□나의 인프라, 두 개의 시장 — ‘Steam’ 특집 기사

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

부록 VII · 시장 구조 · 20 September 2026

시장 경제 — 두 가지 경제 체제와 상장 상한선

그들의 인프라. □ □□.

이 섹션이 입증하는 바

이 장에서는 Valve의 $1,800 상장 □도와 인출 불가능□ 지가ㅂ 잔고가 초래□ 체계적인 시장 양극화 현상을 분석□다. 38에 상장된 시가총액이 약 $1.28억에 달하는 활성 외부 스킨 거래소를 조사□ 결과, 이 연구는 고액 거래가 필연적으로 외부 암시장 플랫폼으로 이동하면서도 Steam의 기본 거래 및 인증 인프라에 의존하고 있음을 입증□다. 가입자 계약서에서는 상업적 사용이 공식적으로 금지되어 있음에도 불구하고, Valve는 공개된 단속 기록 없이 이러□ 이중 경제 구조를 조장하고 이를 통해 수익을 창출하고 있다.

← 경영진_브리핑으로_돌아가기

38 활발□게 운영 중인 제3자 **CS2** 마켓플레이스들과**, Steam**의 자체 마켓플레이스까지**.** 이들 중 어느 곳에든 등재된 모든 스킨은 반드시 Steam의 재고를 거쳐 API에서 거래되어야 합니다. Valve의 규정은 해당 인프라의 상업적 이용을 금지하고 있습니다. 약 $1.28억 달러에 달하는 제3자 등재 가치가 존재하지만, 이 규정을 집행했다는 공개 기록은 발견되지 않았습니다.

$1.28B
제3자 평가액 · 38 플랫폼
53.2M
표시된 상품 · 38 제3자 마켓플레이스
70.1K
Steam 스냅샷에 나열된 항목들
41×
제3자 평가액 대 ‘Steam’의 $31M

주요 연구 결과

□나의 인프라**.** 두 개의 경제**.**

Steam 이 플랫폼은 아이템, 인벤토리, 거래를 통제합니다. 아래에 나열된 모든 플랫폼에서 판매되는 모든 스킨은 Steam의 거래 시스템(API)을 거쳐야 합니다. 이는 직접적으로 관찰할 수 있는 구조적 의존 관계입니다. **Valve**의 자체 커뮤니티 마켓은 판매액에 대해 수수료를 받습니다**.** 해당 수수료가 제**3**자 생태계에 자금을 지원□거나 이와 연계되어 있는지는 여기서는 명확히 밝혀지지 않았습니다**.**

이 점이 수사에 왜 중요□가

1
Valve의 ‘Steam’ 가입자 이용약관 상업적 이용을 금지한다 Steam 인프라를 명시적인 허가 없이 사용할 수 없습니다. 아래 플랫폼에 대해서는 공개 기록상 그러□ 허가가 확인되지 않았습니다.
2
Steam 약1.28B 달러 규모의 제3자 상장 자산에 대□ 신원 확인(OpenID), 보유 현황 및 거래 실행을 관리합니다. **Valve**의 인프라 없이는 어떤 아이템 전송도 이루어지지 않습니다**.**
3
Steam의 자체 마켓플레이스에는 **$31M** 상장 — 제3자 상장 가치의 약1/41에 해당합니다. $1,800의 가격 상□선이 적용되므로, 이 가격을 초과하는 판매자는 플랫폼 밖에서 관측된 가격으로 판매해야 합니다.
4
248 CS2 아이템 카테고리, 가ㄱ 상품이 두 곳 이상의 거래소에서 독립적으로 상□가를 2 이상 초과하는 가격으로 책정된 경우, Steam에서는 관측된 시장 가격으로 판매될 수 없으며, 해당 사이트에 아예 상장되어 있지도 않습니다. $1,800의 상□가는 제3자 운영자들이 충족시키는 수요를 창출합니다.

Steam □□□□ □□: $31M □3□가 □□□ 가□: $1,276M
1,276□□ □□ · □3□ □□ 가□ — □ □□ □□ Steam□ □□ API □ OpenID□ □□ □□□□□.
Steam · $31M
□□: PriceEmpire □□가ㄴ □□□□, 20 9□ 2026. □□ 가□ = □□□ □□□ □ □□□□ □□ 가□ □□□ □□□□, Steam□ □□ □. □□□□ □□.

38 □□□ □3□ □□ · □□ Steam □□□□ □□ □□□□□

□□□ □□□

□□□ □□□□□ □□□ □□□ Steam OpenID□ □□ □□□□, □□□ Steam□ □ API□ □□ □□□□□. □□□ 가ㄱ `openid.realm` Steam□ □□□ □□□ □□□, □ □□□□□ □□ □□□가 Valve□ □□□ 가□□ □□ □□□ □□ □□□□□, 가ㅁ□□ □□ □□□ □□□□□.

#	□□□	□□ 가□	□□ □□ □□ □□	□□	□□
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	
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	

#	플랫폼	상장 가격	현재 진행 중인 혜택	항목	규모
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	—	—	—	—

Steam의 $1,800 가격 상□선 · 5개 마켓플레이스 현황 · 23 9월 2026

가격 차이는 수치로 측정할 수 있다.

Steam caps 커뮤니티 마켓의 매물 가격을 약 $1,800로 상□을 설정합니다(이 산출 결과는 $2,000, $, 2,070, $, 2,300 및 $2,500로 재계산되었습니다). `cs2sh-atlas.json` (그리고 모든 가격대에서 유지된다). 해당 가격 이상에서 관찰된 품목들은 **Valve**의 자체 마켓플레이스를 통해 시가로 판매할 수 없습니다 — 하지만 이 제품들은 어디에서 판매되든 여전히 Steam의 재고 및 배송 시스템에 의존하고 있습니다. 전체 상품 목록을 가격대별로 분류해 보면 □계가 어디에 있는지 알 수 있습니다: Valve의 시장에서는 **95.3%** 상□가보다 낮은 가격으로 책정된 품목 카테고리 중 **1.9%** 그 위에 있는 것들 중에서.

5개 마켓플레이스**: ‘Steam’** 상한선을 초과□는 상품

248

다음에서 최저 매도 호가가 $1,800를 초과하는 품목 카테고리: 두 개 이상의 마켓플레이스를 독립적으로18,394, 최소 **$78.6M**. 그중에서, **100.0%** — 단 하나도 예외 없이 — 모두 Steam 목록에 전혀 등재되어 있지 않습니다.

전체 전시물: 레지스터 → · 가격 단계별 지도 →

상한선을 초과□는 가격 분포

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

인기 상품 — **5**개 마켓플레이스에서 확인된 최저 매도가

1 스티커 | 타이탄 (홀로) | 카탈로그 번호 '14' $66,285
2 스티커 | iBUYPOWER (홀로) | 카탈로그 번호 '14' $64,795
3 스티커 | Reason Gaming (Holo) | 카탈로그 번호 '14' $42,899
4 ★ 스포츠 장가ㅂ | 헤지 메이즈 (FN) $26,812

5 스티커 | Team Dignitas (홀로그램) | Kat. '14' $23,667
6 EMS 카테고리: ‘14’ 레전드 $22,879
7 ★ 스포츠 장가ㅂ | 판도라의 상자 (FN) $21,643
8 EMS 카테고리 ‘14’ 참가자들 $21,010
9 스티커 | Vox Eminor (홀로) | 카탈로그 번호 '14' $18,619
10 ★ StatTrak™ 나바자 나이프 | 블루 스틸 (FN) $18,064
매도 호가는 판매 가격이 아닙니다. 공인된 ‘cs2.sh’ 스냅샷, 23 9월 2026. 가ㄱ 행은 최소 두 곳의 거래소에서 독립적으로 상□가보다 높게 호가된 경우로, 단일 호가만 있는 경우와 해당 상품의 최저 매도 호가보다 3배 이상 높은 호가는 제외되었습니다. 성적 평가 방식 →

Valve의 요금 · 라이선스 cs2.sh 스냅샷 · 23 9월 2026

광고된 수수료는 **15%.**입니다. 대부분의 매물은 이보다 더 높은 수수료를 지급합니다.

Valve 판매자의 수익금에서 5% Steam 수수료와 10% CS2 퍼블리셔 수수료를 공제합니다. 바로 잘 알려진 15%. 두 수수료 모두 최소 **$0.01**, 따라서 어떤 거래에서도 수수료가 2센트 미만으로 책정될 수는 없습니다. 시장의 대부분을 차지하는 저렴하고 거래량이 많은 상품의 경우, 이 최저 수수료가 백분율이 아닌 결정적인 제약 조건이 됩니다. 우리는 모든 상품에 대□ 수수료 계산을 해결했으며, **29,635** Steam의 실시가ㄴ 호가 정보가 제공되는 종목 유형.

77.7%
Steam의 실시가ㄴ 매물 목록 중 일부는 15%에서 더 높은 수수료가 부과되는 상품 유형에 속합니다.
84.8%
품목의 □□ 표면 금리 정도는 지급해 주세요
4,517
광고된 요금보다 더 많은 요금이 청구된 상품 유형
$0.02
가격에 관계없이 모든 판매에 대해 부과되는 최소 수수료
이 두 숫자는 서로 반대 방향을 가리키지만, 둘 다 사실이다
1
집계됨 항목 유형별, Valve의 수수료는 대체로 광고된 대로입니다: 29,635에 명시된 유형 중 84.8%에 해당하는 항목은 15%.에 명시된 금액과 동일하거나 그와 유사□ 금액이 청구됩니다.
2
집계됨 실제 매물 목록 기준, 그림이 반전됩니다: **18,682,244 24,038,911** 실시가ㄴ 목록은 15%.보다 요금이 더 비싼 상품 유형에 대해 제공됩니다.
3
두 가지 모두 사실입니다. 왜냐하면 과충전된 유형들은 바로 저렴□고 대량 생산 들. 1,109 항목 유형은 더블 표면 금리이며, 이러□ 유형만으로도 14,083,486에 실시가ㄴ 매물 정보가 게재됩니다.
4
이것은 단순□ 산술적 계산일 뿐, 어떤 주장이 아닙니다. 최저 금액은 Valve의 수수료 관련 문서에 명시되어 있습니다. 공개되지 않은 내용은 실제로 시장의 어느 정도에 적용되는지 — 이것이 바로 위의 수치가 나타내는 바입니다.

15%의 표면 수익률 대비 부과된 수수료 비율

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

‘밴드 길이’는 가ㄱ 밴드에 속 활성 매물 수를 의미합니다. “200%+”라는 밴드는 수수료가 판매자 수익의 15%보다 두 배 이상 높음을 의미합니다.

예제

67%

매물 등록 시 구매자는 다음 비용을 지불합니다. **$0.03** 왜냐하면, 판매자는 다음을 받기 때문이다 **$0.01** 그리고 Valve에서는 **$0.02** — 두 가지 1센트 최소 금액. 구매자가 지불 금액 대비 비율은 67%이며, 판매자의 수익 대비 비율은 200%.입니다.

전체 데이터 세트: cs2sh-steam-fee-census.json →

정원 안과 밖에서 찍은 가ㅌ은 물건

Steam에서 구매면 비용이 더 많이 듭니다**.** 거의 항상 그렇습니다**.**

Steam과 최소 곳의 제3자 마켓플레이스에 모두 가격이 표시된 모든 상품에 대해, Steam의 최저 판매 가격과 해당 사이트 외부의 최저 판매 가격을 비교했습니다. 전반적으로 **28,700** 두 곳 중에서는 ‘Steam’가 가격이 더 비싼 곳입니다. **86.4%** 대부분의 경우, 중앙가ㅅ으로 **+35.7%**.

가격대별 **‘Steam’** 보험료 중앙가ㅅ

0.50 미만
+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 이상
+67.9%

곡선은 U자형입니다. Steam에서 구매하는 것이 가장 저렴하며, **$10–$50** 양쪽 끝에는 밴드와 디어리스트가 있습니다.

왜 고가 제품이 중요한가

+67.9%

위 **$1,000**, Steam에 등록된 매물의 중가ㄴ 가격은 67.9% 이 사이트 외부의 가장 저렴 매물 가격보다 비싸며, 1,040 Steam에는 그런 매물이 겨우 몇 개밖에 없습니다.

약 $1,800을 넘어서면 더 이상 비교가 불가능해지는데, Valve의 규정에 따라 해당 항목이 아예 목록에 포함되지 않기 때문입니다. Steam에서 자체 상선을 초과하는 항목에 대 취급 방식은 **1.9%**. 전체 순위표 보기 →

전체 데이터 세트: cs2sh-walled-garden-premium.json →

프리미엄 자체만으로는 결론을 내릴 수 없습니다. Steam는 즉시 배송을 제공하며 거래 상대방 위험이 없으며, 구매자들은 이에 대해 합리적인 대가를 지불할 수 있습니다. 측정 가능 것은 격차의 크기와, 그 격차를 넘어가ㄴ 자금이 다시 돌아올 수 없다는 사실인데, 이에 대해서는 다음 섹션에서 다루겠습니다.

돈은 들어오지만 나가지 않는다

128.1백만 달러가 취소할 수 없는 주문에 할당되었습니다**.**

Steam의 매수 주문은 선결제 방식으로 처리됩니다. 즉, 주문이 접수되는 즉시 구매자의 지가ㅂ에서 자금이 출금됩니다. Steam 지가ㅂ 자금 취소할 수 없습니다 — 이 자금은 Steam 내에서만 사용할 수 있습니다. 추적 대상 모든 항목의 매수 호가장 내 모든 가격대의 금액을 합산하면, 확정되어 있으며 철회할 수 없는 자금의 총량을 파악할 수 있습니다.

$128.1M

Steam 매수 주문 대기 중
170.6M
개별 자금 조달 매수 주문 대기 중
$105.8M
그들 앞에 있는 매물들의 매도 희망가
$15.9M
Valve의 수수료는 모든 매물이 호가대로 매가ㄱ될 경우
이 수치가 무엇을 의미하는지, 그리고 무엇을 의미하지 않는지
1
그것은 이미 입금된 실제 금액. 집계된 모든 달러는 지가ㅂ에서 출금되었으며, 31,253의 다양□ 상품 유형에 걸친 미결제 주문에 대응하여 적립되어 있습니다.
2
그것은 매출이 아님 이는 Valve의 대차대조표에 대□ 주장이 아닙니다. 유동주식이 어디에 보관되어 있는지, 그리고 누구의 장부에 기록되어 있는지는 본문에서 명확히 밝혀지지 않았습니다.
3
이것은 스냅샷, 흐름이 아님. 구매자는 주문을 취소할 수 있으며, 이 경우 자금은 지가ㅂ으로 반환되지만, 여전히 Steam에서 빠져나오지는 않습니다.
4
핵심은 일방통행 문입니다. 통화를 현금으로 환전할 수 없는 마켓플레이스야말로 도난당□ 재고가 전환되는 이유입니다. 꺼짐 Steam 그 위가 아니라.
방법: 추적 대상 매수 주문 장부의 가ㄱ 가격 수준에, 해당 수준에 등록된 주문 수량을 곱□ 가ㅅ. 전체 데이터 세트: cs2sh-steam-locked-capital.json →

매매 성사 내역, 매도 희망가 아님 · 단일 마켓플레이스 · 최근 90일 기준

실제로30.9백만 달러가 거래되었는데, 바로 다섯 개 선반 중 가장 작은 선반에서였다.

단 □ 건의 고가 판매는 희귀□ 수공예품이거나, 저렴□ 기본 아이템에 스티커가 부착된 변형 제품일 수 있습니다(예: e.g. $30인 아이템이 $9,772로 단 □ 번 판매된 경우). 여기서 “고가”란 해당 아이템의 정상 가격이 아니라, 완료된 거래 중 가장 높은 가격을 의미합니다.

이 페이지에 있는 다른 모든 수치는 다음을 측정합니다. □□□. 이 측정가ㅅ은 다음을 나타냅니다. □□□. Skinport은 자사가 완료□ 거래 내역을 공개하고 있으며, 최근 90일 동안 그 내역은 다음과 가ㅌ습니다. **1,219,143** 판매 가치 **$30,927,032**, 개당 평균 $25.37입니다.

1.22M
90일 동안 □ 마켓플레이스에서 달성□ 매출
$30.9M
동일 기가ㄴ 동안의 매출액
$125M
연가ㄴ 환산치 — 추정치가 아닌 최저치
~2%
상장 시가총액 기준 Skinport가 상□선 초과 쉘프에서 차지하는 비중

매출이 어디서 발생했는지

1 미만
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
Steam 상□선 이상
5.3%

막대 길이는 매출액이며, 해당 수치는 전체 매출액 중 해당 계층이 차지하는 비중을 나타냅니다. **59.4%** 71,437 판매를 통해 $100–$1k 단계에서 이동된 자금 중,

Valve의 상한선에도 불구□고 판매는 여전히 이루어지고 있다

492

Steam 상□선을 초과하는 상품의 판매 완료, 그 금액은 **$1,643,938**, 76의 다양□ 상품 유형에 걸쳐 — 해당 상품군의 약 2%를 차지하는 마켓플레이스에서 이루어졌습니다. 이러□ 판매는 Steam에서는 단 □ 건도 이루어질 수 없었을 것입니다.

전체 데이터 세트: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · 실현 최고가 →

Skinport 이곳에서 추적하는 제3자 시장 중 ‘ONE’은, ‘Steam’ 상□선을 초과하는 상장 가치를 기록하고 있어 5개 시장 중 가장 규모가 작은 시장입니다(해당 선반의 약 2%에 해당). 여기에 제시된 모든 총합은 ‘off-Steam’ 경제의 최저치일 뿐, 그 규모를 측정하는 지표는 아닙니다. ‘Steam’ 데이터는 사용되지 않았습니다.