Eine Infrastruktur, zwei Märkte – Das Dossier „Steam“

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

Anhang VII · Marktarchitektur · 20 September 2026

Marktwirtschaft – Zwei Wirtschaftssysteme und die Obergrenze für Börsennotierungen

Ihre Infrastruktur. *Zwei Volkswirtschaften.*

WAS DIESER ABSCHNITT BELEGT
In diesem Kapitel wird die systemische Marktpolarisierung analysiert, die durch die Obergrenze von $1,800 für die Notierung bei Valve und die nicht abhebbaren Wallet-Guthaben entsteht. Durch die Untersuchung von 38 aktiven externen Skin-Börsen mit einer gelisteten Marktkapitalisierung von etwa $1.28 Milliarden belegt die Untersuchung, dass der Handel im hohen Volumen zwangsläufig auf externe Schattenplattformen ausweicht, während er sich gleichzeitig auf die zugrunde liegende Handels- und Authentifizierungsinfrastruktur von Steam stützt. Obwohl die kommerzielle Nutzung in der Nutzungsvereinbarung formell untersagt ist, ermöglicht Valve diese zweigeteilte Wirtschaft und monetarisiert sie, ohne dass es veröffentlichte Aufzeichnungen über Durchsetzungsmaßnahmen gibt.

← Zurück zum Executive Briefing
38 aktive CS2-Marktplätze von Drittanbietern sowie den eigenen Marktplatz von „Steam“. Jeder auf einer dieser Plattformen gelistete Skin muss über das Inventar von „Steam“ und die Handelsplattform „API“ abgewickelt werden. Die Regeln von „Valve“ verbieten die kommerzielle Nutzung dieser Infrastruktur. Der von Dritten geschätzte Wert von rund $1.28 Milliarden besteht, obwohl keine öffentlichen Aufzeichnungen über die Durchsetzung dieser Regel gefunden wurden.

$1.28B
Von Dritten angegebene Werte · Plattformen der Art „38“
53.2M
Angezeigte Angebote · 38 Märkte von Drittanbietern
70.1K
Steam im Snapshot aufgeführte Elemente
41×
Von Dritten angegebener Wert im Vergleich zu den $31M von „Steam“

Das zentrale Ergebnis

Eine Infrastruktur. Zwei Volkswirtschaften.

Steam kontrolliert den Artikel, den Bestand und den Handel. Jeder Skin, der auf einer der unten aufgeführten Plattformen verkauft wird, muss über die HandelsAPI von Steam abgewickelt werden – eine strukturelle Abhängigkeit, die direkt beobachtbar ist. — eine strukturelle

Abhängigkeit, die direkt beobachtbar ist. **Der eigene Community Market von Valve erzielt eine Provision auf seine Verkäufe; ob diese Provision das Ökosystem von Drittanbietern finanziert oder daran gekoppelt ist, wird hier nicht näher erläutert.**

Warum dies für die Ermittlungen von Bedeutung ist
1
Valve – Nutzungsvereinbarung für „Steam“ **verbietet die kommerzielle Verwertung** der Infrastruktur von „Steam“ ohne ausdrückliche Genehmigung. In den öffentlich zugänglichen Unterlagen wurde für die unten aufgeführten Plattformen keine derartige Genehmigung gefunden.
2
Steam steuert die Identitätsprüfung (OpenID), den Bestandsstatus und die Handelsausführung für den Wert von rund $1.28B, der von Dritten gelistet ist. **Ohne die Infrastruktur von „Valve“ findet keine Übertragung von Gegenständen statt.**
3
Der eigene Marktplatz von Steam verfügt über **$31M** notiert – etwa 1/41 des von Drittanbietern notierten Wertes. Die Preisobergrenze von $1,800 bedeutet, dass Verkäufer, die diesen Wert überschreiten, außerhalb der Plattform verkaufen müssen, um zu den beobachteten Preisen zu verkaufen.
4
248 CS2-Artikelkategorien, deren Preis von zwei oder mehr Marktplätzen unabhängig voneinander über der Obergrenze liegt, können auf Steam nicht zu ihrem beobachteten Marktpreis verkauft werden – und keines dieser Produkte ist dort überhaupt gelistet. Die Obergrenze von $1,800 schafft die Nachfrage, die von Drittanbietern gedeckt wird.
Steam Community-Markt: $31M Von Dritten angegebener Wert: $1,276M
1,276Mio. $ · von Dritten angegebener Wert — alles abhängig von Steams HandelsAPIen und OpenID
Steam · $31M
Quelle: PriceEmpire-Echtzeitkatalog, 20 September 2026. Listenpreis = Summe der gerundeten Listenpreise in der gespeicherten Momentaufnahme, Steam ausgenommen. Kein Absatzvolumen.

38 aktive Drittmärkte · Alles hängt von der Infrastruktur von „Steam“ ab

Plattformregister

Die unten aufgeführten Plattformen leiten ihre Anmeldungen über die OpenID von Steam und ihre Handelsgeschäfte über den Web-API von Steam weiter. Jede beobachtete `openid.realm` durchläuft den Anmeldeprozess von Steam; das Register erfasst die beobachteten Authentifizierungsrouten, anstatt zu behaupten, dass einem bestimmten Operator die Berechtigung von Valve fehlt.

#	Plattform	Börsenkurs	Aktuelle Angebote	Artikel	Maßstab
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	

#	Plattform	Börsenkurs	Aktuelle Angebote	Artikel	Maßstab
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	—	—	—	—

Steams Preisobergrenze von1,800 $ · Überblick über fünf Marktplätze · 23 September 2026

Die Preisdifferenz ist messbar.

Steam begrenzt die Angebote auf dem Community Market auf etwa $1,800 (das Ergebnis wird neu berechnet auf $2,000, $2,070, $2,300und $2,500 in `cs2sh-atlas.json` und hält an jeder Schwelle stand). Artikel, deren Preis über diesem Wert liegt **können nicht zum Marktpreis über den eigenen Marktplatz von „Valve“ verkauft werden** — aber sie sind nach wie vor vom Lager- und Versandsystem von „Steam“ abhängig, unabhängig davon, wo sie verkauft werden. Eine Einteilung des gesamten Sortiments nach Preis zeigt, wo die Grenze liegt: Der Markt von „Valve“ umfasst **95.3%** der Artikelkategorien, deren Preise unter der Preisobergrenze liegen, und **1.9%** der darüber liegenden.

Fünf Marktplätze: Artikel, die die Obergrenze von „Steam“ überschreiten

248

Artikelkategorien, bei denen der günstigste Angebotspreis1,800 übersteigt, am **zwei oder mehrere Marktplätze unabhängig voneinander**, mit einem Bestand an börsennotierten Anteilen der „18,394“ im Wert von mindestens **$78.6M**. Davon **100.0%** — jede einzelne davon — ist überhaupt nicht bei „ Steam“ gelistet.

Vollständige Anlagen: das Register → · Der Preisleiter-Atlas →

Preisverteilung oberhalb der Obergrenze

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

Top-Artikel – günstigster bestätigter Angebotspreis auf fünf Marktplätzen

1 Aufkleber | Titan (Holo) | Kat. „14“ $66,285
2 Aufkleber | iBUYPOWER (Holo) | Kat. „14“ $64,795
3 Aufkleber | Reason Gaming (Holo) | Kat. „14“ $42,899
4 ★ Sport-Handschuhe | Heckenlabyrinth (FN) $26,812
5 Aufkleber | Team Dignitas (Holo) | Kat. „14“ $23,667
6 EMS Kat. „14-Legenden“ $22,879
7 ★ Sport-Handschuhe | Pandoras Büchse (FN) $21,643
8 EMS-Kat. „14-Herausforderer“ $21,010
9 Aufkleber | Vox Eminor (Holo) | Kat. „14“ $18,619
10 ★ StatTrak™ Navaja-Messer | Blue Steel (FN) $18,064

Angebotspreise sind keine Verkaufspreise. Auszug aus „cs2.sh“, 23, Stand: September 2026.. Jede Zeile wird von mindestens zwei unabhängigen Marktplätzen über der Obergrenze notiert; Einzelangebots- und -nachfragepreise, die mehr als das Dreifache des günstigsten Angebotspreises eines Artikels betragen, werden ausgeschlossen. So funktioniert die Benotung →

Was Valve kostet · lizenziert cs2.sh Momentaufnahme · 23 September 2026

Die angegebene Vergütung beträgt 15%.. Bei den meisten Angeboten wird mehr gezahlt.

Valve behält eine Gebühr für „5%“ (Steam) sowie eine „10%“-CS2-Verlegergebühr vom Erlös des Verkäufers ein – die bekannte „15%.“. Beide Gebühren beinhalten eine **Mindestens0.01**, sodass bei keinem Verkauf die Gebühren jemals weniger als zwei Cent betragen können. Bei den günstigen Artikeln mit hohem Absatz, die den Großteil des Marktes ausmachen, stellt diese Untergrenze die entscheidende Einschränkung dar, nicht der Prozentsatz. Wir haben die Gebührenberechnung für jeden einzelnen der **29,635** Artikelarten, für die eine Anfrage mit Live-Steamen vorliegt.

77.7%
Aktuelle Angebote auf Steam werden nach den oben genannten Artikelkategorien berechnet:
15%
84.8%
des Artikels *Typen* zahlen tatsächlich in etwa den in der Überschrift genannten Satz
4,517
Für bestimmte Artikelarten wurde eine höhere Gebühr als die angegebene berechnet
$0.02
Mindestgebühr bei jedem Verkauf, unabhängig vom Preis
Die beiden Zahlen weisen in entgegengesetzte Richtungen, und beide sind richtig.
1
Zählte **nach Art des Artikels**, Die Gebühren von „Valve“ entsprechen im Großen und Ganzen den Angaben: 84.8% der unter 29,635 aufgeführten Preisklassen werden zu den dort angegebenen Preisen oder zu ähnlichen Preisen berechnet: 15%.
2
Zählte **nach tatsächlicher Auflistung**, kehrt sich das Bild um: **18,682,244 von „24,038,911“** Aktuelle Angebote beziehen sich auf Artikelarten, für die höhere Gebühren anfallen als unter 15%.
3
Beides trifft zu, denn die überladenen Typen sind die **günstig, in großen Mengen** diese. 1,109 Bestandsarten werden teurer berechnet als **doppelt** der Spitzenpreis, und allein diese Arten sind in den aktuellen Angeboten auf 14,083,486 zu finden.
4
Das ist reine Mathematik, keine Behauptung. Der Mindestbetrag ist in den eigenen Gebührenunterlagen von „Valve“ angegeben. Was nicht veröffentlicht wurde, ist **wie groß der Marktanteil tatsächlich ist** — und genau das wird anhand der obigen Zahlen gemessen.

Berechnete Gebühr als Anteil am Netto-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

Die „Bar-Länge“ bezeichnet die Anzahl der aktiven Angebote in jedem Bereich. Ein Bereich mit der Bezeichnung „200%+“ bedeutet, dass die erhobene Gebühr mehr als das Doppelte von 15% des Verkaufserlöses des Verkäufers beträgt.

Ein Beispiel mit Lösung

67%
Bei einem Inserat zahlt der Käufer **$0.03** denn der Verkäufer erhält **$0.01** und „Valve“ dauert **$0.02** — die beiden Mindestbeträge von jeweils einem Cent. Bezogen auf den vom Käufer gezahlten Preis beträgt dies 67%; bezogen auf den Erlös des Verkäufers beträgt dies 200%.

Vollständiger Datensatz: cs2sh-steam-fee-census.json →

Derselbe Gegenstand, im Garten und außerhalb des Gartens

Einkäufe auf Steam sind teurer. Fast immer.

Für jeden Artikel, der sowohl auf Steam als auch auf mindestens einem Marktplatz eines Drittanbieters angeboten wurde, haben wir den günstigsten Angebotspreis auf Steam mit dem günstigsten Angebotspreis außerhalb dieser Plattform verglichen. Über **28,700** Was die Artikel angeht, ist Steam die teurere Plattform. **86.4%** in den meisten Fällen um einen Medianwert von **+35.7%**.

Median der Prämien für „Steam“, nach Preisklassen

unter0.50 Dollar
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
über1,000 Dollar
+67.9%
Die Kurve verläuft U-förmig. Am günstigsten ist der Kauf auf Steam im **$10–$50** Band und „Liebste“ an den beiden Enden.

Warum das teure Segment wichtig ist

+67.9%
Oben **$1,000**, die mittleren Angebotskosten auf Steam 67.9% sind höher als das günstigste Angebot außerhalb dieser Seite – und es gibt überhaupt nur 1,040 solche Angebote auf Steam.

Ab etwa1,800 ist ein Vergleich nicht mehr möglich, da die Regelung von Valve die Auflistung gänzlich untersagt. Die Berichterstattung von Steam über Artikel, deren Preis über der eigenen Obergrenze liegt, ist **1.9%**. Die gesamte Rangliste anzeigen →

Vollständiger Datensatz: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Ein Aufschlag ist für sich genommen noch keine Erkenntnis: Steam bietet sofortige Lieferung und kein Gegenparteirisiko, und Käufer sind durchaus bereit, dafür zu zahlen. Messbar sind hingegen die Höhe der Differenz und die Tatsache, dass das Geld, das diese Differenz überbrückt, nicht wieder zurückfließen kann – worauf im nächsten Abschnitt eingegangen wird.

Geld rein, kein Geld raus

128.1-Millionen-Dollar-Betrag für Aufträge, die nicht widerrufen werden können.

Eine Kauforder bei „Steam“ ist im Voraus finanziert: Das Geld wird in dem Moment von der Wallet des Käufers abgebucht, in dem die Order aufgegeben wird. Steam wallet funds **kann nicht zurückgezogen werden** — sie können ausschließlich innerhalb von „ Steam“ ausgegeben werden. Addiert man alle Preisstufen des Kaufbuchs jedes erfassten Artikels, erhält man eine Übersicht über das gebundene, nicht abziehbare Geld.

$128.1M
verpflichtet, Kaufaufträge vSteam-Konto auszuführen
170.6M
offene, individuell finanzierte Kaufaufträge
$105.8M
Angebotspreis der ihnen gegenüberliegenden Objekte
$15.9M
Die Provision von Valve, wenn jede Immobilie zum Angebotspreis verkauft würde
Was diese Zahl ist und was sie nicht ist
1
Es ist **bereits eingezahltes echtes Geld**. Jeder erfasste Dollar wurde von einem Wallet abgebucht und ist mit einer offenen Order für verschiedene Artikelkategorien v31,253 verknüpft.
2
Es ist **nicht Umsatz** und keine Aussage über die Bilanz von „Valve“. Wo der Umlaufbestand gehalten wird und in wessen Büchern er verbucht ist, wird hier nicht näher erläutert.
3
Es ist ein **Momentaufnahme, kein Ablauf**. Bestellungen können vom Käufer storniert werden, woraufhin der Betrag wieder auf das Wallet zurücküberwiesen wird – jedoch noch nicht aus Steam.
4
Der springende Punkt ist die Einwegtür. Ein Marktplatz, dessen Währung nicht ausgezahlt werden kann, ist der Grund dafür, dass gestohlene Waren umgewandelt werden. **aus** Steam statt darauf.
Methode: Jedes Preisniveau jedes erfassten Kaufbuchs, multipliziert mit den Aufträgen, die auf diesem Niveau vorliegen. Vollständiger Datensatz: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Tatsächliche Verkaufspreise, keine Angebotspreise · eine Plattform · 90-Tage-Trend

Tatsächlich wurden30.9-Millionen-Dollar umgesetzt – auf dem kleinsten der fünf Regale.

Ein einzelner Verkauf zu einem hohen Preis kann sich um ein seltenes Unikat oder eine mit Aufklebern versehene Variante eines günstigen Basisartikels handeln (z. B. e.g: ein Artikel im Wert von $30, der einmalig für $9,772 verkauft wurde). „Hoch“ = höchste abgeschlossene Transaktion, nicht der normale Preis des Artikels.

Jede andere Abbildung auf dieser Seite misst das, was *aufgeführt*. Dieses hier misst, was *verkauft*. Skinport veröffentlicht seine eigenen abgeschlossenen Transaktionen, und in den letzten 90 Tagen beliefen sich diese auf **1,219,143 Umsatz** Wert **$30,927,032**, zu einem Durchschnittspreis von jeweils25.37 Dollar.

1.22M

Abgeschlossene Verkäufe in „90“ Tagen, ein Marktplatz
$30.9M
Umsatz im gleichen Zeitraum
$125M
annualisierte Run Rate – eine Untergrenze, keine Schätzung
~2%
Der Anteil von Skinport am „Above-Cap-Shelf“ nach Börsenwert

Woher der Umsatz stammte

unter1 Dollar
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
über der Obergrenze für den „Steam“
5.3%
Die Balkenlänge entspricht dem Umsatz; die Zahl gibt den Anteil dieser Ebene am Gesamtumsatz an. **59.4%** des Geldes, das im $100–$1k-Segment bei 71,437-Verkäufen umgesetzt wurde.

Auch über „Valves“ Kappe hinaus werden weiterhin Verkäufe getätigt

492
abgeschlossene Verkäufe von Artikeln, deren Preis über der Obergrenze von Steam lag, im Wert von **$1,643,938**, über 76 verschiedene Artikelkategorien hinweg – auf einem Marktplatz, der etwa 2% dieses Regals einnimmt. Keiner dieser Verkäufe hätte auf Steam stattfinden können.

Vollständiger Datensatz: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · die erreichten Höchststände →

Skinport ist EINER der hier erfassten Drittmärkte und stellt aufgrund seines Börsenwerts, der über der Obergrenze von Steam liegt, den kleinsten der fünf dar (etwa 2% dieses Segments). Jede hier angegebene Gesamtsumme stellt eine Untergrenze für die Off-Steam-Wirtschaft dar, nicht deren Umfang. Es werden keine Daten von Steam verwendet.