Jedna infrastruktura, dwa rynki — Raport „Steam”

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

Załącznik VII · Architektura rynku · 20 września 2026

Ekonomia rynkowa — dwie gospodarki i pułap notowań

Ich infrastruktura. *Dwie gospodarki.*

CO WYKAZUJE TA CZĘŚĆ
W niniejszym rozdziale przeanalizowano systemowe rozdwojenie rynku spowodowane przez limit wpłat na konto w serwisie Valve wynoszący $1,800 oraz salda portfeli, z których nie można wypłacać środków. Na podstawie badania 38 aktywnych zewnętrznych giełd skórek, których łączna wycena rynkowa wynosi około $1.28 miliardów, badanie dowodzi, że handel na wysokim poziomie nieuchronnie przenosi się na zewnętrzne platformy „cieniowe”, korzystając jednocześnie z podstawowej infrastruktury transakcyjnej i uwierzytelniającej serwisu Steam. Chociaż komercyjne wykorzystanie jest formalnie zabronione w Umowie abonamentowej, Valve ułatwia funkcjonowanie tej dwupoziomowej gospodarki i czerpie z niej zyski, nie publikując przy tym żadnych danych dotyczących egzekwowania tych przepisów.

← Powrót do podsumowania dla kadry kierowniczej
38 aktywne platformy handlowe CS2 prowadzone przez podmioty zewnętrzne oraz własna platformSteam. Każda skórka wymieniona na którejkolwiek z tych platform musi przejść przez magazyn serwisu Steam oraz platformę handlową API. Zasady serwisu Valve zabraniają komercyjnego wykorzystywania tej infrastruktury. Wartość skórek wystawionych przez osoby trzecie, wynosząca około1.28 miliardów dolarów, istnieje, mimo że nie znaleziono żadnych publicznych danych potwierdzających egzekwowanie tej zasady.

$1.28B
Wartość rynkowa według podmiotów zewnętrznych · Platformy typu „38”
53.2M
Wyświetlane oferty · Rynki zewnętrzne 38
70.1K
Steam pozycje wymienione w zrzucie ekranu
41×
Wartość podana przez podmiot zewnętrzny a wartość podana przez „Steam” wynosząca $31M

Główny wniosek

Jedna infrastruktura. Dwie gospodarki.

Steam kontroluje produkt, zapasy i obrót. Każda skórka sprzedawana na dowolnej z poniższych platform musi przejść przez serwis Steam zajmujący się obrotem API — jest to zależność strukturalna, którą można bezpośrednio zaobserwować. **Valve pobiera prowizję od**

sprzedaży w ramach własnego serwisu Community Market; nie ustalono jednak, czy prowizja ta finansuje ekosystem podmiotów zewnętrznych, czy też jest z nim powiązana.

Dlaczego ma to znaczenie dla śledztwa
1
Umowa abonamentowa serwisu „Steam” firmy Valve **zakazuje wykorzystywania w celach komercyjnych** infrastruktury Steam bez wyraźnego zezwolenia. W jawnych rejestrach nie znaleziono takiego zezwolenia dla poniższych platform.
2
Steam zarządza tożsamością (OpenID), stanem zapasów oraz realizacją transakcji w odniesieniu do wartości notowanych instrumentów podmiotów zewnętrznych wynoszącej około $1.28B. **Żadne przekazanie przedmiotu nie odbywa się bez wykorzystania infrastruktury serwisu Valve.**
3
Własna platforma handlowa Steam oferuje **$31M** notowane — około 1/41 wartości notowanej przez podmiot zewnętrzny. Limit cenowy wynoszący $1,800 oznacza, że sprzedający, których cena przekracza ten poziom, muszą dokonywać sprzedaży poza platformą po cenach rynkowych.
4
248 Kategorie produktów CS2, których ceny zostały niezależnie ustalone przez co najmniej dwa rynki powyżej limitu, nie mogą być sprzedawane po zaobserwowanej cenie rynkowej na stronie Steam — i żadna z nich nie jest tam w ogóle notowana. Limit w wysokości $1,800a generuje popyt, który zaspokajają operatorzy zewnętrzni.
Steam Targ społecznościowy: $31M Wartość rynkowa podana przez stronę trzecią:1,276mln dolarów
$1,276M · wartość podana przez stronę trzecią — wszystko zależy od serwisu Steam, API oraz OpenID
Steam · $31M
Źródło: Katalog PriceEmpire w czasie rzeczywistym, 20, wrzesień 2026.. Wartość katalogowa = suma zaokrąglonych wartości katalogowych kart w zapisanej migawce, z wyłączeniem Steam. Nie jest to wielkość sprzedaży.

38 aktywne rynki zewnętrzne · Wszystko zależy od infrastruktury Steam

Rejestr platformy

Poniższe platformy kierują proces logowania za pośrednictwem serwisu OpenID pod adresem Steam, a transakcje – za pośrednictwem serwisu Web API należącego do Steam. Każda z zaobserwowanych `openid.realm` przechodzi przez proces logowania serwisu Steam; rejestr zapisuje zaobserwowane ścieżki uwierzytelniania, zamiast zakładać, że dany operator nie posiada uprawnień serwisu Valve.

#	Platforma	Wartość rynkowa	Aktualne oferty	Pozycje	Skala
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	

#	Platforma	Wartość rynkowa	Aktualne oferty	Pozycje	Skala
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	
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 ustalił górną granicę ceny na1,800 · przegląd pięciu platform handlowych · 23 września 2026

Różnica w cenie jest wymierna.

Steam ogranicza wyceny na platformie Community Market do około $1,800 (wynik ten został ponownie obliczony na $2,000, $, 2,070, $, 2,300 oraz $2,500 w `cs2sh-atlas.json` i utrzymuje się na każdym progu). Pozycje, których cena przekracza ten poziom **nie mogą być sprzedawane po cenie rynkowej za pośrednictwem platformy handlowej serwisu Valve** — ale nadal są uzależnione od systemu zarządzania zapasami i wysyłką serwisu Steam, niezależnie od miejsca sprzedaży. Podział całego katalogu według cen pokazuje, gdzie leży granica: rynek serwisu Valve obejmuje **95.3%** z kategorii produktów, których cena jest niższa od ustalonego limitu, oraz **1.9%** z tych, które znajdują się powyżej.

Pięć platform handlowych: produkty przekraczające limit „Steam”

248
Kategorie produktów, których najniższa cena ofertowa przekracza1,800 w dniu **dwie lub więcej platform handlowych niezależnie od siebie**, posiadając egzemplarze z listy „18,394” o wartości co najmniej **$78.6M**. Spośród nich, **100.0%** — każdy z nich — nie ma w ogóle wpisu w serwisie Steam.

Pełna lista dowodów: rejestr → · atlas drabiny cenowej →

Rozkład cen powyżej limitu

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

Najpopularniejsze produkty — najniższa potwierdzona cena sprzedaży na pięciu platformach handlowych

1 Naklejka | Titan (Holo) | Kat. „14” $66,285
2 Naklejka | iBUYPOWER (Holo) | Kat. „14” $64,795
3 Naklejka | Reason Gaming (Holo) | Kat. „14” $42,899
4 ★ Rękawiczki sportowe | Labirynt żywopłotu (FN) $26,812
5 Naklejka | Team Dignitas (Holo) | Kat. „14” $23,667
6 EMS Kat. „14: Legends” $22,879
7 ★ Rękawiczki sportowe | Puszka Pandory (FN) $21,643
8 EMS Kat. „14” – uczestnicy $21,010
9 Naklejka | Vox Eminor (Holo) | Kat. „14” $18,619
10 ★ Nóż StatTrak™ Navaja | Blue Steel (FN) $18,064
Ceny ofertowe nie są cenami sprzedaży. Dane z serwisu cs2.sh, 23, wrzesień 2026.. Każdy wiersz został wyceniony powyżej limitu przez co najmniej dwie niezależne platformy handlowe; wykluczono oferty kupna na jednej półce oraz notowania przekraczające trzykrotność najniższej ceny ofertowej danego produktu. Jak działa system oceniania →

Ceny serwisu „Valve” · licencjonowany serwis „cs2.sh” – przegląd · 23 wrzesień 2026

Podana opłata wynosi 15%.. W większości ogłoszeń oferują wyższe wynagrodzenie.

Valve pobiera opłatę 5% Steam oraz opłatę wydawcy 10% CS2 z wpływów sprzedającego — czyli znaną opłatę 15%. Obie opłaty obejmują **Minimum0.01**, więc żadna transakcja nie może nigdy wiązać się z opłatą niższą niż dwa centy. W przypadku tanich produktów sprzedawanych w dużych ilościach, które stanowią większość rynku, to właśnie ta dolna granica stanowi wiążące ograniczenie, a nie wartość procentowa. Rozwiązaliśmy kwestię obliczania opłat dla każdej z **29,635** typy pozycji, w przypadku których obowiązuje aktualna oferta typu „Steam”.

77.7%
Aktualne oferty serwisu Steam dotyczą rodzajów przedmiotów, za które pobierane są opłaty zgodnie z 15%
84.8%
pozycji *typy* płacą mniej więcej tyle, ile wynosi stawka podstawowa
4,517
rodzaje pozycji, za które pobrano opłatę wyższą niż podana w ogłoszeniu
$0.02
minimalna opłata od każdej sprzedaży, niezależnie od ceny
Te dwie liczby wskazują w przeciwnych kierunkach, a obie są prawdziwe
1
Zliczone **według rodzaju pozycji**, Opłata za usługę „Valve” jest zasadniczo zgodna z ogłoszeniem: 84.8% – ceny dla typów określonych na stronie 29,635 wynoszą tyle samo lub są zbliżone do tych podanych na stronie 15%.
2
Zliczone **według faktycznego wykazu**, obraz się odwraca: **18,682,244 z 24,038,911** aktualne oferty dotyczą tylko tych rodzajów produktów, za które pobierana jest opłata wyższa niż 15%.
3
Oba stwierdzenia są prawdziwe, ponieważ typy z nadmiernym ładunkiem to **tanie, produkowane w dużych ilościach** te. 1,109 za niektóre rodzaje produktów pobierane są wyższe opłaty niż **podwójny** stawka podstawowa, a same tylko te rodzaje nieruchomości są dostępne na stronie 14,083,486 w sekcji ofert na żywo.
4
To prosta matematyka, a nie zarzut. Minimalna kwota została podana w dokumentacji dotyczącej opłat samej firmy „Valve”. To, czego nie opublikowano, to **jak dużą część rynku to faktycznie dotyczy** — i właśnie to pokazują powyższe dane.

Pobierana opłata jako procent wartości nominalnej 15%

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

Długość pasma to liczba aktywnych ofert w każdym paśmie. Pasmo oznaczone jako „200%+” oznacza, że pobierana opłata stanowi ponad dwukrotność wartości 15% zysku sprzedającego.

Przykład z rozwiązaniem

67%
W przypadku oferty kupujący płaci **$0.03** ponieważ sprzedawca otrzymuje **$0.01** a strona Valve zajmuje **$0.02** — te dwa minimalne progi wynoszące po jednym centu. W przeliczeniu na kwotę zapłaconą przez kupującego jest to 67%; w przeliczeniu na wpływy sprzedającego jest to 200%.

Pełny zbiór danych: cs2sh-steam-fee-census.json →

Ten sam przedmiot – w ogrodzie i poza nim

Zakupy na stronie Steam są droższe. Prawie zawsze.

W przypadku każdego produktu, którego cena była podana zarówno na stronie Steam, jak i na co najmniej jednej zewnętrznej platformie handlowej, porównaliśmy najniższą cenę sprzedaży na Steam z najniższą ceną sprzedaży poza tą platformą. W całym **28,700** pozycji, Steam to droższa opcja **86.4%** w większości przypadków, o medianę wynoszącą **+35.7%**.

Mediana składki ubezpieczenia „Steam”, według przedziałów cenowych

poniżej0.50 dolarów
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
ponad $1,000
+67.9%
Krzywa ma kształt litery U. Najtaniej jest kupować na stronie Steam w **$10–$50** z opaską i najdroższą osobą po obu stronach.

Dlaczego wysoki przedział cenowy ma znaczenie

+67.9%
Powyżej **$1,000**, mediana kosztów ogłoszeń w serwisie „Steam” 67.9% przewyższa cenę najtańszej oferty spoza tego serwisu — a na stronie Steam 1,040 w ogóle występują tylko takie ogłoszenia.

Powyżej kwoty około1,800 porównanie przestaje być możliwe, ponieważ zasady serwisu Valve całkowicie zabraniają umieszczania takich pozycji na liście. Serwis Steam uwzględnia pozycje powyżej własnego limitu w **1.9%**. Zobacz całą tabelę →

Pełny zbiór danych: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Premia sama w sobie nie stanowi wniosku: Steam oferuje natychmiastową realizację zlecenia i brak ryzyka kontrahenta, a nabywcy mogą za to słusznie zapłacić. To, co można zmierzyć, to wielkość różnicy oraz fakt, że pieniądze, które ją pokonują, nie mogą wrócić — o czym mowa w następnej sekcji.

Pieniądze wpływają, ale nie wypływają

128.1 mln dolarów przeznaczono na zamówienia, których nie można anulować.

Zlecenie kupna w ramach usługi „Steam” jest opłacane z góry: środki opuszczają portfel kupującego w momencie złożenia zlecenia. Środki w portfelu Steam **nie można go wycofać** — można je wydać wyłącznie w ramach Steam. Zsumowanie wszystkich poziomów cenowych z księgi zleceń kupna każdego śledzonego instrumentu daje obraz środków, które zostały już przydzielone i z których nie można się wycofać.

$128.1M
zobowiązani do utrzymywania zleceń kupna typu „Steam”
170.6M
aktualne zlecenia kupna finansowane indywidualnie
$105.8M
wartość rynkowa nieruchomości znajdujących się naprzeciwko nich
$15.9M
Zysk firmy Valve, gdyby wszystkie oferty zostały sprzedane po cenie wywoławczej
Czym jest ta liczba, a czym nie jest
1
To jest **prawdziwe pieniądze, które zostały już wpłacone**. Każdy uwzględniony dolar został pobrany z portfela i jest przypisany do otwartego zlecenia dotyczącego różnych typów pozycj31,253.
2
To jest **nie przychody** a nie stwierdzenie dotyczące bilansu firmy „Valve”. Nie ustalono tutaj, gdzie przechowywane są akcje w obrocie i w księgach kogo figurują.
3
Jest to **migawka, a nie przepływ**. Kupujący może anulować zamówienie, co powoduje zwrot środków do portfela — jednak środki te nadal pozostają w serwisie Steam.
4
Chodzi właśnie o te drzwi jednokierunkowe. Rynek, na którym nie można spieniężyć waluty, jest powodem, dla którego skradzione zapasy są zamieniane **wyłączony** Steam a nie na nim.
Metoda: każdy poziom cenowy każdego monitorowanego rejestru zleceń kupna pomnożony przez liczbę zleceń znajdujących się na tym poziomie. Pełny zbiór danych: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Zrealizowane transakcje sprzedaży, a nie ceny wywoławcze · jedna platforma handlowa · dane z ostatnich 90 dni

W rzeczywistości sprzedano za30.9 mln dolarów — na najmniejszej z pięciu półek.

Pojedyncza transakcja o wysokiej wartości może dotyczyć rzadkiego egzemplarza rękodzieła lub wariantu taniego przedmiotu podstawowego z naklejką (np. e.g – przedmiot o wartości30, który został sprzedany jednorazowo za9,772). Termin „wysoka” odnosi się do najwyższej zrealizowanej transakcji, a nie do normalnej ceny przedmiotu.

Każda kolejna wartość na tej stronie odnosi się do *wymienione*. Ten mierzy to, co było *sprzedane*. Serwis Skinport publikuje informacje o własnych zrealizowanych transakcjach, a w ciągu ostatnich 90 dni ich liczba wyniosła **1,219,143 sprzedaż** wartość **$30,927,032**, po średniej cenie25.37 za sztukę.

1.22M

sprzedaż zrealizowana w ciągu 90 dni, na jednej platformie handlowej
$30.9M
obroty w tym samym okresie
$125M
roczna stopa wzrostu — wartość minimalna, a nie szacunek
~2%
Udział firmy Skinport w rynku papierów wartościowych o wartości rynkowej powyżej limitu, według wartości rynkowej

Skąd pochodziły przychody

poniżej1 dolarów
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
powyżej limitu „Steam”
5.3%
Długość słupka oznacza obroty; wartość ta odpowiada udziałowi danego poziomu w całości. **59.4%** z kwot obrotowych w kategorii $100–$1k, przy sprzedaży na stronie 71,437.

Nad czapką „Valve” nadal odbywają się wyprzedaże

492
zrealizowana sprzedaż produktów, których cena przekracza limit określony w przepisach dotyczących „Steam”, o wartości **$1,643,938**, obejmujące 76 rodzaje produktów — na platformie handlowej, która zajmuje około 2% tej półki. Żadna z tych transakcji nie mogłaby dojść do skutku na stronie Steam.

Pełny zbiór danych: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · najwyższe wartości, jakie osiągnęły →

Skinport jest JEDNYM z rynków zewnętrznych śledzonych w tym zestawieniu, a ze względu na wartość notowań przekraczającą limit „Steam” jest najmniejszym z pięciu (stanowi około 2% tej półki). Każda podana tu suma stanowi dolną granicę rynku „off-Steam”, a nie jego miarę. Nie wykorzystano żadnych danych z serwisu Steam.