एक बुनियादी ढांचा, दो बाज़ार — द Steam डॉसियर

स्रोत: https://phishdestroy.io/steam_dossier/hi/market_economics
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

प्रदर्शनी VII · बाज़ार संरचना · 20 सितंबर 2026

बाजार अर्थशास्त्र — दो अर्थव्यवस्थाएँ और लिस्टिंग सीमा

उनका बुनियादी ढांचा। *दो अर्थव्यवस्थाएँ।*

यह अनुभाग क्या प्रमाणित करता है
यह अध्याय Valve की $1,800 लिस्टिंग कैप और गैर-निकासी योग्य वॉलेट बैलेंस द्वारा उत्पन्न प्रणालीगत बाजार विभाजन का विश्लेषण करता है। लगभग $1.28 अरब के सूचीबद्ध मूल्यांकन वाले 38 के सक्रिय बाहरी स्किन एक्सचेंजों का सर्वेक्षण करके, इस जांच से यह साबित होता है कि उच्च-स्तरीय ट्रेडिंग अनिवार्य रूप से बाहरी छाया प्लेटफ़ॉर्मों पर स्थानांतरित हो जाती है, जबकि यह Steam के अंतर्निहित व्यापार और प्रमाणीकरण अवसंरचना पर निर्भर रहती है। जबकि सदस्यता अनुबंध में व्यावसायिक उपयोग को औपचारिक रूप से निषिद्ध किया गया है, Valve बिना प्रकाशित प्रवर्तन रिकॉर्ड के इस द्वि-स्तरीय अर्थव्यवस्था को सुगम बनाता है और इसका मुद्रीकरण करता है।

← कार्यकारी ब्रीफिंग पर वापस
38 सक्रिय तृतीय-पक्ष CS2 बाज़ार, साथ ही Steam का अपना। उनमें से किसी पर सूचीबद्ध प्रत्येक त्वचा को Steam की इन्वेंटरी से होकर गुजरना चाहिए और API पर व्यापार करना चाहिए। Valve के नियम उस अवसंरचना के वाणिज्यिक शोषण को प्रतिबंधित करते हैं। लगभग $1.28 अरब का तीसरे पक्ष द्वारा सूचीबद्ध मूल्य मौजूद है, जबकि इस नियम को लागू करने का कोई सार्वजनिक रिकॉर्ड नहीं मिला है।

$1.28B
तृतीय-पक्ष सूचीबद्ध मूल्य · 38 प्लेटफ़ॉर्म
53.2एम
प्रदर्शित ऑफ़र · 38तृतीय-पक्ष बाज़ार
70.1के
Steam स्नैपशॉट में सूचीबद्ध आइटम
41×
तृतीय-पक्ष सूचीबद्ध मूल्य बनाम Steam का $31मिलियन

मुख्य निष्कर्ष

एक बुनियादी ढांचा। दो अर्थव्यवस्थाएँ।

Steam आइटम, इन्वेंटरी और व्यापार को नियंत्रित करता है। किसी भी निम्न-स्तरीय प्लेटफ़ॉर्म पर बेची जाने वाली हर स्किन को Steam के व्यापार API के माध्यम से गुजरना अनिवार्य है — यह एक संरचनात्मक निर्भरता है जो सीधे तौर पर दिखाई देती है। **Valve का अपना कम्युनिटी मार्केट अपनी बिक्री पर एक शुल्क कमाता है; यह शुल्क तीसरे पक्ष के इकोसिस्टम को वित्त पोषित करता है, या उससे जुड़ा है, या नहीं, यह यहाँ स्थापित नहीं किया गया है।**

जांच के लिए यह क्यों महत्वपूर्ण है
1
Valve का Steam सदस्य समझौता **व्यावसायिक शोषण पर रोक लगाता है** Steam के बुनियादी ढांचे का स्पष्ट अनुमति के बिना उपयोग। नीचे दिए गए प्लेटफ़ॉर्मों के लिए सार्वजनिक अभिलेखों में ऐसी कोई अनुमति नहीं मिली है।
2
Steam लगभग $1.28B के तीसरे पक्ष के सूचीबद्ध मूल्य के लिए पहचान (OpenID), इन्वेंटरी स्थिति, और व्यापार निष्पादन को नियंत्रित करता है। **Valve के बुनियादी ढांचे के बिना कोई वस्तु हस्तांतरण नहीं होता।**
3

Steam का अपना मार्केटप्लेस है **$31M** सूचीबद्ध — तीसरे पक्ष द्वारा सूचीबद्ध मूल्य का लगभग 1/41। $1,800 मूल्य सीमा का मतलब है कि इससे अधिक कीमत पर बेचने वालों को अवलोकित कीमतों पर बेचने के लिए प्लेटफ़ॉर्म से बाहर जाना होगा।
4
248 CS2 वस्तु श्रेणियाँ, जिन्हें स्वतंत्र रूप से दो या अधिक मार्केटप्लेस ने कैप से ऊपर मूल्यित किया है, उन्हें Steam पर उनके अवलोकित बाजार मूल्य पर बेचा नहीं जा सकता — और उनमें से कोई भी वहाँ सूचीबद्ध नहीं है। $1,800 कैप वह मांग उत्पन्न करता है जिसे तृतीय-पक्ष ऑपरेटर पूरा करते हैं।
Steam सामुदायिक बाज़ार: $31मिलियन तृतीय-पक्ष सूचीबद्ध मूल्य: $1,276मिलियन
$1,276एम · तृतीय-पक्ष सूचीबद्ध मूल्य — सभी Steam के व्यापार API और OpenID पर निर्भर हैं।
Steam · $31मिलियन
स्रोत: PriceEmpire रीयल-टाइम कैटलॉग, 20 सितंबर 2026. सूचीबद्ध मूल्य = सहेजी गई स्नैपशॉट में गोल किए गए सूचीबद्ध-मूल्य कार्डों का योग, Steam को छोड़कर। बिक्री की मात्रा नहीं।

38 सक्रिय तृतीय-पक्ष बाजार · सब कुछ Steamी अवसंरचना पर निर्भर

प्लेटफ़ॉर्म रजिस्टर

नीचे दिए गए प्लेटफ़ॉर्म अपने लॉगिन को Steam OpenID के माध्यम से और अपने ट्रेड्स को Steam के वेब API के माध्यम से रूट करते हैं। प्रत्येक अवलोकित `openid.realm` Steam के लॉगिन फ्लो से गुजरता है; रजिस्टर यह मानते हुए कि किसी भी ऑपरेटर के पास Valve की अनुमति नहीं है, यह दावा करने के बजाय देखे गए ऑथ रूट्स को रिकॉर्ड करता है।

#	मंच	सूचीबद्ध मूल्य	सक्रिय ऑफ़र	आइटम	पैमाना
1	UUSkins	$133.8M	3.4M	30.9K	
2	YouPin898	$127.5M	5.9M	29.2K	
3	Buff.163	$104M	3.5M	35K	
4	Moon.Market	$100.3M	2.9M	20.9K	
5	White.Market	$89.6M	3M	20.6K	
6	Buff.Market	$86.7M	1.3M	33.4K	
7	Ecosteam	$82.1M	3.3M	30.1K	
8	CSFloat	$67.8M	2.4M	27.8K	
9	Skin.Land	$67.4M	2.2M	34.6K	
10	LIS-SKINS	$67.4M	2.2M	34.6K	
11	C5Game	$54.6M	4.6M	29.6K	
12	HaloSkins	$46.6M	4.4M	29.3K	
13	Avan.Market	$43.3M	809.5K	22.2K	
14	Waxpeer	$40.1M	1M	27.3K	
15	Steam (official)	$31M	32.2M	70.1K	
16	CS.MONEY	$29M	748.9K	28K	
17	Market.CSGO	$26.3M	1.3M	27.6K	
18	CS.MONEY Bot	$25.7M	614K	23.8K	
19	Skinport	$16.3M	3.8M	31.1K	
20	SkinFlow	$14.1M	481.8K	23.6K	
21	DMarket	$12.6M	948.2K	35.6K	
22	Skins.com	$11.5M	83.2K	15.8K	

#	मंच	सूचीबद्ध मूल्य	सक्रिय ऑफ़र	आइटम	पैमाना
23	Skin.place	$6.9M	380.8K	11.4K	
24	SkinsMonkey	$6M	109.4K	11.6K	
25	SkinBaron	$5M	2.1M	21.5K	
26	RustTM	$3M	33.1K	4.9K	
27	PirateSwap	$2M	859.3K	10.5K	
28	Mannco.Store	$1.2M	223.7K	11K	
29	SkinSwap	$1.1M	11.4K	4K	
30	TradeIt	$967.1K	29.1K	11.7K	
31	LootFarm	$896.1K	162.5K	28.6K	
32	Rustskins	$714.8K	312.5K	6.1K	
33	BalticSkins	$599.2K	28.2K	4.5K	
34	ExeSkins	$442.9K	2.6K	1.4K	
35	RapidSkins	$230.9K	11.6K	2.3K	
36	CS.Trade	$203K	19K	16.7K	
37	Krakatoa	$11.1K	115	53	
38	ShadowPay	—	—	—	—
39	49skins	—	—	—	—

Steam की $1,800 मूल्य सीमा · पाँच-बाजार झलक · 23 सितंबर 2026

मूल्य अंतर मापनीय है।

Steam caps Community Market लिस्टिंग लगभग $1,800 पर सीमित करता है (यह निष्कर्ष पुनः गणना करके $2,000, $, 2,070, $, 2,300 और $2,500 पर मिला है) `cs2sh-atlas.json` और प्रत्येक सीमा पर बरकरार रहता है)। उस कीमत से ऊपर देखे गए आइटम **Valve के अपने मार्केटप्लेस के माध्यम से उनकी बाजार मूल्य पर बेचा नहीं जा सकता।** — लेकिन वे जहाँ भी बेचे जाते हैं, अभी भी Steam के इन्वेंटरी और ट्रांसफर सिस्टम पर निर्भर करते हैं। कीमत के अनुसार पूरे कैटलॉग को बाँटने से पता चलता है कि बाधा कहाँ है: Valve का बाज़ार वहन करता है **95.3%** अपने कैप से नीचे मूल्य वाले आइटम श्रेणियों का **1.9%** उसके ऊपर मौजूद उन लोगों का।

पाँच बाज़ार: Steam सीमा से ऊपर की वस्तुएँ

248
वस्तु श्रेणियाँ जिनकी सबसे सस्ती पूछताछ $1,800 से अधिक है। **दो या अधिक बाज़ार स्वतंत्र रूप से**, कम से कम मूल्य की सूचीबद्ध प्रतिलिपियों के साथ 18,394 को धारण करते हुए **$78.6M**. उनमें से, **100.0%** — हर एक — की कोई भी Steam सूची नहीं है।

पूर्ण प्रदर्शनियाँ: रजिस्टर → · मूल्य-सीढ़ी एटलस →

कैप से ऊपर मूल्य वितरण

$1,800–$5,000
174
$5,000–$10,000
49
$10,000–$25,000
21
$25,000–$50,000
2

$50,000+
2

शीर्ष आइटम — पाँच बाज़ारों में सत्यापित सबसे सस्ती पूछी गई कीमतें

1 स्टिकर | टाइटन (होलो) | कैट. '14 $66,285
2 स्टिकर | iBUYPOWER (होलो) | श्रेणी '14 $64,795
3 स्टिकर | रीज़न गेमिंग (होलो) | श्रेणी: '14 $42,899
4 ★ स्पोर्ट दस्ताने | हेज मेज़ (एफएन) $26,812
5 स्टिकर | टीम डिग्निटास (होलो) | कैट. '14 $23,667
6 ईएमएस श्रेणी '14 लीजेंड्स $22,879
7 ★ स्पोर्ट दस्ताने | पंडोरा का बक्सा (एफएन) $21,643
8 ईएमएस श्रेणी '14 चैलेंजर्स $21,010
9 स्टिकर | वॉक्स एमिनोर (होलो) | कैट. '14 $18,619
10 ★ स्टैटट्रैक™ नावाहा चाकू | नीला स्टील (एफएन) $18,064
मांगी गई कीमतें बिक्री की कीमतें नहीं हैं। लाइसेंस प्राप्त cs2.sh का स्नैपशॉट, 23 सितंबर 2026. प्रत्येक पंक्ति को कम से कम दो बाज़ारों द्वारा स्वतंत्र रूप से कैप से ऊपर उद्धृत किया गया है; एकल-शेल्फ पूछताछ और उद्धरण जिन्हें किसी आइटम की सबसे सस्ती पूछताछ से तीन गुना से अधिक बार बाहर रखा गया है, उन्हें छोड़ दिया गया है। ग्रेडिंग कैसे काम करती है →

Valve क्या शुल्क लेता है · लाइसेंस प्राप्त cs2.sh स्नैपशॉट · 23 सितंबर 2026

विज्ञापित शुल्क 15%. है। अधिकांश लिस्टिंग अधिक भुगतान करती हैं।

Valve विक्रेता की आय से 5%Steam शुल्क और एक 10% CS2 प्रकाशक शुल्क लेता है — परिचित 15%. दोनों शुल्कों में एक **$0.01 न्यूनतम**, इसलिए कोई भी बिक्री शुल्क में दो सेंट से कभी कम नहीं हो सकती। सस्ते, उच्च-मात्रा वाले आइटमों पर, जो बाजार का अधिकांश हिस्सा बनाते हैं, वह न्यूनतम सीमा बाध्यकारी होती है, प्रतिशत नहीं। हमने शुल्क की गणित को हर एक के लिए हल किया **29,635** लाइव Steam पूछने वाले आइटम प्रकार।

77.7%
Steam लिस्टिंग्स का एक हिस्सा उन आइटम प्रकारों पर होता है जिन पर 15% से अधिक शुल्क लगाया जाता है।
84.8%
आइटम का *प्रकार* शीर्ष दर के बारे में भुगतान करें
4,517
वस्तु प्रकारों पर विज्ञापित शुल्क से अधिक शुल्क लिया गया।
$0.02
किसी भी बिक्री पर न्यूनतम शुल्क, कीमत चाहे जो भी हो।
दोनों संख्याएँ विपरीत दिशाओं की ओर इशारा करती हैं, और दोनों ही सत्य हैं।
1
गणना किया गया **आइटम प्रकार के अनुसार**Valve की फीस सामान्यतः विज्ञापित के अनुसार ही है: 29,635 के मूल्य-निर्धारित प्रकारों पर 84.8% की दरें 15%. पर या उसके आसपास लगाई जाती हैं।
2
गणना किया गया **वास्तविक सूचीकरण द्वारा**, तस्वीर उलट जाती है: **18,682,244 24,038,911** लाइव लिस्टिंग उन आइटम प्रकारों पर हैं जिन पर 15%. से अधिक शुल्क लिया जाता है।
3
दोनों सत्य हैं क्योंकि अति-चार्ज किए गए प्रकार हैं **सस्ता, उच्च मात्रा** एक। 1,109 आइटम प्रकारों पर अधिक शुल्क लगाया जाता है। **दोहरा** हेडलाइन रेट, और केवल वही प्रकार 14,083,486 की लाइव लिस्टिंग करते हैं।
4
यह अंकगणित है, कोई आरोप नहीं। न्यूनतम राशि Valve के अपने शुल्क दस्तावेज़ों में प्रकट की गई है। जो प्रकाशित नहीं किया गया है वह है **वास्तव में यह बाज़ार के कितने हिस्से पर लागू होता है** — जो उपरोक्त आंकड़े मापते हैं।

शुल्क, शीर्षक 15% के हिस्से के रूप में वसूला जाता है।

200%+
14,083,486
100-200%

1,028,438
50-100%
700,804
30-50%
317,031
20-30%
2,258,254
17.6-20%
294,231
बार लंबाई प्रत्येक बैंड में लाइव लिस्टिंग की संख्या है। "200%+" बैंड का अर्थ है कि विक्रेता की आय पर ली जाने वाली फीस विक्रेता की आय के 15% से दोगुनी से अधिक है।

एक व्यावहारिक उदाहरण

67%
लिस्टिंग पर खरीदार भुगतान करता है **$0.03** क्योंकि, विक्रेता को प्राप्त होता है **$0.01** और Valve लेता है **$0.02** — दो एक-सेंट न्यूनतम। खरीदार द्वारा चुकाई गई राशि का यह हिस्सा 67% है; विक्रेता की आय का यह हिस्सा 200%. है।

पूर्ण डेटासेट: cs2sh-steam-fee-census.json →

उसी वस्तु, बगीचे के अंदर और बाहर

Steam पर खरीदना महंगा पड़ता है। लगभग हमेशा।

Steam और कम से कम एक तृतीय-पक्ष मार्केटप्लेस दोनों पर उद्धृत प्रत्येक आइटम के लिए, हमने Steam की सबसे सस्ती पूछी गई कीमत की तुलना इसके बाहर की सबसे सस्ती पूछी गई कीमत से की। पूरे **28,700** आइटम, Steam अधिक महंगा स्थल है। **86.4%** समय का, एक माध्यिका द्वारा **+35.7%**.

मध्यम Steam प्रीमियम, मूल्य बैंड के अनुसार

$0.50 से कम
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
$1,000 से अधिक
+67.9%
वक्र U-आकार का है। इसे Steam पर खरीदना सबसे सस्ता है। **$10–$50** दोनों सिरों पर प्रिय और बंधन।

महँगा अंत क्यों मायने रखता है

+67.9%
ऊपर **$1,000**, औसत Steam लिस्टिंग लागतें 67.9% इसके बाहर की सबसे सस्ती पेशकश से अधिक हैं — और केवल 1,040 ऐसी लिस्टिंग ही Steam पर मौजूद हैं।

लगभग $1,800 से आगे तुलना संभव नहीं रह जाती, क्योंकि Valve का नियम पूरी तरह से सूचीबद्ध करने पर रोक लगाता है। Steam का अपनी ही सीमा से ऊपर की वस्तुओं का कवरेज **1.9%**. पूरी सीढ़ी देखें →

पूर्ण डेटासेट: cs2sh-walled-garden-premium.json →

प्रीमियम अपने आप में कोई निष्कर्ष नहीं है: Steam तत्काल डिलीवरी और कोई काउंटरपार्टी जोखिम नहीं प्रदान करता है, और खरीदार इसके लिए उचित रूप से भुगतान कर सकते हैं। जो मापा जा सकता है वह है अंतर का आकार और यह तथ्य कि उस पैसे को वापस नहीं निकाला जा सकता — जो अगला खंड है।

पैसा आता है, जाता नहीं।

$128.1 मिलियन उन ऑर्डरों के लिए प्रतिबद्ध हैं जिन्हें वापस नहीं लिया जा सकता।

Steam खरीद आदेश पूर्व-वित्तपोषित होता है: जैसे ही आदेश दिया जाता है, पैसा खरीदार के वॉलेट से निकल जाता है। Steam वॉलेट फंड्स **वापस नहीं लिया जा सकता** — इन्हें केवल Steam के अंदर ही खर्च किया जा सकता है। प्रत्येक ट्रैक किए गए आइटम की बाय बुक के प्रत्येक मूल्य स्तर को जोड़ने से प्रतिबद्ध, गैर-निकासी योग्य धन का एक जनगणना प्राप्त होती है।

$128.1M
Steam खरीद आदेशों पर कायम
170.6एम
व्यक्तिगत वित्त पोषित खरीद आदेश लंबित
$105.8M
उनके सामने रखी गई लिस्टिंग का पूछा गया मूल्य
$15.9M
Valve का हिस्सा अगर हर लिस्टिंग अपनी पूछी गई कीमत पर बिके
यह आंकड़ा क्या है, और यह क्या नहीं है
1
यह है **वास्तविक धन पहले ही जमा हो चुका है**. हर गिना गया डॉलर एक वॉलेट से डेबिट किया गया है और यह 31,253 आइटम प्रकारों में एक खुले ऑर्डर के खिलाफ जमा है।
2
यह है **राजस्व नहीं** और यहValve की बैलेंस शीट के बारे में कोई दावा नहीं है। फ्लोट कहाँ रखा गया है, और किसकी बहीखातों में, यह यहाँ स्थापित नहीं किया गया है।
3
यह एक है **झलक, प्रवाह नहीं**. ऑर्डर खरीदार द्वारा रद्द किए जा सकते हैं, जिससे वॉलेट में धन वापस आ जाता है — लेकिन यह अभी भी Steam से बाहर नहीं जाता।
4
एकतरफा दरवाज़ा ही मुद्दा है। एक ऐसा बाज़ार जिसकी मुद्रा को नकद में नहीं निकाला जा सकता, चोरी की गई सूची को परिवर्तित करने का कारण है। **बंद** Steam उस पर की बजाय
विधि: प्रत्येक ट्रैक की गई बाय बुक के प्रत्येक मूल्य स्तर को उस स्तर पर मौजूद ऑर्डरों से गुणा किया गया। पूर्ण डेटासेट: cs2sh-steam-locked-capital.json →

पूरी हुई बिक्री, न कि माँग मूल्य · एक ही बाज़ार · पिछले 90 दिनों का

$30.9 मिलियन वास्तव में हाथ बदले — पाँचों शेल्फों में से सबसे छोटे पर।

एकल हाई सेल एक दुर्लभ क्राफ्ट या सस्ते बेस आइटम का स्टिकर-आधारित वेरिएंट हो सकता है (e.g । एक $30 आइटम जिसका एक बार $9,772 पर पूरा हुआ बिक्री लेनदेन)। "हाई" = सबसे ऊँचा पूरा हुआ लेनदेन, आइटम की सामान्य कीमत नहीं।

इस पृष्ठ पर प्रत्येक अन्य आकृति मापती है कि क्या है *सूचीबद्ध*. यह मापता है कि क्या था *बिक गया*Skinport अपनी पूरी हुई लेन-देन प्रकाशित करता है, और पिछले 90 दिनों में वे कुल मिलाकर **1,219,143 बिक्री** मूल्य **$30,927,032**, प्रत्येक की औसत कीमत $25.37।

1.22एम
90 दिनों में बिक्री पूरी, एक ही मार्केटप्लेस
$30.9M
उसी अवधि में कारोबार
$125M
वार्षिक चालू दर — एक न्यूनतम स्तर, अनुमान नहीं
~2%

सूचीबद्ध मूल्य के अनुसार उपरोक्त-सीमा शेल्फ में Skinport का हिस्सा

टर्नओवर कहाँ से आया

$1 से कम
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
Steam कैप के ऊपर
5.3%
बार की लंबाई टर्नओवर है; यह आंकड़ा उस स्तर का कुल का हिस्सा है। **59.4%** $100–$1k श्रेणी में, 71,437 बिक्री पर स्थानांतरित धन का।

Valve की टोपी के ऊपर भी बिक्री होती है।

492
Steam सीमा से ऊपर मूल्य वाली वस्तुओं की बिक्री पूरी की, जिनका मूल्य **$1,643,938**, लगभग 76 आइटम प्रकारों में — एक ऐसे मार्केटप्लेस पर जो उस शेल्फ का लगभग 2% रखता है। उनमें से कोई भी बिक्री Steam पर नहीं हो सकती थी।

पूर्ण डेटासेट: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · प्राप्त उच्च →

Skinport यह यहाँ ट्रैक किए गए तीसरे पक्ष के बाजारों में से एक है, और Steam कैप से ऊपर सूचीबद्ध मूल्य के कारण यह पाँचों में सबसे छोटा है (उस शेल्फ का लगभग 2%)। यहाँ दिया गया प्रत्येक कुल ऑफ-Steam अर्थव्यवस्था का न्यूनतम स्तर है, न कि उसका माप। कोई Steam डेटा उपयोग नहीं किया गया है।