Одна інфраструктура, два ринки — Досьє «Steam»

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

Додаток VII · Архітектура ринку · 20 вересня 2026

Ринкова економіка — дві економіки та верхня межа котирувань

Їхня інфраструктура. *Дві економіки.*

ЩО ДОКАЗУЄ ЦЕЙ РОЗДІЛ
У цьому розділі аналізується системна біфуркація ринку, спричинена обмеженням ліміту розміщення на рівні $1,800 від компанії «Valve» та неможливістю зняття коштів з гаманців. На основі дослідження 38 активних зовнішніх бірж скінів, загальна ринкова вартість яких становить приблизно $1.28 млрд, було доведено, що торгівля високого рівня неминуче переміщується на зовнішні тіньові платформи, при цьому продовжуючи покладатися на базову інфраструктуру торгівлі та аутентифікації Steam. Хоча комерційне використання офіційно заборонено Угодою з абонентом, Valve сприяє розвитку та монетизації цієї дворівневої економіки, не оприлюднюючи жодних даних щодо заходів з дотримання правил.

← Повернутися до огляду для керівництва
38 активні сторонні торгові майданчики CS2, а також власний майданчик компанії «Steam». Кожен скін, внесений до будь-якого з цих списків, повинен проходити через інвентар Steam та торгуватися на API. Правила Valve забороняють комерційне використання цієї інфраструктури. Вартість, зазначена сторонніми джерелами, становить приблизно $1.28 мільярдів, хоча жодних публічних даних щодо дотримання цього правила виявлено не було.

$1.28B
Вартість, визначена незалежними оцінювачами · Платформи типу «38»
53.2M
Опубліковані пропозиції · 38 ринки сторонніх продавців
70.1K
Steam елементи, зазначені у знімку
41×
Ринкова вартість за оцінкою незалежних експертів порівняно з оцінкою компанії «Steam» у розмірі $31M

Головний висновок

Одна інфраструктура. Дві економіки.

Steam контролює товар, запаси та торгівлю. Кожен скін, що продається на будь-якій із наведених нижче платформ, повинен проходити через торговельну платформу Steam API — це структурна залежність, яку можна безпосередньо спостерігати. **Власний**

«Community Market» компанії Valve отримує комісію з продажів; чи ця комісія фінансує сторонню екосистему або пов’язана з нею, у цьому документі не вказується.

Чому це має значення для розслідування
1
Угода про підписку на сервіс «Steam» від компанії «Valve» **забороняє комерційне використання** інфраструктури Steam без явного дозволу. У відкритих джерелах не виявлено жодного такого дозволу щодо наведених нижче платформ.
2
Steam контролює ідентифікацію (OpenID), стан запасів та виконання торгових операцій щодо активів, зареєстрованих у сторонніх системах, загальною вартістю приблизно $1.28B. **Жодна передача товару не відбувається без використання інфраструктури компанії «Valve».**
3
Власний маркетплейс компанії Steam має **$31M** котирується — приблизно 1/41 від вартості, визначеної сторонніми джерелами. Верхня межа ціни в розмірі $1,800 означає, що продавці, які встановлюють ціну вище цього рівня, повинні виходити за межі платформи, щоб продавати за ринковими цінами.
4
248 Категорії товарів CS2, ціна на які на двох або більше торгових майданчиках незалежно одна від одної перевищує встановлений ліміт, не можуть продаватися за їхньою ринковою ціною на сайті Steam — і жоден із цих продуктів там взагалі не представлений. Ліміт у розмірі $1,800 створює попит, який задовольняють сторонні оператори.
Steam Громадський ринок: $31M Вартість, визначена незалежними експертами: $1,276млн
$1,276M · значення, вказане сторонніми джерелами — все залежить від торгової системи Steam API та OpenID
Steam · $31M
Джерело: каталог PriceEmpire у режимі реального часу, 20 вересня 2026. Зазначена вартість = сума значень на картках із зазначеною вартістю, що були округлені у збереженому знімку, за винятком Steam. Це не обсяг продажів.

38 активні ринки сторонніх постачальників · Все залежить від інфраструктури Steam

Реєстр платформ

Наведені нижче платформи здійснюють аутентифікацію користувачів через OpenID-сервіс Steam, а обробку торгових операцій — через веб-API компанії Steam. Кожна з них `openid.realm` проходить через процедуру входу в систему на сайті Steam; реєстр фіксує виявлені маршрути авторизації, а не стверджує, що будь-який конкретний оператор не має дозволу на доступ до Valve.

#	Платформа	Номінальна вартість	Актуальні пропозиції	Товари	Масштаб
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	

#	Платформа	Номінальна вартість	Актуальні пропозиції	Товари	Масштаб
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	—	—	—	—

Максимальна ціна на Steam — $1,800 · огляд п’яти торгових майданчиків · 23 вересня 2026

Різниця в ціні є відчутною.

Steam встановлює верхню межу цін на об’єкти, виставлені на Community Market, на рівні приблизно $1,800 (цей показник перераховується як $2,000, $, 2,070, $, 2,300 та $2,500 у `cs2sh-atlas.json` і зберігається на кожному рівні). Позиції, що спостерігаються вище цієї ціни **не можуть бути продані за ринковою ціною через власний торговий майданчик компанії «Valve»** — але вони все одно залежать від системи управління запасами та перевезень компанії «Steam», незалежно від місця їхнього продажу. Розподіл усього каталогу за ціною показує, де пролягає межа: ринок компанії «Valve» охоплює **95.3%** категорій товарів, ціна на які нижча за встановлений верхній межу, та **1.9%** з тих, що знаходяться вище нього.

П’ять торгових майданчиків: товари, вартість яких перевищує встановлений ліміт «Steam»

248

Категорії товарів, найнижча ціна продажу яких перевищує $1,800 на **дві або більше торгових платформ незалежно одна від одної**, маючи у своєму розпорядженні примірники, зазначені на сайті 18,394, загальна вартість яких становить щонайменше **$78.6M**. З них, **100.0%** — кожен з них — взагалі не має запису в базі даних « Steam».

Повний перелік експонатів: реєстр → · атлас цінової шкали →

Розподіл цін вище верхньої межі

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

Найпопулярніші товари — найнижча підтверджена ціна продажу на п’яти торгових майданчиках

1 Наклейка | Titan (Holo) | Кат. «14» $66,285
2 Наклейка | iBUYPOWER (Holo) | Кат. «14» $64,795
3 Наклейка | Reason Gaming (Holo) | Кат. «14» $42,899
4 ★ Спортивні рукавички | Лабіринт із живоплоту (FN) $26,812
5 Наклейка | Team Dignitas (Holo) | Каталог «14» $23,667
6 EMS, категорія «14: Легенди» $22,879
7 ★ Спортивні рукавички | Скринька Пандори (FN) $21,643
8 EMS, категорія «14» — учасники змагань $21,010
9 Наклейка | Vox Eminor (Holo) | Кат. «14» $18,619
10 ★ Ніж StatTrak™ Navaja | Blue Steel (FN) $18,064

Запропоновані ціни не є цінами продажу. Знімок даних з ліцензованого сервісу «cs2.sh», 23 вересня 2026. Кожен рядок зазначений вище верхньої межі щонайменше двома незалежними торговими майданчиками; виключені пропозиції на одну одиницю товару

та ціни, які перевищують найнижчу пропозицію на цей товар більш ніж утричі. Як відбувається оцінювання →

Які тарифи встановлює «Valve» · ліцензований cs2.sh знімок екрана · 23 вересня 2026

Оголошена винагорода становить 15%.. У більшості оголошень пропонують вищу винагороду.

Valve утримує комісію 5% Steam та комісію видавця 10% CS2 з виручки продавця — це відомий 15%. Обидві комісії становлять **Мінімальна сума — $0.01**, тому комісія за жодну операцію не може становити менше двох центів. Щодо дешевих товарів із великим обсягом продажів, які складають основну частину ринку, саме цей мінімальний рівень є визначальним обмеженням, а не відсоткова ставка. Ми розрахували розмір комісії для кожної з **29,635** типи позицій, за якими діє пропозиція на Steam.

77.7%
списки активних оголошень на сайті Steam стосуються категорій товарів, за які стягується плата, зазначена на сайті 15%
84.8%
позиції *типи* справді платять приблизно за базовою ставкою
4,517
за деякі види товарів стягується плата, що перевищує заявлену
$0.02
мінімальна комісія за будь-яку продаж, незалежно від ціни
Ці два числа вказують у протилежні боки, і обидва є правильними
1
Підраховано **за типом товару**, Вартість послуг «Valve» в цілому відповідає заявленим: 84.8% для типів, ціни на які вказані на сайті 29,635, вартість становить або наближається до 15%.
2
Підраховано **за фактичним переліком**, картина змінюється на протилежну: **18,682,244 з сайту 24,038,911** актуальні ціни на товари, вартість яких перевищує 15%., наводяться в розділі «Товари»
3
Обидва твердження є правильними, оскільки типи з надлишковим зарядом є **дешеві, великі обсяги** ті. 1,109 за такі типи товарів стягується вища плата, ніж **подвійний** базова ставка, і саме ці типи об’єктів представлені в розділі «14,083,486» у режимі реального часу.
4
Це проста арифметика, а не припущення. Мінімальна сума вказана у власній документації щодо гонорарів компанії «Valve». А ось що не було опубліковано, так це **на яку саме частину ринку це фактично поширюється** — саме це й вимірюють наведені вище показники.

Комісія, що стягується, як частка від номінальної вартості 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
Довжина смуги — це кількість активних оголошень у кожній смузі. Смуга «200%+» означає, що комісія перевищує удвічі суму 15% від виручки продавця.

Приклад із розв’язком

67%
При розміщенні оголошення покупець сплачує **$0.03** адже продавець отримує **$0.01** а сайт Valve містить **$0.02** — два мінімальні розміри в один цент. Як частка від суми, яку заплатив покупець, це 67%; як частка від виручки продавця — 200%.

Повний набір даних: cs2sh-steam-fee-census.json →

Один і той самий предмет: у саду та поза ним

Покупки на сайті Steam обходяться дорожче. Майже завжди.

Для кожного товару, ціна на який вказана як на сайті Steam, так і принаймні на одній сторонній торговельній платформі, ми порівняли найнижчу ціну продажу на сайті Steam з найнижчою ціною продажу поза ним. По всьому **28,700** щодо закладів, «Steam» є дорожчим **86.4%** у більшості випадків, за медіаною **+35.7%**.

Медіана страхового внеску за програмою «Steam» за ціновими діапазонами

менше $0.50
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
понад $1,000
+67.9%
Крива має U-подібну форму. Найдешевше купувати на сайті Steam у **$10–$50** стрічкою та найдорожчими на обох кінцях.

Чому важливий дорогий сегмент

+67.9%
Вище **$1,000**, медіана вартості об’єктів у списку «Steam» 67.9% перевищує найдешевшу пропозицію поза цим списком — і лише 1,040 таких об’єктів взагалі є на сайті Steam.

Починаючи приблизно з суми в $1,800, порівняння стає неможливим, оскільки правила Valve повністю забороняють розміщення таких оголошень. Покриття Steam щодо товарів, вартість яких перевищує встановлений ліміт, становить **1.9%**. Переглянути весь рейтинг →

Повний набір даних: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Премія сама по собі не є висновком: сервіс «Steam» пропонує миттєву доставку та відсутність ризику контрагента, і покупці цілком можуть платити за це. Що можна виміряти, так це розмір розриву та той факт, що гроші, які його долають, не можуть повернутися назад — про це йтиметься в наступному розділі.

Гроші надходять, але не витрачаються

128.1 мільйонів доларів виділено на замовлення, які не можна скасувати.

Замовлення на купівлю на Steam є попередньо оплаченим: гроші виходять з гаманця покупця в той самий момент, коли замовлення оформлено. Кошти в гаманці Steam **не можна відкликати** — їх можна витратити лише на платформі Steam. Підсумувавши всі рівні цін у книзі покупок кожного відстежуваного товару, можна отримати загальну суму зафіксованих, невилучних коштів.

$128.1M
зобов'язується виконати замовлення на купівлю Steam
170.6M
діючі індивідуальні замовлення на купівлю з власним фінансуванням
$105.8M
ринкова вартість об’єктів нерухомості, розташованих навпроти них
$15.9M
Частка компанії Valve у разі, якщо всі об’єкти нерухомості будуть продані за заявленою ціною
Що являє собою цей показник, а що — ні
1
Це **реальні кошти, які вже були внесені**. Кожен врахований долар був списаний з гаманця і наразі зарахований на відкрите замовлення за різними типами товарів на сайті 31,253.
2
Це **а не дохід** а не твердження щодо балансу компанії «Valve». Де саме зберігаються акції в обігу та в чиїх бухгалтерських книгах вони відображаються, тут не вказується.
3
Це — **моментальний знімок, а не потік**. Покупець може скасувати замовлення, після чого кошти повертаються на гаманець — але все ще залишаються на сайті Steam.
4
Суть саме в цих «дверях в один бік». Ринок, валюту якого неможливо обміняти на готівку, є причиною того, що вкрадені товари реалізуються **вимкнути** Steam а не на ньому.
Метод: кожен рівень ціни кожного відстежуваного списку заявок на купівлю, помножений на кількість заявок, що знаходяться на цьому рівні. Повний набір даних: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Фактичні ціни продажу, а не запитувані ціни · одна торговельна платформа · за останні 90 днів

30.9 мільйонів доларів насправді перейшли з рук в руки — на найменшій із п’яти полиць.

Одноразова угода за високою ціною може стосуватися рідкісного виробу ручної роботи або варіанту дешевого базового товару з наклейкою (наприклад, e.g — товар за $30, який було продано за $9,772). «Висока» — це найвища ціна завершеної угоди, а не

звичайна ціна товару.

Кожна друга цифра на цій сторінці відображає те, що *перелічені*. Цей прилад вимірює те, що було *продано*. Компанія «Skinport» оприлюднює дані про власні укладені угоди, і за останні 90 днів їхня загальна кількість склала **1,219,143 продажі** вартість **$30,927,032**, у середньому по $25.37 за штуку.

1.22M
реалізовані продажі за 90 днів, один торговий майданчик
$30.9M
оборот за той самий період
$125M
річний темп зростання — мінімальний рівень, а не прогноз
~2%
Частка компанії Skinport у сегменті акцій, що перевищують ліміт, за ринковою вартістю

Звідки взявся оборот

менше $1
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
вище межі, встановленої програмою «Steam»
5.3%
Довжина стовпчика відображає оборот; цифра показує частку цього рівня в загальному обсязі. **59.4%** з коштів, що були перераховані в категорії $100–$1k, на 71,437 продажів.

Над кепкою «Valve» продажі все ще тривають

492
завершені продажі товарів, ціна яких перевищує встановлений ліміт «Steam», на суму **$1,643,938**, серед різних типів товарів 76 — на торговельному майданчику, який займає приблизно 2% цієї полиці. Жодна з цих продажів не могла відбутися на сайті Steam.

Повний набір даних: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · максимальні значення →

Skinport є ОДНИМ із ринків сторонніх розробників, які тут відстежуються, і, з огляду на те, що його ринкова капіталізація перевищує поріг «Steam», він є найменшим із п’яти (приблизно 2% цієї групи). Кожен загальний показник тут є мінімальним рівнем позаігровоїSteam економіки, а не її оцінкою. Дані з Steam не використовуються.