数字で見るネットワークの全貌 — 「Steam」特集

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

統計の概要 // ファイル 02

Steam エコシステム・ダッシュボード — ネットワークの数値データ

数字で見るネットワーク。

このセクションが証明すること
このダッシュボードは、3,320の開発者および252のリポジトリにわたる構造的情報を集約し、68のギャンブル特化型コードベースやクロスプラットフォームの接続ブリッジを特定します。実証データからは、地理的なクラスタリングや開発者の重複が浮き彫りになっており、サードパーティのスキン型ギャンブルインフラが、Steamのプラットフォームと統合された、組織化され、高度に相互接続されたソフトウェア産業として機能していることが示されています。

← エグゼクティブ・ブリーフィングに戻る
調査データベースの統合統計：地理的分布、上位企業、スキンギャンブルリポジトリ、およびアクティブな接続ブリッジ。

スキャンされた開発者たち 3320
リポの合計 252
ギャンブル関連のリポ 68
接続総数 1,426
自動化の構造と分野

セクターI — Valve Corporation コア

公式リポジトリおよびシステムソフトウェア。Valveの社員であるNephyrinとJoe Ludwigによる開発環境であることが確認されています。

セクター II — 認証エンジンおよびプロトコルエミュレータ（SteamKit）

ValveのNephyrin氏と、スキンギャンブル開発者のDoctorMcKay氏が共同で作成した、リバースエンジニアリングされたネットワークライブラリ。

セクター III — カードファーミングのクライアント（ArchiSteamFarm）

SteamKitプロトコルのエミュレーターを利用して、バックグラウンドで数百万の偽クライアント（アイドル状態）を稼働させ、トレーディングカードを集める。

開発者の地理的分布
ドイツ 57
アメリカ合衆国 52
カナダ 48
イギリス 44
ポーランド 30
フランス 28
ロシア連邦 27
中国 27
米国（ワシントン州） 23

オーストラリア 19