI erzeugte Werke urheberrechtlich geschützt werden sollten?»

Antwort	Anzahl (68)	% vom Total
Nein	31	46 %
Ja, aber mit Einschränkungen	28	41 %
Ja, im gleichen Masse wie menschliche Werke	9	13 %



Alle Antwortgeber:innen (N=68)

Antwort (KI-Nutzer:innen)	Anzahl (37)	%
Nein	12	32 %
Ja, aber mit Einschränkungen	20	54 %
Ja, im gleichen Masse wie menschliche Werke	5	14 %



Nur KI-Nutzer:innen (N=37)

Fast die Hälfte der Antwortgeber:innen (46 %) ist der Meinung, dass mit Hilfe von KI geschaffene Werke **nicht durch das Urheberrecht geschützt** sein sollten. Allerdings vertritt ein fast gleich grosser Anteil der Befragten (41 %) eine differenziertere Haltung und spricht sich für einen Schutz **mit Einschränkungen** aus, zum Beispiel dann, wenn das menschliche Schaffen klar erkennbar ist. Nur 13 % der Antwortgeber:innen sind der Meinung, dass mit Hilfe von KI geschaffene Werke im gleichen Mass wie menschliche Werke geschützt werden sollten.

9. Urheberschutz und Urheberrechte für KI-generierte Werke

Queranalyse der Fragen: «Sind Sie der Meinung, dass durch KI erzeugte Werke urheberrechtlich geschützt werden sollten?» und «Wer sollte Ihrer Meinung nach das Urheberrecht an einem Werk besitzen, das mithilfe von KI erstellt wurde?» Die freien Antworten auf die zweite Frage wurden in sechs homogene Kategorien eingeteilt:

- **Public Domain / Gemeinfreiheit (A):** Ablehnung jeglicher Rechtevergabe, «Nein, kein Schutz», «sollte gemeinfrei sein», «KI = Diebstahl».
- **Der menschliche Schöpfer (B):** Der Mensch, der die KI eingesetzt hat, besitzt das Urheberrecht.
- **Die künstlerische Quelle (Source Artists), (C):** Vergütung für Urheber:innen, deren Werke für KI-Training genutzt wurden.
- **Aufteilung/Co-Eigentum (D):** Aufteilung der Urheberrechte zwischen Nutzer:innen und Source Artists.
- **KI-Entwickler/Plattform (E):** praktisch keine Nennungen.
- **Unentschlossen, am Überlegen (F):** «Zu komplex», «ich weiss nicht».

Die 68 Antworten wurden anschliessend mit den drei möglichen Haltungen zum Urheberrecht (**Nein, Ja, mit Einschränkungen, Ja, im gleichen Masse wie menschliche Werke**) gekreuzt, um eine **Korrespondenzmatrix** zu erstellen.

KI-Urheberrecht ↓ / Inhaber:in →	Public Domain	Menschlicher Schöpfer	Source Artists	Aufteilung	Unentschlossen
Nein (46 %)	70 %	15 %	10 %	3 %	2 %
Ja, aber mit Einschränkungen (41 %)	25 %	45 %	15 %	10 %	5 %
Ja, im gleichen Masse wie menschliche Werke (13 %)	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %

Die Ergebnisse zeugen von einer starken Übereinstimmung zwischen **Rechtsauffassung und Rechtevergabe**.

- Befragte, die sich gegen ein Urheberrecht an KI-generierten Inhalten aussprachen (46 %), sind mehrheitlich der Meinung, dass KI-Werke **gemeinfrei** bleiben sollten.
- Befragte, die einen **eingeschränkten** Urheberschutz befürworten (41 %), anerkennen im Allgemeinen den:die **menschlichen Schöpfer:in** als Hauptinhaber:in der Urheberrechte, sprechen sich aber ebenso für die teilweise Anerkennung der **künstlerischen Quelle** aus, die dem KI-generierten Inhalt als Inspiration diene (Source Artist).
- Die Befragten, die KI-generierte Inhalte **im gleichen Masse wie menschliche Werke** schützen wollen (13 %), sind einstimmig der Meinung, dass die Urheberrechte bei dem:der **menschlichen Schöpfer:in** liegen sollten, und sehen KI lediglich als Hilfsmittel im Schöpfungsprozess.

Die Meinungsunterschiede zeugen vom Spannungsverhältnis zwischen dem **Wert der menschlichen Arbeit**, dem **Schutz von Kunstschaffenden** und der **Notwendigkeit einer Anpassung des rechtlichen Rahmens**.

10. KI-Regulierung im Schweizer Animationsfilm

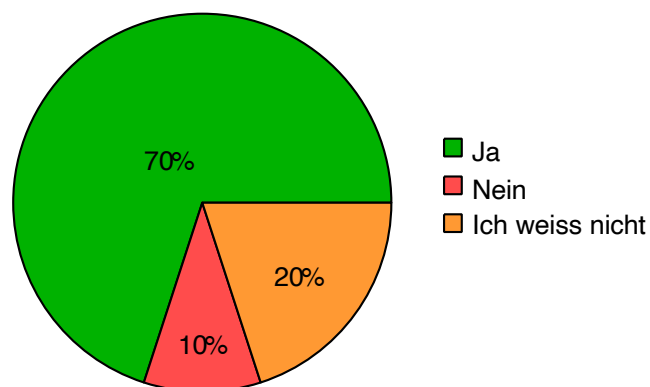
Queranalyse der Fragen: «Befürworten Sie die Entwicklung spezifischer Richtlinien für den Einsatz von KI in der Animationsproduktion in der Schweiz?» und «Wenn ja, welchen Aspekten sollte Priorität eingeräumt werden?»

Analysemethode: Die Antworten auf die erste Frage wurden in die drei Kategorien **Ja**, **Nein**, **Ich weiss nicht** eingeteilt. Die zweite Frage, eine offene und eine Multiple-Choice-Frage mit mehreren Antwortmöglichkeiten, wurde anhand von fünf wiederkehrenden Schwerpunkten codiert.

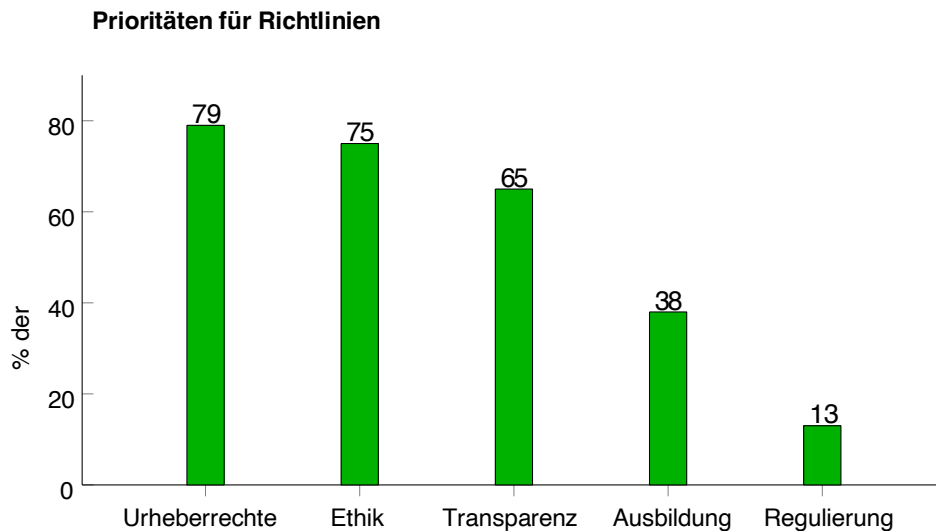
- **Schutz von Urheberrechten**
- **Ethische Normen**
- **Transparenz der verwendeten Algorithmen**
- **Ausbildung und Umschulung**
- **Institutionelle Regulierung (Förderbeiträge, Festivals, Kommunikation)**

Grundlage für die Berechnung der Prozentanteile war das Gesamttotal der Antwortgeber:innen (N=68).

Prioritäten	Nennungen	% der Antwortgeber:innen
Schutz von Urheberrechten	54	79 %
Ethische Normen	51	75 %
Transparenz/Rückverfolgbarkeit	44	65 %
Ausbildung/Umschulung	26	38 %
Regulierung/Finanzierung/ Festivals	9	13 %



Haltung der Befragten zur Schaffung von Richtlinien (N=68)



Haltung/Thema	Rechte	Ethik	Transparenz	Ausbildung	Regulierung
Ja (70 %)	80 %	78 %	70 %	42 %	15 %
Ich weiss nicht (20 %)	65 %	60 %	45 %	25 %	5 %
Nein (10 %)	40 %	30 %	25 %	10 %	0 %

Die grosse Mehrheit der Antwortgeber:innen (**70 %**) spricht sich für die Schaffung von schweizweiten Richtlinien zum KI-Einsatz in der Animationsfilmbranche aus. Folgendes sind die Prioritäten: **Urheberrecht, Ethik, Transparenz**. Es herrscht Einigkeit darüber, dass es einen klaren, aber nicht zu restriktiven Rahmen braucht.

Auch «unentschlossene» Personen haben diese Themen häufig genannt, was davon zeugt, dass eine Regulierung als **Vertrauensgarantie** und nicht als Einschränkung wahrgenommen wird. Die Ausbildung/Umschulung, die von 38 % der Befragten angekreuzt wurde, zeugt vom Bewusstsein für eine professionelle Begleitung. Die seltenen «Nein»-Antworten dürften darauf zurückzuführen sein, dass eine **Überregulierung** befürchtet wird, die die **Kreativität behindert**.

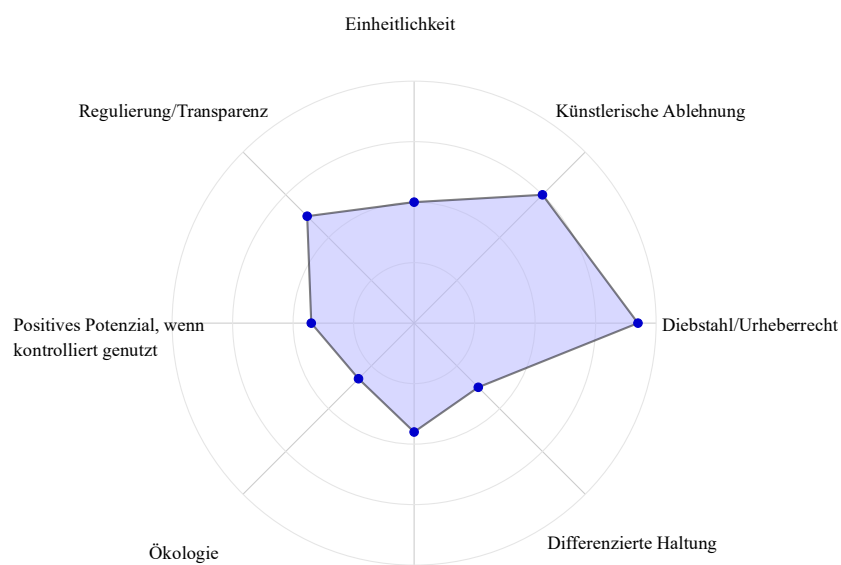
Zusammenfassung: Die Antwortgeber:innen fordern kein Verbot und keine strenge Gesetzgebung, sondern vielmehr eine **Charta, die auf geteilte Verantwortung setzt** sowie technologische Innovation und Respekt vor der kreativen Arbeit des Menschen in Einklang bringt.

11. Freie Feststellungen zur Einbindung von KI in die Animationsfilmproduktion

Thematische Analyse der Antworten auf die offenen Fragen – ethische, rechtliche und künstlerische Aspekte

Methode: Die qualitativen Antworten wurden anhand von acht wiederkehrenden Themenschwerpunkten codiert: künstlerische Ablehnung, Urheberrechte, Ökologie, Vereinheitlichung, technisches Potenzial, Regulierung, Prekarisierung, differenzierter Ansatz. Um die dominierenden Themen zu identifizieren, wurde anschliessend jeder Schwerpunkt nach Häufigkeit der Nennung gewichtet. Auch der Gesamttenor (dafür/neutral/dagegen) wurde evaluiert.

Themenschwerpunkt	Nennungen	% der Antwortgeber:innen
Ablehnung von KI im künstlerischen Prozess	18	30 %
Diebstahl/Urheberrechte / gesetzeswidrige Ausbeutung	22	37 %
Ökologische Bedenken	8	13 %
Kulturelle Verarmung / stilistische Einheitlichkeit	12	20 %
Positives Potenzial, wenn kontrolliert genutzt	10	17 %
Regulierungsbedarf/Transparenz	15	25 %
Sozio-ökonomisches Risiko / Prekarisierung	11	18 %
Differenzierte Haltung	9	15 %



Prekarisierung

In den offenen Antworten zeigt sich **eine grosse Meinungsvielfalt**, doch die Befürchtungen sind weitgehend die gleichen: **Einhaltung der Urheberrechte, Schutz der künstlerischen Einzigartigkeit** und die **Notwendigkeit von Transparenz**. Die Mehrheit der Befragten äussert Befürchtungen bezüglich **Diebstahl** und stilistischer **Vereinheitlichung**, eine Minderheit anerkennt allerdings das **technische Potenzial von KI** für nicht-kreative Arbeiten. Insgesamt lassen sich aus den Antworten eine **starke Verbundenheit mit der schöpferischen Ethik** und der Wunsch nach gemeinsamer **Übernahme von Verantwortung** bei der künftigen Integration dieser Technologien ableiten.

12. Erwartungen an den GSFA im Zusammenhang mit KI

Analysemethode

Die Antworten auf die Frage «*Welche Leistungen und Aufgaben erwarten Sie vom GSFA im Bereich der KI?*» wurden mithilfe einer **thematischen Codierung** analysiert. Jede Antwort wurde einer oder mehreren wiederkehrenden Sinnkategorien zugeordnet. Anschliessend wurden diese Kategorien nach **semantischer Nähe zusammengelegt** und nach Häufigkeit der Nennung gewichtet. Schliesslich wurden die Themen nach Häufigkeit der Nennung eingeordnet.

Zusammenfassung

Tabelle 12.1: Wichtigste Erwartungen an den GSFA im Zusammenhang mit KI

Hauptthema	Unterthemen und genannte Beispiele	Relatives Gewicht
Schutz von Urheberrechten und Bekämpfung von Bilddiebstahl	Verbot der Nutzung von Werken ohne Einverständnis, Anzeige von Plagiaten, Wahrung von Urheberrechten	35 %
Klare Positionierung von Seiten GSFA (Regulierung/Teilverbot)	Starke ethische Richtlinie, Ausschluss von KI-Projekten aus öffentlichen Finanzierungen	25 %
Information und Technologie-Monitoring	Transparente Kommunikation, Überwachung der Entwicklungen, Klärung der Nutzung	20 %
Schulung und Sensibilisierung	Workshops, Schulungen, Begleitung bei der verantwortungsvollen Nutzung	15 %
Politische Vertretung und Vertretung der Brancheninteressen	Beteiligung an öffentlichen Debatten, Schutz des Status von Künstler*innen	10 %
Umweltschutz und globale Ethik	Energiekosten, Vereinheitlichung, technologische Entwicklung	8 %
Förderung einer kontrollierten KI-Nutzung	Beschränkung von KI auf technische Aufgaben, Erhalt der menschlichen Kreativität	7 %
Dialog und Vermittlung innerhalb der Branche	Fördern nicht polarisierender Diskussionen, Schaffen von Austauschmöglichkeiten	6 %

Die Analyse der Antworten ergibt, dass die meisten Befragten sich vom GSFA wünschen, dass sich der Verband für den **Schutz** seiner Mitglieder vor den Auswirkungen der KI-Nutzung in der Branche starkmacht. Etwa ein Drittel der Antwortgeber:innen fordern konkrete Massnahmen zum **Schutz von Urheberrechten** und zur Bekämpfung von Bilddiebstahl durch generative KI-Modelle. Ein weiteres Viertel wünscht sich vom GSFA eine **klare oder sogar restriktive Haltung** zu ethischen Fragen im Zusammenhang mit der KI-Nutzung bei Produktionen, die mit öffentlichen Finanzmitteln unterstützt werden.

Gleichzeitig äussert ein nicht unwesentlicher Teil der Befragten den Wunsch nach **Informationen, Schulungen und Begleitung** von Seiten des GSFA bei diesem raschen technologischen Wandel. Eine Minderheit spricht sich für eine **pragmatische und kontrollierte KI-Nutzung** aus und akzeptiert einzelne technische Anwendungen (Kolorierung, Lip-sync), fordert aber dennoch Transparenz und Rückverfolgbarkeit. Insgesamt lassen sich die Forderungen drei Kategorien zuordnen: **Schützen – Informieren – Vertreten**. Diese drei Schwerpunkte definieren den Auftrag, den die Animationsgemeinschaft dem GSFA im Zusammenhang mit der KI übertragen möchte.