Game Market Copilot

STEAM 2025-2026

急増するSteamの新作
生成AIはどう広がり、どう評価されているのか

2026年1〜9月のSteam新作21,513本のうち、38.1%がAI使用を開示しています。
その作品のレビュー件数と好評率、不評レビューの中身を、開示のない作品と比べました。

この本が答える疑問

AIを使った開発への6つの疑問と、その答え

1. AIを使った作品は、どのくらい増えているのか

2026年1〜9月の新作の**38.1%**がAI開示あり。7月以降は本数がさらに急増し、増えた6,627本のうち4,807本を占めます。5ページ

2. AIを使うと、レビューがつかなくなるのか

レビューが10件以上つく割合は**28.5%**対45.4%です。開発者のリリース経験で分けても、AI開示ありが低いままです。8ページ

3. AIを使った作品は、どう評価されているのか

レビュー10件以上の作品のうち、酷評（好評率50%未満）はAI開示ありでも**6.5%**で、多数ではありません。ただし好評率80%以上に届く割合は57.6%と、AI開示なしの70.4%より低いままです。9ページ

4. レビューが多くついた作品なら、その差はなくなるのか

なくなりません。レビュー50件以上、100件以上に絞っても、好評率80%以上の差は**14.0・15.8ポイント**と残ります。10ページ

5. どの用途に使うと、評価に差が出るのか

開示文に書かれた用途で分けると、好評率の差は見られず、レビュー10件に届く割合の差は用途の判定のしかたで変わりました。「画像に使うと特に不利」とはっきり言える形は見つかっていません。12ページ

6. プレイヤーは何に不満を感じているのか

AI開示ありの作品から1作品1件ずつ選んだ不評レビューで、生成AIへの批判は**12.9%**。多いのはゲーム性やバグへの不満で、こうした出来への不評レビューはAI開示ありのほうが多くついています。13ページ

> 6つの答えから見えてきたのは、**AIを使うかどうかより、作り込みが問われている**ということです。 16ページ

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年1月〜2026年9月に発売されたSteam新作42,350本と、2026年1〜8月に発売された有料の新作16,191本 / 集計日: 2026-10-18

読む前に

この数字の前提と、本書の構成



Shuntaro Nakajima
Founder, Game Market Copilot

生成AIは驚くほどの速さで進化していて、ゲーム開発にどう使うかという投稿がSNSで毎日のように流れてきます。ほかの人が発表したゲームがAIでコピーされた、という話題も絶えません。開発が楽になる面がある一方で、悪用や炎上といった悪い印象もあります。そうした中で、Steamに並ぶゲームが実際にどうなっているのかを調べました。

3つの前提

1. SteamではAI使用の開示は開発者の自己申告です。開示がないことはAI不使用を意味しません。
2. ここで示すのは関連であり、AI使用が原因であることを示すものではありません。
3. レビュー件数と好評率は受け入れられ方の観測で、販売本数ではありません。

04 新作はどれだけ増え、誰が作ったのか
05 疑問1 — AIを使った作品は、どのくらい増えているのか
07 疑問1(続き) — 増えているのは誰か
08 疑問2 — AIを使うと、レビューがつかなくなるのか
09 疑問3 — どう評価されているのか
10 疑問4 — レビューが多くついた作品なら、その差はなくなるのか
11 疑問5 — どの用途に使うと、評価に差が出るのか
13 疑問6 — プレイヤーは何に不満を感じているのか
15 6つの疑問への答えと、開発の判断に使うなら
17 対象と方法・定義

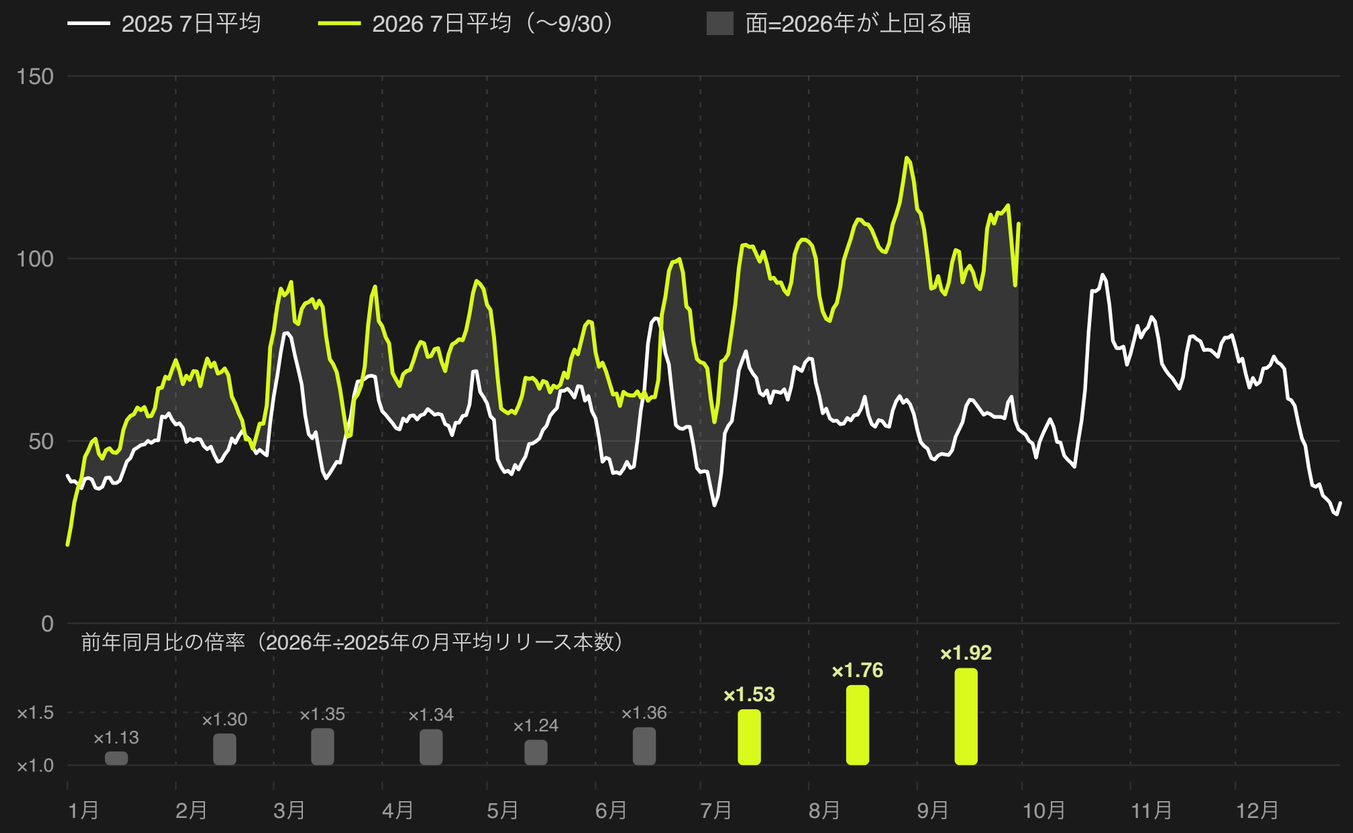
年を比べるチャートは白=2025年（白いページでは黒）、黄緑=2026年（白いページでは紫）です。AI開示のあり・なしを比べるバーは黄緑=AI開示あり、灰色=AI開示なしで、行ごとに名前を書いています。発売日の決め方は前作「Steamの発売日は、どう決めればいいのでしょうか」で扱っています。

Source: Game Market Copilot / 対象・集計日は左ページと同一 / 用語と算出方法は17〜18ページ

前提 — 新作はどれだけ増え、誰が作ったのか

Steamのリリース数の変遷：7月以降の加速

1〜6月のリリース数は2025年から2026年で1.13〜1.36倍に増加していました。7月・8月・9月はそれぞれ前年同月の1.53倍・1.76倍・1.92倍に増え、1日あたり平均で7月91.3本、8月100.1本、9月103.6本がリリースされています。早期アクセスを終えて発売日が2026年に替わった作品（各月およそ4%）を除いても、7月1.47倍・8月1.69倍・9月1.83倍となっており、7月〜9月は1〜6月より大きく増加しています。



増えた6,627本の69%は、開発者にとって初めてリリースの作品

1〜9月の同じ期間どうしの比較です。

	2025 → 2026	
開発者にとって初めてリリースの作品の割合 増えた6,627本のうち4,592本	58.9 → 62.1%	初めてのリリースの割合が増加
過去1年間に5本以上を発売した開発者の作品の割合 しきい値を3本・10本にしても拡大は確認できません	7.8 → 6.9%	量産型の割合は増えていない
セルフパブリッシングの作品の割合 開発元と販売元の名義が同じ作品	75.3 → 78.6%	セルフパブリッシングの割合が増加
無料タイトルのシェア Free to Play vs 有料タイトル	14.7 → 11.7%	有料タイトルの割合が増加
AI使用の開示タイトルの割合 詳しくは次ページ（5ページ）	22.8 → 38.1%	AI使用開示の割合が増加

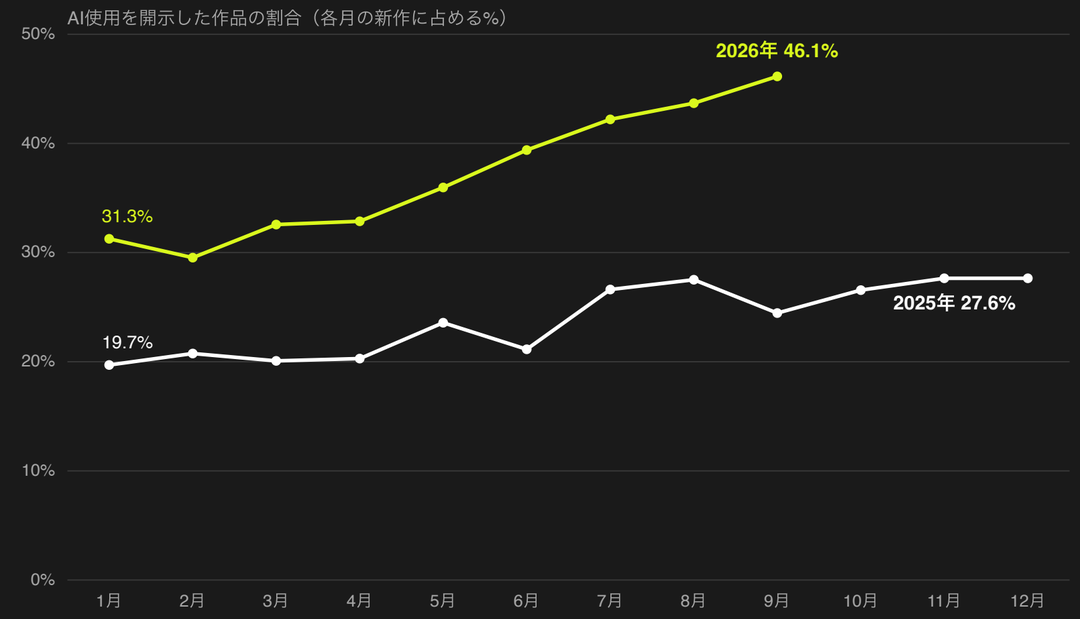
名義は文字列で照合しています。過去作を削除した場合や名義を変えた場合は「初めてリリースの作品」の側に数えられるため、水準そのものではなく2025年からの変化で読んでください。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年の新作20,837本と2026年1月1日〜9月30日の新作21,513本（作り手の比較は2025年1〜9月14,886本と2026年1〜9月21,513本） / 集計日: 2026-10-18（2025年の日次線の形状は前作の集計データによる） / 倍率=各月の1日平均リリース本数の比 / 「過去1年間に5本以上」=作品のいずれかの開発名義が発売日までの366日間に当該作を除き5本以上を発売 / AI使用の開示タイトルの割合は2025年1〜9月14,886本・2026年1〜9月21,513本が対象（詳細は5ページ）

疑問1 — AIを使った作品は、どのくらい増えているのか

AI使用開示作品の割合が、1年で20%台から46%へ増加

各月に発売された新作のうち、ストアにAI使用の開示があるタイトルの割合です。2025年1月は19.7%、2025年9月は24.5%で、1年後の2026年9月には46.1%まで上がってきました。AI使用の開示は開発者の自己申告のため、開示がないからといってAI不使用とは言いきれません。推測にはなりますが、実際に使用している割合はこれより高い可能性もあります。



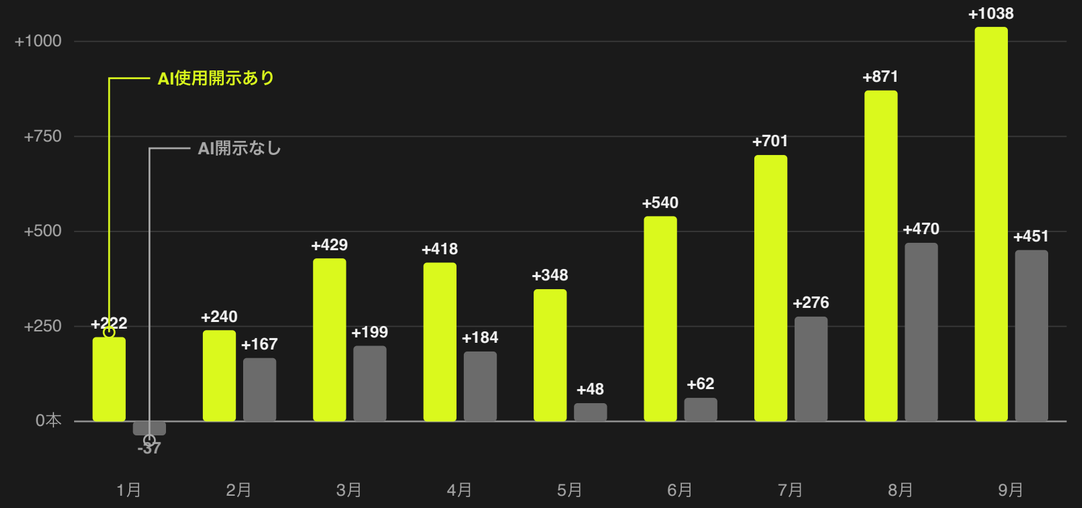
開示の対象は2026年1月に見直され、コード補助など開発ツールとしての利用は対象外になりました。対象が狭くなった後の年が、前年を上回っています。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年1月〜2026年9月に発売されたSteam新作42,350本の月次集計（月あたり1,364〜3,108本） / 集計日: 2026-10-18 / 各月の割合の取り得る範囲（集計のぶれを考えた両側95%の幅）は最大で±2.3ポイント

疑問1 — 増えた分の内訳

増加分6,627本のうち4,807本がAI使用を開示

前年同月からの増減を、AI使用の開示あり・なしで分けた本数です。昨年からの増加がいちばん大きい9月はAI使用開示あり+1,038本、AI開示なし+451本でした。1月はAI使用開示あり+222本に対してAI開示なしが37本減っており、AI開示なしのタイトルだけで言えばリリース数が減っています。



4,807/6,627本 AI使用開示

1〜9月の合計と、そのうちAI開示あり（72.5%）。AI使用開示なしは+1,820本です

AI使用開示のシェア22.8 → 38.1%

昨年と今年同じ1〜9月どうしのAI使用開示ありシェア

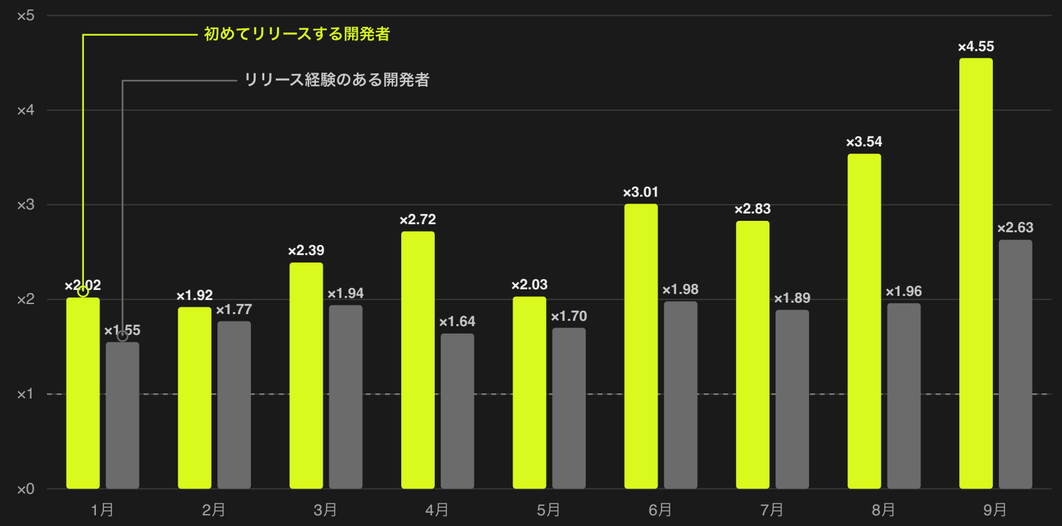
これは増えた本数を開示のあり・なしに分けただけの内訳です。増加の原因や、AIで作られた作品の本数を示すものではありません。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2026年1〜9月の各月と2025年同月の差分（合計+6,627本） / 集計日: 2026-10-18

疑問1 — 増えているのは誰か

リリース経験別に見た、AI開示作品の前年同月比

AI使用を開示した作品の本数を、月ごとに前年同月と比べた倍率です。開発者のリリース経験ごとに比べており、初めてリリースする開発者の倍率は1.92〜4.55倍、リリース経験のある開発者は1.55〜2.63倍です。6月・8月・9月は、初めてリリースする開発者のAI開示本数が前年同月の3倍を超えました。



データで観測できるのは本数の伸びまでです。AIのおかげで、作りたくても作れなかった人が作れるようになった、というのは仮説で、Steamのデータだけでは確かめられません。

8・9ページで確かめること

AI開示作品で初めてリリースの作品が急に増えているなら、レビュー件数や好評率の差は、AIではなく初めてのリリースであることで説明できるのではないか。開発者のリリース経験で分けて比べます。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年1月〜2026年9月の新作（2026-10-18抽出） / 「初めてリリースする開発者」=その名義の発売日がカタログ上の最初の発売日と一致する作品 / 倍率=各月のAI開示本数の2026年÷2025年

疑問2 — AIを使うと、レビューがつかなくなるのか

リリース経験の有無に関わらず AI開示あり作品のレビュー10件到達率は低い

Steamはレビューが10件たまると、ストアに好評率を表示します。2026年1〜8月発売の有料の新作16,191本で、この10件に届いた割合はAI開示あり28.5%、AI開示なし45.4%でした。初めてリリースした作品は、AI開示の有無にかかわらず10件に届きにくい層です。それでもリリース経験が同じ開発者どうしで比べると、どちらの層でもAI開示ありが下回ります。

AI開示あり
28.5%
6,034本のうち1,722本

AI開示なし
45.4%
10,157本のうち4,611本

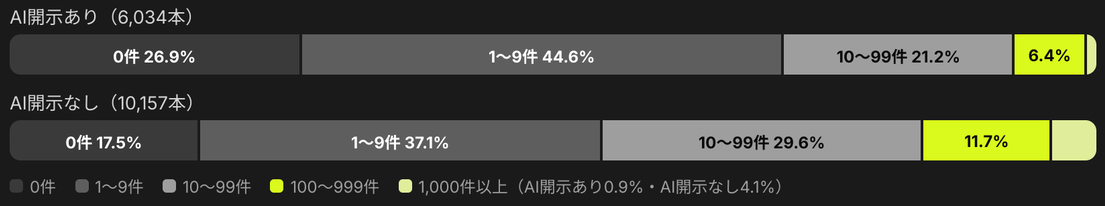
リリース経験で分けた、レビュー10件以上の割合

初めてリリースする開発者の作品の割合は、AI開示あり**62.4%**・AI開示なし59.1%で、大きくは違いません。



バーの全長は、それぞれのグループの作品すべて（100%）です。色の部分が、そのうちレビュー10件以上に届いた作品の割合です。

レビュー件数の分布 中央値 AI開示あり2件・AI開示なし7件



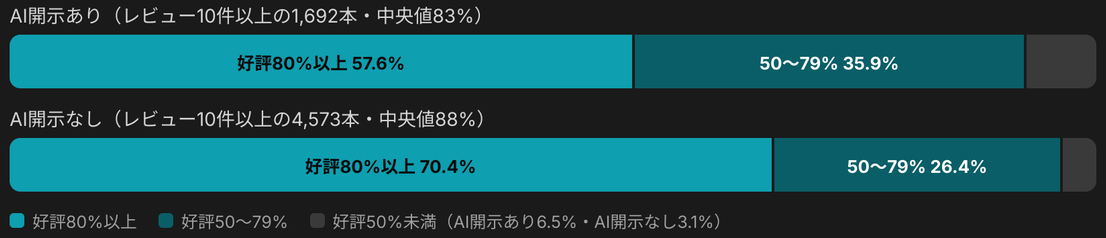
Source: Game Market Copilot / 対象: 2026年1月1日〜8月31日に発売された有料のSteam新作16,191本（AI開示あり6,034本・AI開示なし10,157本） / 集計日: 2026-10-18（全作品が発売から48日以上経過）。リリース経験別は開発名義のない7本を除く（AI開示あり6,031本・AI開示なし10,153本） / レビュー数=Steam購入者レビューの累計。無料の新作2,213本はこの計数でほぼ0件になるため対象外です

疑問3 — どう評価されているのか

酷評は6.5%と多数ではない。好評80%以上の差は、リリース経験別でも約13ポイント

レビューが10件以上つき、ストアに好評率が表示されている作品の構成です。好評率50%未満まで落ちた作品はAI開示ありで6.5%、AI開示なしで3.1%と、どちらも少数でした。差が大きいのは好評率80%以上に届くかどうかで、57.6%対70.4%です。リリース経験で分けても、好評率80%以上の割合のAI開示ありとなしの差は、リリース経験のある開発者で12.7ポイント、初めてリリースする開発者で13.1ポイントでした。初めてリリースする開発者の作品の好評率は、リリース経験のある開発者の作品を下回っていません。

ストアに表示されている好評率の分布



リリース経験で分けた、好評率80%以上の割合



バーの全長は、それぞれのグループのうちレビュー10件以上で好評率が表示されている作品すべて（100%）です。色の部分が好評率80%以上の割合です。発売30日時点の好評率で切っても同じ向きです。

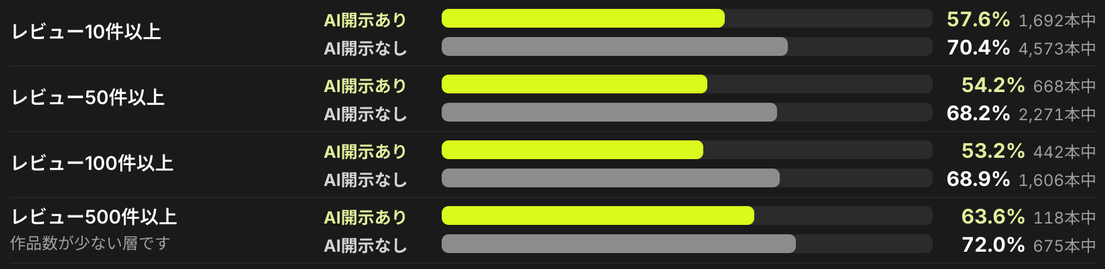
Source: Game Market Copilot / 対象: 2026年1〜8月発売の有料の新作のうち、レビュー10件以上でストアに好評率が表示されているAI開示あり1,692本・AI開示なし4,573本 / 集計日: 2026-10-18。リリース経験別は開発名義のない3本を除く（AI開示あり1,691本・AI開示なし4,571本） / 好評率=ストアページに表示される値 / 全作品が発売から48日以上経過

疑問4 — レビューが多くついた作品なら、その差はなくなるのか

レビューが多くついた作品に絞っても、好評80%以上の差は残る

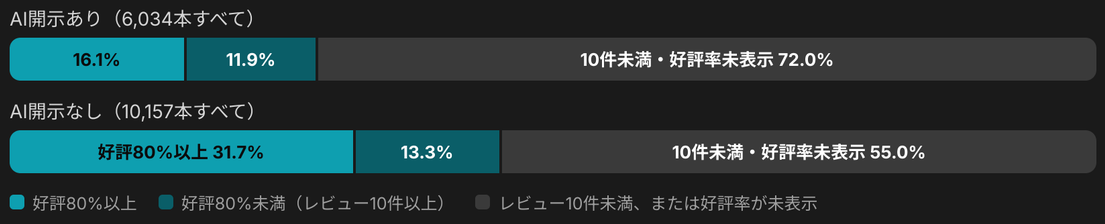
レビュー10件で表示される好評率は、少数のプレイヤーの評価です。より多くのプレイヤーが評価した作品だけに絞っても、好評率80%以上に届く割合はAI開示ありが低いままでした。差は50件以上で14.0ポイント、100件以上で15.8ポイントです。500件以上は作品数が少ないため、向きだけを読みます。下段は、まだ好評率が表示されない作品も含めて発売した作品すべてを分母にした内訳で、好評率80%以上で店頭に出ているのはAI開示あり16.1%、AI開示なし31.7%です。

レビュー件数のしきい値別、好評率80%以上の割合



バーの全長は、そのレビュー件数以上で好評率が表示されている作品すべて（100%）です。色の部分が好評率80%以上の割合です。

発売した作品すべてを分母にすると



Source: Game Market Copilot / 対象: 左ページと同じ2026年1〜8月発売の有料の新作16,191本。しきい値別は各件数以上でストアに好評率が表示されている作品 / 集計日: 2026-10-18 / 好評率の比較はレビュー10件に届いた作品どうしで、届いた割合が両群で違う集団です。レビュー件数の差と好評率の差は、足し合わせたり大小を比べたりできません

疑問5 — 開示欄には何が書かれているか

開示情報の2区分、記載されている用途

開発者は作品を提出するときの調査票でAI使用を申告し、その内容がストアページに表示されます。区分は「事前生成」と「ライブ生成」の2つです。実際に掲載されている文章を2例そのまま引用します。



区分1 事前生成

> *Certain artistic assets in this work were produced using Stable Diffusion, including but not limited to: scene images, loading images, and select item icons.*

シーン画像、ローディング画像、一部のアイテムアイコンなどのアート素材を、Stable Diffusionで制作したと書かれています。

BidKing（2026年4月15日発売） 画像・開示文: Steamストアより



区分2 ライブ生成を含む

> *None of the art assets in the game are AI-generated. ... In-game chat is dynamically generated using LLM and text-to-speech technology.*

アート素材はAI生成ではないと断ったうえで、ゲーム内の会話を大規模言語モデルと音声合成でその場で生成すると書かれています。

AI2U: With You 'Til The End（2026年8月12日に正式版。2025年1月から早期アクセス） 画像・開示文: Steamストアより

開示の区分は事前生成のみがほとんど



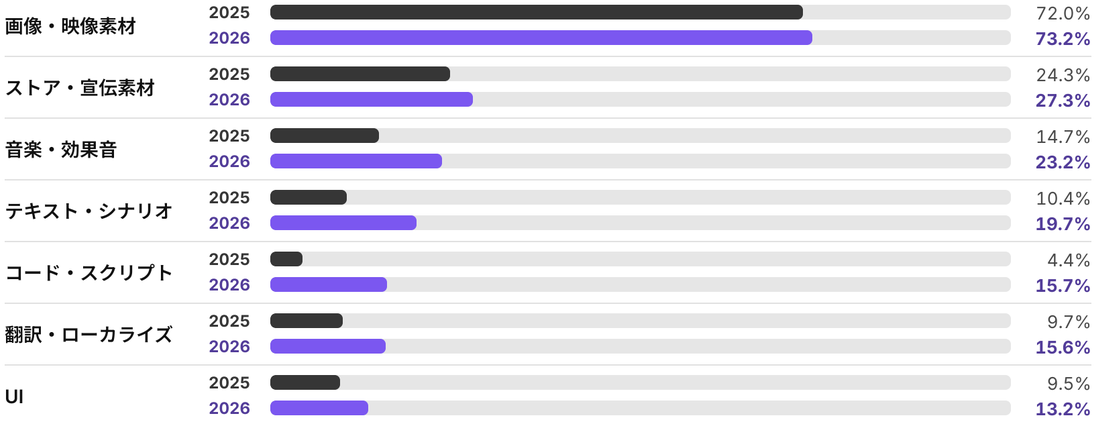
2025年1月〜2026年9月に発売され、AI使用を開示している13,218本の区分の内訳（2026-10-19集計）。紫=ライブ生成を含む開示396本

Source: Game Market Copilot / 引用は2026-09-12〜20に観測したストアページの開示文（原文のまま。2例目は中略あり） / 区分の定義はValve公式ドキュメント / 例示であり、全体の傾向を示すものではありません

疑問5 — どの用途に使うと、評価に差が出るのか

開示文の7割超が画像・映像素材に言及

開示文に書かれている用途を分類した結果です（1つの文章が複数に該当するため合計は100%を超えます）。



バーの全長は、各年の開示文すべて（2025年1〜9月3,165本・2026年1〜9月8,068本）です。色の部分が、その用途に触れた開示文の割合です。

画像・音楽・ボイス・テキストへの言及の有無で分けても、明確な差は確認されていない

素材（画像・音楽・ボイス・テキスト）に触れた作品4,948本と、それ以外の用途だけに触れた作品523本で比べると、好評率80%以上の割合は57.2%と56.9%でした。レビュー10件以上に届いた割合は素材に触れた作品が5.1ポイント低いものの、用途の判定を厳しくすると差は1.3ポイントに縮み、はっきりしません。画像・映像素材に触れる開示文が7割超でしたが、2026年にはコードや翻訳など、それ以外の用途に触れる開示文も増えています。

> 2026年1月の見直しでコード補助はAI開示の対象外になりましたが、開示文の中でコードに触れる記述は増えています。またAI開示は開発者の自己申告のため、AIを使っていても開示していないタイトルもあると考えられます。

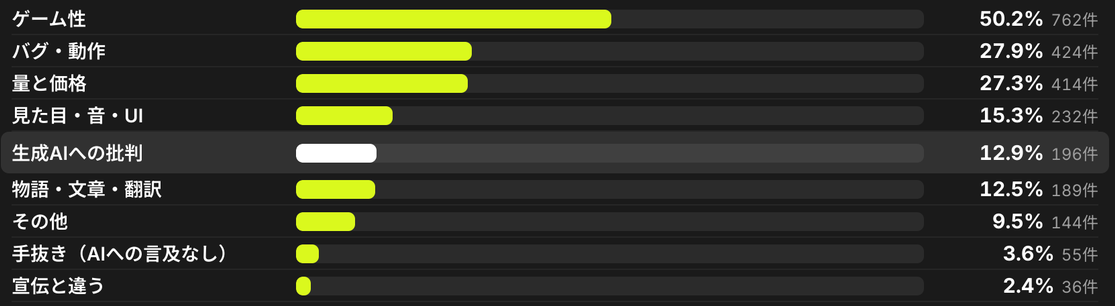
Source: Game Market Copilot / 対象: ストアページに開示欄が表示されている作品の開示文全文（2025年1〜9月3,165本・2026年1〜9月8,068本）。用途の比較は2026年1〜8月発売の有料5,923本のうち用途を分類できた5,471本 / ストアページ観測2026-09-12〜2026-10-18・レビュー集計2026-10-18 / 分類は開示文の記述の機械分類で、独立した80件の目視検証では付けたラベルの86%が正しく、書かれた言及の約96%を拾えていました

疑問6 — プレイヤーは何に不満を感じているのか

AI開示作品の不評レビューで、生成AIへの批判は12.9%。ゲーム性やバグより少ない

AI開示ありの作品から1作品1件ずつ無作為に選んだ「おすすめしない」レビュー（以下、不評レビュー）1,518件に書かれた不満を調べました。いちばん多いのはゲーム性で半数を超え、生成AIへの批判は12.9%です。9割近くは生成AIを批判していません。

AI開示ありの作品の不評レビューに書かれた不満



バーの全長は不評レビュー1,518件すべて（100%）です。1件が複数に当てはまります。理由が書かれていないレビューは7.6%でした。ゲーム内の敵やNPCの「AI」への不満は、生成AIへの批判に含めていません。

生成AIへの批判の中身と、レビューの例（翻訳・抜粋）

AIの使用そのものへの反対
5.6% 85件
（短所として）ゲームの絵やビジュアル素材、ストアページの画像に生成AIが使われている
英語から翻訳

AIと結びつけた手抜き批判
5.2% 79件
AIで生成した画像が20枚。「ゲーム」の中身は、それを最後までクリックしていくだけ。5分で終わる内容
ロシア語から翻訳

生成物の質への指摘
4.8% 73件
会話文を読んでいると、壁に頭を打ちつけたくなる。調べてみたらAIが使われていた。納得
英語から翻訳

割合は不評レビュー1,518件に対する値で、1件が複数に当てはまります。3つの内訳は判定のぶれが大きいため目安です。

手抜き批判はAIに触れないものも含めてAI開示ありの8.7%で、その約6割がAIと結びつけた批判です。AI使用を開示していない作品でも、不評レビューの2.2%はAIが使われていると指摘・批判しています。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2026年1〜8月発売・有料・レビュー10件以上で不評レビューのある1,518作品すべてから1件ずつ、10月11日までの投稿・全言語 / 人が読んだ120件との照合で、生成AIへの批判と判定したうち86%が正しく、見逃しは4%。例はその120件からの抜粋で代表例ではなく、作品名と投稿者は伏せています / 集計日: 2026-10-18

疑問6 — AI開示なしの作品と比べると

AI開示作品には、ゲームの出来への不評レビューが多くついている

不評レビューに占める割合で比べると、不満の中身の差はいちばん大きいゲーム性でも6ポイントほどです。違うのは量です。作品ごとの不評の割合を掛けて100件あたりに直し、作品で平均すると、ゲームの出来に触れた不評レビューはAI開示ありで17.9件、なしで14.0件でした。バグ・動作は1.5倍、量と価格は1.4倍です。

レビュー100件あたりの不評レビューの件数（作品ごとの平均）



バーの全長は100件あたり25件です。1件が複数の不満に当てはまるため、内訳の合計は上の行を超えます。物語・文章・翻訳は2.4件と2.0件、手抜き（AIへの言及なし）は0.8件と0.4件です。生成AIへの批判（2.5件と0.4件）はここに含めていません。

仮説
AI開示ありのタイトルには、完成度が十分でないまま発売された作品が多い可能性がありそうです。AIを使っていること自体より完成度やこだわりなどをしっかり作り込むことを気に掛けた方が良いかもしれません。

これはレビューを書いた人の不満です。8ページのレビュー10件に届きにくい理由（見つけてもらえない、購入を避けられているなど）は、レビュー本文からは分かりません。

Source: Game Market Copilot / 対象: レビュー10件以上の作品（AI開示あり1,721本・なし4,609本）。作品ごとの不評の割合（10月11日までのSteam購入者レビュー）に、左ページの方法で選んだ不評レビュー1件の中身を掛けて平均（不評レビューのない作品は0件、AI開示なしは1,518作品で推計） / 集計日: 2026-10-18

結論 — 6つの疑問への答え

AI開示作品は急増した。ただしレビューがつきにくく、高評価にも届きにくい

Q1 AIを使った作品は、どのくらい増えているのか

A 新作の4割近くがAI開示作品に。7月以降は本数がさらに急増

2026年1〜9月で38.1%。AI開示作品は1〜6月の月約500〜900本から、7〜9月は月約1,200〜1,400本に増え、増えた本数の72.5%を占める。 5〜7ページ

Q2 AIを使うと、レビューがつかなくなるのか

A つきにくい。リリース経験に関わらず、レビュー10件に届く割合が低い

レビュー10件に届いた割合は28.5%対45.4%。 8ページ

Q3 AIを使った作品は、どう評価されているのか

A 酷評は少数。ただし高評価には届きにくい

10件以上の作品で好評率50%未満は6.5%。好評率80%以上は57.6%対70.4%で、リリース経験別でも約13ポイント差。 9ページ

Q4 レビューが多くついた作品なら、その差はなくなるのか

A なくならない

レビュー100件以上に絞っても、好評率80%以上の差は15.8ポイント。 10ページ

Q5 どの用途に使うと、評価に差が出るのか

A 用途による差ははっきりしない

開示文の7割超は画像・映像素材に触れている。 12ページ

Q6 プレイヤーは何に不満を感じているのか

A AIそのものより、ゲームの出来への不満が多い

1作品1件の不評レビューで生成AIへの批判は12.9%。出来への不評レビューはAI開示ありに多くついている。 13〜14ページ

ここで示した差は、AI使用が直接の原因であることを示すものではありません。Steamのデータから、AI使用の開示と関連して見られる傾向をまとめたものです。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年1月〜2026年9月のSteam新作42,350本と、2026年1〜8月発売の有料の新作16,191本 / 集計日: 2026-10-18

開発の判断に使うなら

AIを使うかどうかに関わらず、作り込みが大事

6つの疑問を通して、一貫して見えてきたのは次の3点です。

1. **生成AIへの批判はあるが、不評レビューの中心ではない**

   1作品1件ずつ選んだ不評レビューのうち、生成AIを批判しているのは8件に1件（12.9%）です。好評率50%未満の酷評も、レビュー10件以上のAI開示作品の6.5%（AI開示なし3.1%）にとどまります。

2. **そもそもレビューが集まりにくい**

   レビュー10件に届く割合は28.5%対45.4%で、リリース経験で分けてもAI開示ありが低いままです。なぜつきにくいのかは、このデータからは分かりません。

3. **レビューがついても、出来への不満が多い**

   不評レビューの中心はゲーム性・バグ・量と価格で、こうした不評はレビュー100件あたりAI開示ありで17.9件と、なし（14.0件）より多くついています。完成度との関係は、14ページに仮説として示しています。

AIを使う・使わないより、作り込みを

当たり前のことですが、AIを使うかどうかに関わらず、遊びの手応え、不具合の少なさ、価格に見合う中身まで、しっかり作り込むことが大事だと言えるでしょう。また、AI開示作品にそもそもレビューがつきにくいのは、ストアで「AIで作ったように見える」作品が避けられやすいからではないか、というのが筆者の見方です（このデータでは確かめていません）。そのことを理解したうえで完成度をさらに高めなければ、勝負の場にすら立てません。

Source: Game Market Copilot / 本ページは本書の観測にもとづく整理と筆者の考えで、特定の対応の成果を保証するものではありません / 出典を明記のうえ自由に引用してください

対象と方法

何を対象にし、何を除いたか

対象にした作品
Steamでゲームとして登録された発売済みの作品のうち、発売日が2025年1月1日〜2026年9月30日の42,350本です。体験版・DLC・サウンドトラック・ツールは含みません。1作品は記録された発売日に1回だけ含めます。

レビューを比べた作品
2026年1月1日〜8月31日に発売された有料の16,191本（AI開示あり6,034本・AI開示なし10,157本）です。集計日には全作品が発売から48日以上たっています。9月発売分は観測期間が短すぎるため外しました。

レビュー件数と好評率
件数はSteam購入者レビューの累計で、キー有効化での入手は含みません。好評率はストアに表示される値で、レビュー10件以上の作品だけで比べています。発売30日時点の値で比べても、向きは同じでした。

無料の作品を外した理由
無料の新作2,213本は、購入者レビューの数え方ではほぼ0件になり、比べられないためです。含めて集計しても、レビュー10件以上の割合の差は-14.2ポイントで、向きは同じです。

集計日と反映の遅れ
発売直後の作品は、カタログに反映されるまで日数がかかることがあります。集計日の2026年10月18日は9月末から18日後で、9月発売分はこの後わずかに増える可能性があります。

不評レビューの内訳
レビュー10件以上で不評レビューのある作品から1作品1件ずつ無作為に選び、作品の大小で結果が偏らないようにしました（AI開示ありの不評レビューは上位10作品だけで全体の53%を占めます）。分類はAIモデルで行い、人が読んで判定した120件（AI関連の語を含むレビューを多めに入れた組）と照合しています。

開示文の用途分類
ストアページの開示文を、書かれている用途ごとに機械的に分類したものです。1つの文章が複数に当てはまります。書かれていない使用を否定するものでも、使用量を測ったものでもありません。

調べていないこと
ジャンルと価格帯をそろえた比較、開示するという選択そのものの効果、購入の判断、好評レビューの内容は調べていません。

2024年1月 AI使用の開示制度が始まる
生成AIを使う作品の販売が方針として認められ、同時に開示が義務になりました。

2026年1月 開示の対象が見直される
コード補助など開発ツールとしての利用は対象から外れ、プレイヤーが体験するコンテンツに絞られました。本書の2025年と2026年の比較は、この見直しをまたいでいます。

Source: Game Market Copilot / 制度の記述はValve公式ドキュメント（2026-10-11時点の現行版）にもとづく要約 / 集計日: 2026-10-18

用語の定義

本書で使った言葉

AI開示あり／AI開示なし
Steamのカタログに記録されている、AI使用の開示の現在の値です。開発者の自己申告で、AI開示なしはAIを使っていないことを意味しません。ストアページの開示欄で数えても21.3%から37.5%へ上がっており、同じ向きです。

事前生成／ライブ生成
Valveが定めた開示の2区分です。事前生成は開発中にAIで作った素材を収録するもの、ライブ生成はプレイ中にAIがその場で内容を作るものです。

リリース経験の分け方
作品のすべての開発名義で、カタログ上の最初の発売がその作品なら「初めてリリースする開発者」、それ以外を「リリース経験のある開発者」としています。名義の文字列で照合するため、過去作の削除や名義の変更は「初めて」の側に数えられます。

過去1年間に5本以上を発売した開発者
いずれかの開発名義が、発売日までの1年間（当日を含む366日）に、その作品を除いて5本以上を発売している作品です。3本・10本の区切りでも確かめています。

セルフパブリッシング
開発元と販売元の名義が同じ作品です。会社の規模や資本関係、契約の形は表しません。

前年同月比
2026年の各月の値を、2025年の同じ月の値で割った倍率です。4ページはリリース本数、7ページはAI開示作品の本数で計算しています。

レビュー10件・高評価・酷評
Steamはレビューが10件たまるとストアに好評率を表示します。本書はこれを「レビューがついたか」の区切りにし、好評率80%以上を高評価、50%未満を酷評と呼んでいます。

不評レビューと、生成AIへの批判
不評レビューは、Steamで「おすすめしない」を選んだレビューです。生成AIへの批判は、AIの使用そのものへの反対（開示していないことへの指摘を含む）、AIと結びつけた手抜き批判、生成物の質への指摘の3つです。ゲーム内の敵やNPCの「AI」への不満は含めず、ゲーム性に数えています。

Game Market Copilotは、Steamの全データと購入者レビューのデータを継続して集め、ゲーム開発者やパブリッシャーの判断を数字とAIツールで支えるサービスです。本書の数字と図表は、出典を「Game Market Copilot」と明記のうえ自由に引用・転載できます。開示文の引用と作品の画像は、Steamストアの掲載内容です。

表紙の画像: Crimson Desert Enhanced / Librarian: Tidy Up the Arcane Library! / DragonSword: Awakening / EA SPORTS FC 27（2026年1〜9月発売でAI使用を開示している作品のうち、レビュー数の多い4本）

gamemarketcopilot.com

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年1月〜2026年9月のSteam新作42,350本と2026年1〜8月発売の有料16,191本 / 集計日: 2026-10-18