Une infrastructure, deux marchés — Le dossier «Steam»

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

Annexe VII · Architecture du marché · 20 septembre 2026

Économie de marché — Deux économies et le plafond des cotations

Leur infrastructure. *Deux économies.*

CE QUE CETTE SECTION DÉMONTRERA
Ce chapitre analyse la bifurcation systémique du marché engendrée par le plafond de cotation de Valve, fixé à $1,800, et par les soldes de portefeuille non retirables. En passant en revue 38 les plateformes externes actives d’échange de skins, représentant une valeur boursière d’environ1.28 milliards de dollars, l’enquête démontre que les transactions de haut niveau migrent inévitablement vers des plateformes parallèles externes, tout en s’appuyant sur l’infrastructure sous-jacente de transaction et d’authentification d’Steam. Bien que l’utilisation commerciale soit formellement interdite dans le contrat d’abonnement, Valve facilite et monétise cette économie à deux vitesses sans publier de rapports sur l’application de ces règles.

← Retour au dossier de synthèse destiné aux dirigeants
38 les places de marché CS2 tierces actives, ainsi que celle d'Steam. Chaque skin répertorié sur l'un de ces sites doit transiter par l'inventaire d'Steam et le site d'échange API. Les règles d'Valve interdisent l'exploitation commerciale de cette infrastructure. La valeur estimée à environ1.28 milliards de dollars attribuée par des tiers est avérée, bien qu'aucun document public attestant de l'application de cette règle n'ait été retrouvé.

$1.28B
Valeur estimée par des tiers · Plateformes de «38 »
53.2M
Offres affichées · Marchés tiers d'38
70.1K
Steam éléments figurant dans l'aperçu
41×
Valeur cotée par un tiers par rapport aux $31M d'Steam

La conclusion principale

Une infrastructure. Deux économies.

Steam contrôle le produit, le stock et les échanges. Chaque skin vendu sur l’une des plateformes ci-dessous doit passer par la plateforme d’échange Steam API — une dépendance structurelle directement observable. **Le « Community Market » de Valve perçoit une commission sur ses ventes ; il n'est pas précisé ici si cette commission finance l' écosystème tiers ou si elle y est liée.**

En quoi cela est-il important pour l'enquête ?

1
Contrat d'abonnement à « Steam » de Valve **interdit l'exploitation commerciale** de l'infrastructure d'Steams sans autorisation expresse. Aucune autorisation de ce type n'a été trouvée dans les documents publics concernant les plateformes ci-dessous.
2
Steam gère l'identité (OpenID), l'état des stocks et l'exécution des transactions pour une valeur cotée auprès de tiers d'environ1.28milliards de dollars. **Aucun transfert de marchandises ne peut avoir lieu sans l'infrastructure d'Valve.**
3
La place de marché de Steam propose **$31M** cotés — soit environ l’1/41e de la valeur cotée par des tiers. Le plafond de prix fixé à1,800 $ signifie que les vendeurs dont le prix est supérieur à ce montant doivent sortir de la plateforme pour vendre aux prix observés.
4
248 Catégories d'objets CS2, dont le prix a été fixé par au moins deux places de marché indépendantes au-delà du plafond, ne peuvent pas être vendus à leur prix de marché observé sur Steam — et aucun d’entre eux n’y est d’ailleurs référencé. C’est le plafond de $1,800 qui génère la demande à laquelle répondent les opérateurs tiers.
Steam Marché communautaire :31M $ Valeur estimée par des tiers :1,276M de dollars
1,276M $ · valeur indiquée par un tiers — tout dépend de la transaction d'Steam API et OpenID Steam ·31millions de dollars
Source : catalogue en temps réel de PriceEmpire, 20 septembre 2026. Valeur catalogue = somme des valeurs catalogue arrondies figurant dans l'instantané enregistré, à l'exclusion de Steam. Ne correspond pas au volume des ventes.

38 marchés tiers actifs · Tout dépend de l'infrastructure d'Steam

Registre de la plateforme

Les plateformes ci-dessous acheminent leurs connexions via l'OpenID d'Steam et leurs transactions via le Web API d'Steam. Chacune d'entre elles a été observée `openid.realm` passe par le processus de connexion d'Steam ; le registre consigne les routes d'authentification observées plutôt que d'affirmer qu'un opérateur donné ne dispose pas de l'autorisation d'Valve.

#	Plateforme	Valeur cotée	Offres en cours	Articles	Échelle
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	

#	Plateforme	Valeur cotée	Offres en cours	Articles	Échelle
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	—	—	—	—

Le plafond de prix de Steam fixé à1,800 dollars · Aperçu de cinq places de marché · 23 septembre 2026

L'écart de prix est quantifiable.

Steam limite les cotations du « Community Market » à environ $1,800 (ce chiffre a été recalculé à $2,000, $, $2,070, $, $2,300 et $2,500 dans `cs2sh-atlas.json` et se maintient à chaque seuil). Les articles dont le prix est supérieur à ce seuil **ne peuvent pas être vendus à leur prix de marché via la plateforme de vente en ligne d'Valve** — mais ils dépendent toujours du système de gestion des stocks et des transferts d’Steam, quel que soit le lieu de

vente. Le classement de l’ensemble du catalogue par prix met en évidence les limites du système : le marché d’Valve propose **95.3%** des catégories d'articles dont le prix est inférieur à son plafond et **1.9%** parmi ceux qui se trouvent au-dessus.

Cinq places de marché : articles dépassant le plafond fixé par l'Steam

248
Catégories d'articles dont le prix de vente le plus bas dépasse1,800 le **deux ou plusieurs places de marché de manière indépendante**, détenant des exemplaires répertoriés dans l’18,394, d’une valeur d’au moins **$78.6M**. Parmi ceux-ci, **100.0%** — sans exception — ne figurent absolument pas sur la liste de l' Steam.

Pièces à conviction complètes : le registre → · l'atlas des échelles de prix →

Répartition des prix au-delà du plafond

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

Meilleures offres — prix vendeur vérifié le plus bas sur cinq places de marché

1 Autocollant | Titan (Holo) | Réf. «14 » $66,285
2 Autocollant | iBUYPOWER (Holo) | Réf. «14 » $64,795
3 Autocollant | Reason Gaming (Holo) | Réf. «14 » $42,899
4 ★ Gants de sport | Labyrinthe de haies (FN) $26,812
5 Autocollant | Team Dignitas (Holo) | Réf. «14» $23,667
6 EMS Cat. « Légendes de l'14 » $22,879
7 ★ Gants de sport | La boîte de Pandore (FN) $21,643
8 EMS Cat. «14 » Challengers $21,010
9 Autocollant | Vox Eminor (Holo) | Réf. «14 » $18,619
10 ★ Couteau StatTrak™ Navaja | Blue Steel (FN) $18,064
Les prix demandés ne correspondent pas aux prix de vente. Extrait de cs2.sh (sous licence), 23 septembre 2026. Chaque ligne correspond à un prix proposé par au moins deux places de marché indépendantes, supérieur au plafond ; les offres à volume unique et les prix supérieurs à trois fois le prix demandé le plus bas pour un article sont exclus. Comment fonctionne la notation →

Tarifs d'Valve · Aperçu d'cs2.sh, site agréé · 23 septembre 2026

Les honoraires indiqués sont de 15%.. La plupart des annonces offrent des rémunérations plus élevées.

Valve prélevé des frais de 5% Steam et des frais d'éditeur CS2 de 10% sur les recettes du vendeur — le bien connu 15%. Ces deux types de frais s'accompagnent d'un **0.01s de dollars minimum**, de sorte qu'aucune vente ne peut jamais générer moins de deux centimes de frais. Pour les articles bon marché et vendus en grande quantité, qui constituent l'essentiel du

marché, c'est ce seuil minimum qui constitue la contrainte déterminante, et non le pourcentage. Nous avons résolu le calcul des frais pour chacun des **29,635** types d'articles faisant l'objet d'une demande d'Steam.

77.7%
Les annonces en ligne d'Steams figurent dans les catégories de produits facturées sur 15%
84.8%
de l'article *types* versez bien un salaire proche du taux affiché
4,517
certains types d'articles ont fait l'objet d'une facturation supérieure au tarif annoncé
$0.02
frais minimums sur toute vente, quel que soit le prix
Ces deux chiffres indiquent des tendances opposées, et les deux sont vrais
1
Compté **par type d'article**, Les tarifs d'Valve correspondent globalement à ceux annoncés : 84.8%. Les types de tarifs indiqués sur le site 29,635 sont facturés à un prix égal ou proche de celui indiqué sur 15%.
2
Compté **par annonce effective**, la situation s'inverse : **18,682,244 de 24,038,911** Les annonces en ligne concernent les types d'articles dont le prix est supérieur à 15%.
3
Ces deux affirmations sont vraies, car les types surchargés sont les **bon marché, en grande quantité** ceux-là. 1,109 Les types d'articles sont facturés plus cher que **double** le taux de référence, et ces catégories à elles seules comptent 14,083,486 annonces en ligne.
4
Il s'agit là d'un simple calcul, et non d'une allégation. Le montant minimum est indiqué dans la documentation relative aux honoraires d'Valve. Ce qui n'a pas été publié, c'est **quelle part du marché cela concerne réellement** — ce que mesurent justement les chiffres ci-dessus.

Frais facturés, exprimés en pourcentage de l'15% brute

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 « longueur de la barre » correspond au nombre d'annonces actives dans chaque tranche. Une tranche «200%+ » signifie que les frais prélevés représentent plus du double de 15% du produit de la vente du vendeur.

Un exemple détaillé

67%
Lors d'une mise en vente, l'acheteur paie **$0.03** car le vendeur reçoit **$0.01** et « Valve » prend **$0.02** — les deux montants minimaux d'un cent. En pourcentage du montant payé par l'acheteur, cela représente 67% ; en pourcentage du produit de la vente perçu par le vendeur, cela représente 200%.

Ensemble de données complet : cs2sh-steam-fee-census.json →

Le même objet, à l'intérieur du jardin et à l'extérieur de celui-ci

Acheter sur Steam coûte plus cher. Presque toujours.

Pour chaque article référencé à la fois sur Steam et sur au moins une plateforme de vente en ligne tierce, nous avons comparé le prix de vente le plus bas proposé par Steam avec le prix de vente le plus bas proposé en dehors de ce site. Sur l'ensemble des **28,700** En ce qui concerne les articles, Steam est le site le plus cher. **86.4%** la plupart du temps, avec une médiane de **+35.7%**.

Prime médiane d’Steam, par tranche de prix

moins de0.50 de dollars
+48.3%
$0.50-2
+36.5%
$2-10
+29.6%
$10-50
+28.6%
$50-250
+36.3%
$250-1k
+51.1%
plus de1,000 de dollars
+67.9%
La courbe a la forme d'un U. C'est sur Steam que les prix sont les plus bas dans la **$10–$50** « band » et « dearest » aux deux extrémités.

Pourquoi le segment haut de gamme est-il si important ?

+67.9%
Ci-dessus **$1,000**, le coût médian d'une annonce sur Steam 67.9% est supérieur à celui de l'offre la moins chère proposée en dehors de ce site — et il n'existe que 1,040 annonces de ce type sur Steam.

Au-delà d’environ1,800, la comparaison n’est plus possible, car la règle de Valve interdit totalement leur référencement. La couverture par Steam des articles dont le prix dépasse son propre plafond est **1.9%**. Voir le classement complet →

Ensemble de données complet : cs2sh-walled-garden-premium.json →

Une prime ne constitue pas en soi une conclusion : Steam propose une livraison immédiate et n'implique aucun risque de contrepartie, et les acheteurs peuvent raisonnablement être prêts à payer pour cela. Ce qui est mesurable, c'est l'ampleur de l'écart et le fait que l'argent qui le franchit ne puisse plus en ressortir — ce qui fera l'objet de la section suivante.

De l'argent qui rentre, pas d'argent qui sort

128.1s de dollars engagés dans des commandes irrévocables.

Un ordre d'achat sur Steam est préfinancé : l'argent est débité du portefeuille de l'acheteur dès que l'ordre est passé. Steam fonds du portefeuille **ne peut être retiré** — ils ne peuvent être dépensés qu'au sein d' Steam. En additionnant tous les niveaux de prix du carnet d'ordres d'achat de chaque actif suivi, on obtient un relevé des fonds engagés et non retirables.

$128.1M
engagé à honorer les ordres d'acheSteam
170.6M
ordres d'achat individuels financés en attente
$105.8M
valeur demandée des biens immobiliers qui leur sont proposés
$15.9M
La commission de Valve si toutes les annonces étaient vendues au prix demandé
Ce qu'est ce chiffre, et ce qu'il n'est pas
1
C'est **sommes réelles déjà versées**. Chaque dollar comptabilisé a été débité d'un portefeuille et est affecté à un ordre ouvert, tous types d'articles d'31,253s confondus.
2
C'est **et non pas le chiffre d'affaires** et non une affirmation concernant le bilan d'Valve. Le lieu où sont détenus les fonds en circulation, ni dans les comptes de qui, n'est pas précisé ici.
3
C'est un **un instantané, pas un flux**. L'acheteur peut annuler ses commandes, ce qui entraîne le remboursement des fonds sur le portefeuille — mais ceux-ci ne sortent toujours pas d'Steam.
4
Le problème, c'est cette porte à sens unique. Un marché dont la monnaie ne peut pas être convertie en argent réel, voilà pourquoi un stock volé est revendu. **désactivé** Steam plutôt que dessus.
Méthode : chaque niveau de prix de chaque carnet d'ordres d'achat suivi, multiplié par les ordres en attente à ce niveau. Ensemble de données complet : cs2sh-steam-locked-capital.json →

Ventes conclues, et non prix demandés · une seule plateforme · données sur l’90s des derniers jours

30.9 millions de dollars ont effectivement changé de mains — sur la plus petite des cinq étagères.

Une vente à prix élevé isolée peut correspondre à un objet artisanal rare ou à une variante d'un objet de base bon marché comportant un autocollant (par e.g, un objet à30 $ ayant fait l'objet d'une vente unique à9,772 $). « Élevé » désigne ici la transaction la plus élevée conclue, et non le prix normal de l'objet.

Tous les autres chiffres de cette page correspondent à ce qui est *répertorié*. Celui-ci mesure ce qui était *vendu*. Le site Skinport publie ses propres transactions finalisées, et au cours des 90 derniers jours celles-ci se sont élevées à **1,219,143 ventes** valeur **$30,927,032**, à raison de25.37s de dollars en moyenne chacun.

1.22M
ventes conclues en90 jours, sur une seule plateforme de vente en ligne
$30.9M
chiffre d'affaires sur la même période
$125M
taux annualisé — un seuil minimal, et non une estimation
~2%
Part de Skinport dans le programme de placement continu au-delà du plafond, en valeur cotée

D'où provenait le chiffre d'affaires ?

moins de1 de dollars
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
au-delà du plafond fixé par la loi «Steam»
5.3%
La longueur de la barre correspond au chiffre d'affaires ; ce chiffre représente la part de ce niveau par rapport au total. **59.4%** de l'argent généré dans la catégorie $100–$1k, sur 71,437.

Même au-delà du plafond fixé par la «Valve », les ventes se poursuivent

492
ventes réalisées d'articles dont le prix dépassait le plafond fixé par l'Steam, pour un montant de **$1,643,938**, parmi les différents types d’articles d’ 76 — sur une place de marché qui occupe environ 2% de cet espace de vente. Aucune de ces ventes n’aurait pu avoir lieu sur Steam.

Ensemble de données complet : cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · les plus hauts atteints →

Skinport Il s'agit de L'UN des marchés tiers suivis ici, et avec une valeur de cotation supérieure au plafond de l'Steam, c'est le plus petit des cinq (environ 2% de ce segment). Chaque total indiqué ici correspond à un seuil minimal de l'économie horsSteam, et non à une mesure de celle-ci. Aucune donnée de l'Steam n'est utilisée.