Una infraestructura, dos mercados: el dossier «Steam»

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

Anexo VII · Arquitectura del mercado · 20 2026 de septiembre

Economía de mercado: dos economías y el límite máximo de cotización

Su infraestructura. *Dos economías.*

LO QUE DEMUESTRA ESTA SECCIÓN
En este capítulo se analiza la bifurcación sistémica del mercado provocada por el límite de cotización de Valve, fijado en $1,800, y los saldos de monedero no retirables. Tras examinar 38 las plataformas externas activas de intercambio de skins que cuentan con una valoración cotizada de aproximadamente1.28 mil millones de dólares, la investigación demuestra que las operaciones de alto nivel migran necesariamente a plataformas paralelas externas, al tiempo que dependen de la infraestructura subyacente de transacciones y autenticación de Steam. Aunque el uso comercial está formalmente prohibido en el Acuerdo de Suscriptor, Valve facilita y monetiza esta economía de dos niveles sin que existan registros públicos de su aplicación.

← Volver al informe ejecutivo
38 mercados de CS2 de terceros activos, además del propio de Steam. Todas las skins que figuran en cualquiera de ellas deben pasar por el inventario de Steam y comercializarse en API. Las normas de Valve prohíben la explotación comercial de dicha infraestructura. El valor estimado en unos $1.28 mil millones, según fuentes externas, sigue existiendo, aunque no se ha encontrado ningún registro público que demuestre que se haya aplicado dicha norma.

$1.28B
Valor de cotización de terceros · Plataformas de «38»
53.2M
Ofertas mostradas · 38 mercados de terceros
70.1K
Steam elementos que figuran en la instantánea
41×
Valor cotizado por terceros frente a los $31M de Steam

La conclusión principal

Una infraestructura. Dos economías.

Steam controla el artículo, el inventario y el comercio. Cada skin que se venda en cualquiera de las plataformas que figuran a continuación debe pasar por la plataforma de intercambio de Steam API —una dependencia estructural que se puede observar directamente. **El «Community Market» de Valve obtiene una comisión por sus ventas; en este documento no se aclara si dicha comisión financia el ecosistema de terceros ni si está vinculada a él.**

Por qué esto es importante para la investigación

1
Acuerdo de suscripción a «Steam» de Valve **prohíbe la explotación comercial** de la infraestructura de «Steam» sin autorización expresa. No se ha encontrado dicha autorización en los registros públicos para las plataformas que se indican a continuación.
2
Steam controla la identidad (OpenID), el estado de las existencias y la ejecución de las operaciones de los aproximadamente1.28mil millones de dólares en activos cotizados de terceros. **No se produce ninguna transferencia de artículos sin la infraestructura de Valve.**
3
El mercado propio de Steam cuenta con **$31M** cotizados: aproximadamente un1/41e del valor de cotización de terceros. El límite máximo de precio de $1,800 significa que los vendedores que lo superen deben salir de la plataforma para vender a los precios observados.
4
248 Categorías de artículos de CS2, cuyos precios han sido fijados por dos o más mercados de forma independiente por encima del límite máximo, no pueden venderse a su precio de mercado observado en Steam — y ninguno de ellos figura en dicha plataforma. El límite máximo de $1,800 genera la demanda que satisfacen los operadores externos.
Steam Mercado comunitario: $31M Valor de cotización de terceros: $1,276M
1,276M $ · valor publicado por terceros — todo ello depende de la transacción de Steam API y OpenID
Steam · $31M
Fuente: Catálogo en tiempo real de PriceEmpire, 20 septiembre de 2026.. Valor de catálogo = suma de las fichas de valor de catálogo redondeadas en la instantánea guardada, Steam excluido. No se trata del volumen de ventas.

38 mercados de terceros activos · Todo ello depende de la infraestructura de Steam

Registro de la plataforma

Las plataformas que se indican a continuación canalizan sus inicios de sesión a través de OpenID de Steam y sus operaciones a través de la «API» web de Steam. Cada una de las observadas `openid.realm` pasa por el flujo de inicio de sesión de Steam; el registro recoge las rutas de autenticación observadas, en lugar de afirmar que un operador concreto carece de permiso de Valve.

#	Plataforma	Valor cotizado	Ofertas vigentes	Artículos	Escala
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	

#	Plataforma	Valor cotizado	Ofertas vigentes	Artículos	Escala
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	—	—	—	—

El precio máximo de Steam, fijado en $1,800 · Resumen de cinco mercados · 23 septiembre 2026

La diferencia de precios es cuantificable.

Steam limita los precios de los anuncios del «Community Market» a aproximadamente $1,800 (el resultado se vuelve a calcular en $2,000, $, 2,070, $, 2,300 y $2,500 en `cs2sh-atlas.json` y se mantiene en cada umbral). Los artículos cuyo precio supera ese precio **no pueden venderse a su precio de mercado a través de la propia plataforma de Valve** — pero siguen

dependiendo del inventario y del sistema de distribución de Steam, independientemente de dónde se vendan. Clasificar todo el catálogo por precios pone de manifiesto dónde está el límite: el mercado de Valve ofrece **95.3%** de las categorías de artículos cuyo precio sea inferior a su límite máximo y **1.9%** de los que están por encima de él.

Cinco mercados: artículos que superan el límite de «Steam»

248
Categorías de artículos cuyo precio de venta más bajo supera los $1,800 en **dos o más mercados de forma independiente**, con un valor de al menos las copias que figuran en la lista de «18,394» **$78.6M**. De ellos, **100.0%** — todas y cada una de ellas — no aparecen en absoluto en Steam.

Anexos completos: el registro → · el atlas de la escala de precios →

Distribución de precios por encima del límite máximo

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

Productos más vendidos: el precio de venta más barato confirmado en cinco plataformas de venta

1 Pegatina | Titan (Holo) | Cat. «14» $66,285
2 Pegatina | iBUYPOWER (Holo) | Cat. «14» $64,795
3 Pegatina | Reason Gaming (Holo) | Cat. «14» $42,899
4 ★ Guantes deportivos | Laberinto de setos (FN) $26,812
5 Pegatina | Team Dignitas (Holo) | Kat. «14» $23,667
6 EMS Cat. «14: Legends» $22,879
7 ★ Guantes deportivos | La caja de Pandora (FN) $21,643
8 EMS Cat. «14» Challengers $21,010
9 Pegatina | Vox Eminor (Holo) | Cat. «14» $18,619
10 ★ Cuchillo StatTrak™ Navaja | Blue Steel (FN) $18,064
Los precios de venta solicitados no son precios de venta. Instantánea de cs2.sh con licencia, 23 septiembre de 2026.. Cada fila ha sido cotizada por encima del límite máximo por al menos dos mercados de forma independiente; se excluyen las ofertas de venta de un solo lote y las cotizaciones que superen en más de tres veces la oferta de venta más barata de un artículo. Cómo funciona la calificación →

Lo que cobra Valve · con licencia cs2.sh instantánea · 23 septiembre 2026

La tarifa anunciada es de 15%.. La mayoría de los anuncios pagan más.

Valve deduce una comisión de 5% Steam y una comisión de 10% CS2 Publisher de los ingresos del vendedor —la conocida 15%. Ambas comisiones conllevan un **Mínimo de $0.01**, por lo que ninguna venta puede suponer nunca menos de dos céntimos en comisiones. En el caso de los artículos baratos y de gran volumen que constituyen la mayor parte del mercado, ese

mínimo es la restricción determinante, no el porcentaje. Hemos resuelto el cálculo de las comisiones para cada uno de los **29,635** tipos de artículos que tienen una cotización en tiempo real en Steam.

77.7%
Los anuncios activos de Steam corresponden a tipos de artículos que se cobran según lo indicado en 15%
84.8%
del artículo *tipos* pagan más o menos el salario base
4,517
tipos de artículos a los que se les aplica una tarifa superior a la anunciada
$0.02
comisión mínima por cualquier venta, sea cual sea el precio
Las dos cifras apuntan en direcciones opuestas, y ambas son ciertas.
1
Contados **por tipo de artículo**, Las tarifas de Valve se ajustan, en líneas generales, a lo anunciado: 84.8% de los tipos de precios que figuran en 29,635 se cobran a un precio igual o similar al de 15%.
2
Contados **por lista real**, la situación se invierte: **18,682,244 de 24,038,911** Los listados en tiempo real se aplican a los tipos de artículos que tienen un precio superior a 15%.
3
Ambas afirmaciones son ciertas porque los tipos sobrecarionados son los **barato, de gran volumen** esos. 1,109 Los tipos de artículos se cobran más que **doble** la tarifa principal, y solo esos tipos cuentan con anuncios activos en 14,083,486.
4
Esto es aritmética, no una acusación. El mínimo figura en la propia documentación sobre honorarios de «Valve». Lo que no se ha publicado es **a qué parte del mercado se aplica realmente** — que es precisamente lo que miden las cifras anteriores.

Comisión cobrada, como porcentaje del valor nominal 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
La «longitud de la barra» es el número de anuncios activos en cada franja. Una franja de «200%+» significa que la comisión que se cobra es más del doble de 15% de los ingresos del vendedor.

Un ejemplo resuelto

67%
En una venta, el comprador paga **$0.03** pues el vendedor recibe **$0.01** y «Valve» lleva **$0.02** — los dos mínimos de un céntimo. Como porcentaje de lo que pagó el comprador, es 67%; como porcentaje de los ingresos del vendedor, es 200%.

Conjunto de datos completo: cs2sh-steam-fee-census.json →

El mismo objeto, dentro y fuera del jardín

Comprar en Steam sale más caro. Casi siempre.

Para cada artículo cuyo precio apareciera tanto en Steam como en al menos un mercado de terceros, comparamos el precio de venta más barato de Steam con el precio de venta más barato fuera de esta plataforma. En **28,700** En cuanto a los artículos, Steam es la tienda más cara. **86.4%** la mayor parte del tiempo, con una mediana de **+35.7%**.

Prima media de «Steam», por tramo de precios

menos de $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%
más de $1,000
+67.9%

La curva tiene forma de U. Lo más barato es comprar en Steam en el **$10–$50** la banda y lo más querido en ambos extremos.

Por qué es importante el segmento de gama alta

+67.9%

Arriba **$1,000**, el precio medio de los anuncios de «Steam» 67.9% es superior al de la oferta más barata fuera de esta zona, y solo 1,040 existen anuncios de este tipo en Steam.

A partir de unos $1,800, la comparación deja de ser posible, ya que la normativa de Valve prohíbe por completo su inclusión en la lista. La cobertura de Steam para los artículos que superan su propio límite máximo es **1.9%**. Ver la clasificación completa →

Conjunto de datos completo: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Una prima no constituye por sí sola una conclusión: Steam ofrece entrega inmediata y ausencia de riesgo de contraparte, y es razonable que los compradores paguen por ello. Lo que sí es cuantificable es la magnitud de la brecha y el hecho de que el dinero que la atraviesa no pueda recuperarse, lo cual se aborda en la siguiente sección.

Entra dinero, no sale dinero

128.1 millones de dólares destinados a pedidos que no se pueden cancelar.

Una orden de compra de «Steam» está prefinanciada: el dinero sale del monedero del comprador en el momento en que se realiza la orden. Steam fondos del monedero **no se puede retirar** — solo se pueden gastar dentro de Steam. La suma de todos los niveles de precio del libro de órdenes de compra de cada artículo registrado ofrece un recuento del dinero comprometido, del que no se puede salir.

$128.1M
comprometidos a mantener las órdenes de comprSteam
170.6M
órdenes de compra financiadas de forma individual pendientes
$105.8M
precio de venta de los inmuebles que tienen delante
$15.9M
La comisión de Valve si todos los inmuebles se vendieran al precio de venta solicitado
Qué es esta cifra y qué no es
1
Es **dinero real ya ingresado**. Cada dólar contabilizado se ha cargado en una cartera y está asignado a una orden abierta en cualquiera de los tipos de artíc31,253.
2
Es **no son ingresos** y no se trata de una afirmación sobre el balance de «Valve». En este texto no se aclara dónde se mantiene el capital circulante ni en qué libros figura.
3
Es un **una instantánea, no un flujo**. El comprador puede cancelar los pedidos, lo que hace que el importe se devuelva al monedero, aunque sin salir de Steam.
4
La clave está en la puerta de sentido único. Un mercado cuya moneda no se puede canjear por dinero es la razón por la que se convierte el inventario robado **apagado** Steam en lugar de sobre él.
Método: cada nivel de precio de cada libro de compra analizado, multiplicado por las órdenes existentes en ese nivel. Conjunto de datos completo: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Ventas realizadas, no precios de venta solicitados · un único mercado · los últimos 90 días

De hecho, se intercambiaron $30.9 millones, en la estantería más pequeña de las cinco.

Una sola venta por un importe elevado puede corresponder a una pieza de artesanía poco común o a una variante con pegatina de un artículo básico barato (por ejemploe.g un artículo de30 con una venta completada única de9,772). «Elevado» = la transacción completada de mayor importe, no el precio habitual del artículo.

Todas las demás cifras de esta página indican lo que es *enumerados*. Este mide lo que era *vendido*. Skinport publica sus propias operaciones realizadas y, en los últimos 90 días, estas ascendieron a **1,219,143 ventas** valor **$30,927,032**, a un precio medio de $25.37 cada una.

1.22M
ventas realizadas en 90 días, en un único mercado
$30.9M
volumen de negocio durante el mismo periodo
$125M
tasa de ejecución anualizada: un mínimo, no una estimación
~2%
Participación de Skinport en el mercado de valores no cotizados por encima del límite máximo, según el valor de cotización

De dónde procedía el volumen de negocio

menos de $1
0.5%
$1-10

5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
por encima del límite de «Steam»
5.3%
La longitud de la barra representa el volumen de negocio; la cifra indica la proporción de ese nivel respecto al total. **59.4%** del dinero movido en el nivel de $100–$1k, en ventas de 71,437.

Por encima del límite de «Valve», las ventas siguen produciéndose

492
ventas realizadas de artículos cuyo precio superaba el límite establecido en Steam, por un valor de **$1,643,938**, en un 76s de tipos de productos, en un mercado que ocupa aproximadamente un2% de ese espacio en las estanterías. Ninguna de esas ventas habría podido realizarse en Steam.

Conjunto de datos completo: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · los máximos alcanzados →

Skinport Es UNO de los mercados de terceros que se analizan aquí y, al tener un valor de cotización superior al límite de Steam, es el más pequeño de los cinco (aproximadamente 2% de esa sección). Todas las cifras totales que aparecen aquí representan un mínimo de la economía paralelaSteam, no una medida de la misma. No se utilizan datos de Steam.