1つのインフラ、2つの市場 — 『Steam』特集

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

別紙VII・市場構造・20 9月 2026

市場経済 — 2つの経済と上場上限

彼らのインフラ。 *2つの経済。*

このセクションが証明すること
本章では、Valveが設定した$1,800の上場上限額および引き出し不可のウォレット残高によって生じた、市場における体系的な二極化について分析する。 38で、上場時評価額が約1.28 billionに上る、稼働中の外部スキン取引所を調査した結果、高額取引は必然的に外部のシャドー・プラットフォームへと移行しつつも、Steamの基盤となる取引および認証インフラに依存していることが明らかになった。利用規約では商業利用が形式上禁止されているものの、Valveは、公表された執行記録がないまま、この二層経済を促進し、収益化している。

← エグゼクティブ・ブリーフィングに戻る
38 現在稼働中のサードパーティ製CS2マーケットプレイスに加え、Steam独自のマーケットプレイスも含まれます。 いずれかに掲載されているすべてのスキンについては、 Steamのインベントリを経由し、APIで取引されなければなりません。Valveの規則では、 当該インフラの商業的利用が禁止されています。約1.28億ドルのサードパーティ掲載価値が存在する一方で、 この規則の執行に関する公的な記録は見つかっていません。

$1.28B
第三者による評価額・38プラットフォーム
53.2M
掲載中のオファー · 38 サードパーティ市場
70.1K
Steam スナップショットに記載されている項目
41×
第三者による評価額とSteamの31Mドルの比較

主な調査結果

1つのインフラ。2つの経済。

Steam アイテム、インベントリ、取引を管理しています。以下のいずれかのプラットフォームで販売されるすべてのスキンは、 Steamの取引サイト API を経由しなければなりません。これは、直接確認できる構造的な依存関係です。 **Valveの 独自のコミュニティマーケットでは、販売額に対して手数料が徴収されますが、その手数料が サードパーティのエコシステムへの資金源となっているのか、あるいはそれに紐づいているのかについては、ここでは明確になっていません。**

なぜこれが捜査にとって重要なのか
1
Valveの「Steam」利用規約 **商業的利用を禁止する** Steamのインフラストラクチャを、明示的な許可なしに利用することはできません。以下のプラットフォームについては、公開記録においてそのような許可は確認されていません。
2

Steam 約1.28Bドルの第三者上場資産について、本人確認（OpenID）、在庫状況、および取引執行を管理している。 **Valveのインフラがなければ、アイテムの転送は一切行われません。**
3
Steam独自のマーケットプレイスには **$31M** 上場価格 — サードパーティによる上場価格の約1/41。1,800の上限価格により、これを上回る売り手は、実勢価格で売却するためにプラットフォーム外で取引を行う必要があります。
4
248 CS2のアイテムカテゴリ、各銘柄について、2つ以上のマーケットプレイスでそれぞれ上限価格を上回ると独立して評価されているものは、Steamではその市場価格での販売ができません——そして、それらの銘柄はいずれも同サイトには掲載されていません。1,800の上限価格設定が需要を生み出し、それをサードパーティの運営事業者が満たしているのです。
Steam コミュニティ・マーケット：31百万ドル 第三者による評価額：1,276百万ドル
$1,276M · 第三者による評価額 — これらはすべて、Steamの取引 API および OpenID に依存しています
Steam ・31百万ドル
出典：PriceEmpireリアルタイムカタログ、20 9月 2026. 掲載価格 = 保存されたスナップショット内の四捨五入された掲載価格カードの合計（Steamを除く）。販売数量ではない。

38 活発なサードパーティ市場 · すべてはSteamのインフラに依存している

プラットフォーム登録

以下のプラットフォームは、ログイン処理をSteamのOpenID経由で、取引処理をSteamのWeb API経由で行っています。それぞれについて確認されたのは、 `openid.realm` Steamのログインフローを経由します。このレジスタは、特定のオペレーターがValveの権限を持っていないと断定するのではなく、観測された認証ルートを記録します。

#	プラットフォーム	上場価格	現在募集中の案件	商品	スケール
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	

#	プラットフォーム	上場価格	現在募集中の案件	商品	スケール
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	
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の1,800価格上限 · 5つのマーケットプレイスの概要 · 23 9月 2026

価格差は数値で把握できる。

Steam capsコミュニティマーケットの掲載価格は約$1,800に設定されています (この算出結果は、$2,000, $、2,070, $、2,300、および$2,500で再計算されています) 。 `cs2sh-atlas.json` (そして、すべての閾値でその水準を維持している) 。その価格を上回って観測された項目は **Valveの自社マーケットプレイスでは、市場価格での販売ができない** — しかし、それらは 販売場所にかかわらず、依然としてSteamの在庫および転送システムに依存している。カタログ全体を 価格帯別に分類してみると、その限界がどこにあるかがわかる。Valveの市場では、 **95.3%** 上限価格を下回る価格設定がされている商品カテゴリのうち、 **1.9%** その上にあるものたちの。

5つのマーケットプレイス：Steamの上限を超える商品

248

1,800で最安値の売値が成立した商品カテゴリ **2つ以上の マーケットプレイスを個別に**、18,394に掲載された、少なくとも **$78.6M**. そのうち、 **100.0%** — すべて — に、 Steamの掲載が一切ありません。

展示物の全容： レジスタ → · 価格ラダー・アトラス →

上限を超える価格分布

$1,800–$5,000

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

人気商品 — 5つのマーケットプレイスにおける、確認済みの最安値の売り出し価格

1 ステッカー | タイタン（ホロ） | カタログ番号「14」 $66,285
2 ステッカー | iBUYPOWER (ホロ) | カタログ番号 '14' $64,795
3 ステッカー | Reason Gaming (Holo) | カタログ番号 '14' $42,899
4 ★ スポーツグローブ | ヘッジ・メイズ (FN) $26,812
5 ステッカー | Team Dignitas (ホロ) | カタログ番号 '14' $23,667
6 EMS カテゴリー「14レジェンド」 $22,879
7 ★ スポーツグローブ | パンドラの箱 (FN) $21,643
8 EMS カテゴリー「14」の挑戦者たち $21,010
9 ステッカー | Vox Eminor (ホロ) | カタログ番号「14」 $18,619
10 ★ StatTrak™ ナバハ・ナイフ | ブルー・スチール (FN) $18,064
売出価格は販売価格ではありません。cs2.shのライセンス取得済みスナップショット、23 9月 2026. 各行は、 少なくとも2つのマーケットプレイスによって、上限価格を上回る価格で独立して提示されているものです。単一の売り手による売出価格、および その商品の最安売出価格の3倍を超える価格は除外されています。 評価の 仕組み →

Valveの料金 · ライセンス取得済み cs2.sh スナップショット · 23 9月 2026

掲載されている報酬額は15%.です。ほとんどの出稿元はこれより高い報酬を支払っています。

Valve 売り手の売上金から、5% Steam の手数料と、10% のCS2パブリッシャー手数料を差し引きます。これは おなじみの15%.です。どちらの手数料も **最低0.01**, したがって、どの取引でも手数料が 2セントを下回ることはありません。市場の大部分を占める安価で取引量の多い商品については、 その下限額が拘束条件となり、パーセンテージではありません。私たちは、 すべての **29,635** Steamのリアルタイムオファーが付いている商品タイプ。

77.7%
Steamの掲載中の商品のうち、15%で表示される料金が適用される商品タイプは以下の通りです。
84.8%
商品の *種類* 見出しに記載されている賃金に近い金額を支払ってください
4,517
広告に記載された料金よりも高い料金が請求された商品の種類
$0.02
販売価格にかかわらず、すべての販売に対して最低手数料が適用されます
この2つの数字は正反対の方向を指していますが、どちらも正しいのです
1
集計済み **品目別**, Valve の料金は、おおむね広告通りです：29,635 に掲載されている価格タイプのうち、84.8% は、15%. と同額またはそれに近い金額で課金されます。
2
集計済み **実際の掲載情報による**, すると、画像が反転します： **18,682,244 24,038,911より** 15%. を超える料金が適用される商品カテゴリのリアルタイム一覧はこちら

3
どちらも正しい。なぜなら、過充電されたタイプは **安価で、大量生産** もの。1,109のアイテムタイプは、**ダブル**「注目物件」として掲載されており、これらのタイプだけでも14,083,486件のライブ物件情報が掲載されています。
4
これは単なる計算上の話であり、主張ではありません。最低額は、Valve自身の料金に関する資料に開示されています。公表されていないのは、 **実際にどの程度の市場に適用されるのか** — これが、上記の数値が表しているものです。

請求手数料が、15%の表題額の何%を占めるか

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
「バーの長さ」とは、各バンドに含まれる有効な出品件数を指します。「200%+」というバンドは、徴収される手数料が、売り手の売上高の15%の2倍以上であることを意味します。

解き方の例

67%
物件の掲載において、買い手は以下を支払います **$0.03** というのも、売り手は受け取るからである **$0.01** そして、Valveは **$0.02** — 2つの1セントの最低額。買い手が支払った金額に占める割合は67%であり、売り手の売却益に占める割合は200%.である。

データセット全体： cs2sh-steam-fee-census.json →

同じ品物、庭の中と外

Steamでの購入は、ほとんどの場合、より高くつきます。

Steam と、少なくとも 1 つのサードパーティのマーケットプレイスの両方に掲載されているすべての商品について、 Steam の最安値と、同サイト以外の最安値を比較しました。全体を通じて **28,700** 商品に関しては、Steamの方が価格が高いです **86.4%** 多くの場合、中央値で **+35.7%**.

価格帯別のSteam保険料の中央値

0.50未満
+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ドル以上
+67.9%
その曲線はU字型です。Steamで買うのが最も安く、その **$10–$50** 両端にはバンドと最愛の人がいます。

なぜ高価格帯が重要なのか

+67.9%
上 **$1,000**,「Steam」に掲載されている物件の価格の中央値は、 67.9% それ以外の地域で最も安い物件の価格よりも高く、しかも 1,040 Steam には、そのような物件がわずかしか掲載されていない。

およそ1,800ドルを超えると、比較ができなくなります。なぜなら、 Valveの規定により、その価格帯の商品の掲載が一切禁止されているからです。Steamでは、自社の価格上限を超える商品については、 **1.9%**.
ランキング一覧を見る →

データセット全体： cs2sh-walled-garden-premium.json →

プレミアムはそれ自体では結論にはなりません。Steamは即時決済を提供し、カウンターパーティ・リスクもありません。 したがって、買い手がそれに対して対価を支払うことは理にかなっています。測定可能なのは、その格差の大きさという事実と、 その格差を埋めるために支払われた資金が元に戻ってこないという事実です。これについては次のセクションで説明します。

お金が入ってきても、出ていかない

128.1百万ドルが、取り消し不能な注文に割り当てられた。

Steamの買い注文は事前入金制となっており、注文が 発注された瞬間に、購入者のウォレットから資金が引き落とされます。Steam ウォレットの資金 **取り消すことはできません** — これらは Steam内でのみ使用可能です。追跡対象となっているすべてのアイテムの買い注文簿の各価格帯を合計すると、確定済みで、引き出し不可能な資金の総額が算出されます。

$128.1M
Steamの買い注文を保持することに注力しています
170.6M
未約定の個人資金による買い注文
$105.8M
目の前にある物件の適正価格
$15.9M
Valveの取り分 (すべての物件が希望価格で売却された場合)
この図が何を表しているのか、そして何を表していないのか
1
それは **すでに支払済みの実資金**. 集計された1ドルごとに、ウォレットから引き落とされ、31,253の各アイテムタイプにわたる未決済注文の残高として計上されています。
2
それは **収益ではない** これは、Valveの貸借対照表に関する主張ではない。浮動株がどこに保有されており、どの企業の帳簿に記載されているのかについては、ここでは明らかにされていない。
3
それは **スナップショットであり、フローではない**. 注文は購入者によってキャンセル可能であり、その場合、資金はウォレットに戻されますが、それでもSteamからは引き出されません。
4
重要なのは、その「一方通行の扉」です。通貨を現金化できないマーケットプレイスであるからこそ、盗まれた在庫が換金されてしまうのです。 **オフ** Steam その上ではなく。
方法：追跡対象のすべての買い注文簿について、各価格水準に、その 水準にある注文数を乗じたもの。データセット全体： cs2sh-steam-locked-capital.json →

成約価格（希望価格ではない）· 1つのマーケットプレイス · 過去90日間の推移

実際に取引されたのは30.9百万ドル——5つの棚のうち、最も小さい棚でのことだった。

高額で成約した1件の取引には、希少な工芸品や、安価な基本アイテムにステッカーが貼られたバリエーション品が含まれることがあります（例：e.g。通常価格30のアイテムが、1回限りの9,772で成約したケース）。ここでいう「高額」とは、そのアイテムの通常価格ではなく、成約した取引の中で最も高い金額を指します。

このページにある他のすべての図は、次のものを測定しています。 *掲載済み*. これは、かつて何であったかを測定するもので、 *販売済み*. Skinport は、自社で完了した取引を公表しており、直近の 90 日間において その取引総額は **1,219,143 売上** 価値 **$30,927,032**、1個あたり平均25.37です。

1.22M
90日間で成約した売上、1つのマーケットプレイス
$30.9M
同期間における売上高
$125M
年換算ペース — 推定値ではなく、下限値
~2%
Skinportが、時価総額ベースで占めるキャップ上限を超えるシェルフの割合

売上高の源泉

1未満
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
Steamのキャップより上
5.3%
棒の長さは売上高を表しており、その数値は総売上高に占める当該階層の割合を示しています。 **59.4%**
71,437での売上において、 $100–$1kティアで移動した資金のうち、

Valveのキャップの上でも、販売は行われている

492
Steamの上限を超える価格の商品の販売総額は、 **$1,643,938**、 76の各商品カテゴリーにわたり——その棚の約2%を占めるマーケットプレイス上で。 これらの売上は、Steamでは一切成立しなかっただろう。

データセット全体： cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · 過去最高値 →

Skinport は、ここで追跡対象となっているサードパーティ市場の「1つ」であり、Steamの上限を超える上場価値を持つことから、5つの市場の中で最も規模が小さい（その棚の約2%に相当）。ここでの合計値はすべて、Steamのオフ経済における下限値であり、その規模を示す指標ではない。Steamのデータは一切使用されていない。