Un'unica infrastruttura, due mercati — Il dossier “Steam”

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

Allegato VII · Architettura di mercato · 20 settembre 2026

Economia di mercato — Due economie e il tetto massimo delle quotazioni

La loro infrastruttura. *Due economie.*

COSA DIMOSTRA QUESTA SEZIONE
Questo capitolo analizza la biforcazione sistemica del mercato causata dal limite di quotazione di $1,800 imposto da Valve e dai saldi dei portafogli non prelevabili. Attraverso un'indagine su 38, una piattaforma esterna attiva di scambio di skin che detiene circa $1.28 miliardi in valutazione di mercato, la ricerca dimostra che il trading di alto livello migra inevitabilmente verso piattaforme ombra esterne, pur continuando a fare affidamento sull'infrastruttura sottostante di Steam per le transazioni e l'autenticazione. Sebbene l'uso commerciale sia formalmente vietato nel Contratto di Abbonamento, Valve facilita e monetizza questa economia a due livelli senza che vi siano registrazioni pubbliche relative all'applicazione delle norme.

← Torna al briefing esecutivo
38 marketplace CS2 di terze parti attivi, oltre a quello di Steam. Ogni skin presente in uno qualsiasi di questi siti deve passare attraverso l'inventario di Steam e il sistema di scambio API. Le regole di Valve vietano lo sfruttamento commerciale di tale infrastruttura. Il valore stimato di circa $1.28 miliardi attribuito a terze parti rimane invariato, pur non essendo stata individuata alcuna traccia pubblica dell'applicazione di tale regola.

$1.28B
Valore stimato da terzi · Piattaforme 38
53.2M
Offerte visualizzate · Mercati di terze parti di 38
70.1K
Steam elementi elencati nell'istantanea
41×
Valore stimato da terzi rispetto ai $31M di Steam

Il risultato principale

Un'unica infrastruttura. Due economie.

Steam controlla l'oggetto, l'inventario e gli scambi. Ogni skin venduta su qualsiasi piattaforma tra quelle elencate di seguito deve passare attraverso il sistema di scambi di Steam API — una dipendenza strutturale che è direttamente osservabile. **Il Community Market di Valve percepisce una commissione sulle vendite; non è chiaro in questa sede se tale commissione finanzi o sia legata all’ ecosistema di terze parti.**

Perché questo è importante ai fini dell'indagine

1
Accordo di abbonamento a “Steam” di Valve **vieta lo sfruttamento commerciale** dell’infrastrutturSteama senza un’autorizzazione espressa. Nei registri pubblici non è stata individuata alcuna autorizzazione di questo tipo per le piattaforme di seguito elencate.
2
Steam gestisce l'identità (OpenID), lo stato delle scorte e l'esecuzione delle operazioni di trading per un valore di circa $1.28B di titoli di terze parti quotati. **Nessun trasferimento di articoli avviene senza l'infrastruttura di Valve.**
3
Il marketplace di Steam ha **$31M** quotato — circa l’1/41e del valore di quotazione di terze parti. Il tetto massimo di prezzo di $1,800 significa che i venditori che lo superano devono ricorrere a canali esterni alla piattaforma per vendere ai prezzi osservati.
4
248 Categorie di articoli CS2, i cui prezzi sono stati fissati da due o più piattaforme in modo indipendente al di sopra del tetto massimo, non possono essere venduti al prezzo di mercato osservato su Steam — e nessuno di essi è nemmeno quotato su tale piattaforma. Il tetto massimo di $1,800 crea la domanda che gli operatori terzi soddisfano.
Steam Mercato comunitario: $31M Valore di mercato stimato da terzi: $1,276M
1,276. M. di dollari · valore indicato da terze parti — tutto dipende dall’API e dall’OpenID di Steam
Steam · $31M
Fonte: catalogo in tempo reale di PriceEmpire, 20, settembre 2026.. Valore di listino = somma dei valori di listino arrotondati riportati nelle schede presenti nell’istantanea salvata, Steam escluso. Non si tratta del volume delle vendite.

38 mercati di terze parti attivi · Tutto dipende dall'infrastrutturSteama

Registro della piattaforma

Le piattaforme riportate di seguito gestiscono le procedure di accesso tramite l’OpenID di Steam e le operazioni di trading tramite il Web API di Steam. Ciascuna di esse è stata osservata `openid.realm` passa attraverso il flusso di accesso di Steam; il registro registra i percorsi di autenticazione osservati, anziché affermare che un determinato operatore non disponga dell'autorizzazione di Valve.

#	Piattaforma	Valore quotato	Offerte attive	Articoli	Scala
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	

#	Piattaforma	Valore quotato	Offerte attive	Articoli	Scala
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	—	—	—	—

Il tetto massimo di1,800 per i prezzi a Steam · Panoramica su cinque mercati · 23 settembre 2026

Il divario di prezzo è quantificabile.

Steam fissa il valore massimo delle quotazioni del Community Market a circa $1,800 (il risultato viene ricalcolato a $2,000, $, 2,070, $, 2,300 e $2,500 in `cs2sh-atlas.json` e vale per ogni soglia). Gli articoli il cui prezzo è superiore a tale cifra **non possono essere venduti al loro prezzo di mercato tramite la piattaforma di Valve** — ma continuano comunque a dipendere dal sistema di gestione delle scorte e dei trasferimenti di Steam, indipendentemente dal luogo in

cui vengono venduti. La suddivisione dell'intero catalogo in fasce di prezzo mette in evidenza dove si trova il limite: il mercato di Valve offre **95.3%** delle categorie di articoli il cui prezzo è inferiore al limite massimo e **1.9%** di quelli che si trovano al di sopra di esso.

Cinque marketplace: articoli che superano il limite di Steam

248
Categorie di articoli il cui prezzo di vendita più basso supera i $1,800 su **due o più marketplace in modo indipendente**, con un patrimonio di 18,394, con titoli quotati per un valore di almeno **$78.6M**. Di questi, **100.0%** — tutti quanti — non figurano affatto nell'elenco " Steam".

Allegati completi: il registro → · l'atlante della scala dei prezzi →

Distribuzione dei prezzi al di sopra del limite massimo

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

Prodotti più venduti — prezzo di vendita verificato più basso su cinque piattaforme di vendita

1 Adesivo | Titan (Holo) | Cat. '14' $66,285
2 Adesivo | iBUYPOWER (Holo) | Cat. '14 $64,795
3 Adesivo | Reason Gaming (Holo) | Cat. '14 $42,899
4 ★ Guanti sportivi | Labirinto di siepi (FN) $26,812
5 Adesivo | Team Dignitas (Holo) | Cat. '14' $23,667
6 EMS Cat. "14: Legends" $22,879
7 ★ Guanti sportivi | Il vaso di Pandora (FN) $21,643
8 EMS Cat. "14" - I partecipanti $21,010
9 Adesivo | Vox Eminor (Holo) | Cat. '14' $18,619
10 ★ Coltello StatTrak™ Navaja | Acciaio blu (FN) $18,064
I prezzi richiesti non corrispondono ai prezzi di vendita. I dati provengono da cs2.sh (con licenza), 23, settembre 2026.. Ogni riga è quotata al di sopra del limite massimo da almeno due piattaforme di mercato in modo indipendente; sono escluse le offerte di vendita su una singola piattaforma e le quotazioni superiori a tre volte il prezzo di vendita più basso di un articolo. Come funziona la valutazione →

Cosa costa Valve · cs2.sh (panoramica) · 23 settembre 2026

La tariffa pubblicizzata è di 15%.. La maggior parte degli annunci offre una retribuzione più alta.

Valve preleva una commissione 5% Steam e una commissione 10% per il servizio di pubblicazione CS2 dai proventi del venditore — la nota 15%. Entrambe le commissioni comportano un **Minimo $0.01**, quindi nessuna vendita potrà mai comportare commissioni inferiori a due centesimi. Per gli articoli economici e ad alto volume che costituiscono la

maggior parte del mercato, è proprio quella soglia minima a rappresentare il vincolo determinante, non la percentuale. Abbiamo risolto il calcolo delle commissioni per ognuno dei **29,635** tipi di articoli con una richiesta "Steam" attiva.

77.7%
gli annunci in tempo reale di Steam riguardano le categorie di articoli per cui è previsto un costo aggiuntivo su 15%
84.8%
dell'articolo *tipi* pagate all’incirca il tasso indicato
4,517
tipi di articoli per i quali è stata addebitata una tariffa superiore a quella pubblicizzata
$0.02
commissione minima su ogni vendita, indipendentemente dal prezzo
I due numeri indicano direzioni opposte, ed entrambi sono veri
1
Contati **per tipo di articolo**, Le tariffe di Valve sono sostanzialmente quelle pubblicizzate: 84.8% dei tipi di prezzi indicati su 29,635 hanno un costo pari o quasi a 15%.
2
Contati **in base all'elenco effettivo**, l'immagine si inverte: **18,682,244 di 24,038,911** gli elenchi in tempo reale riguardano le tipologie di articoli con un costo superiore a 15%.
3
Entrambe le affermazioni sono vere perché i tipi sovraccarichi sono i **economico, ad alto volume** quelli. 1,109 I tipi di articoli hanno un costo superiore a **doppio** il tasso di riferimento, e già solo queste tipologie rappresentano 14,083,486 annunci attivi.
4
Si tratta di semplice aritmetica, non di un’accusa. L’importo minimo è indicato nella documentazione relativa alle commissioni della stessa “Valve”. Ciò che non è stato reso pubblico è **a quale quota di mercato si applica effettivamente** — ed è proprio questo che misurano i dati riportati sopra.

Commissione addebitata, in percentuale del valore nominale dell’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 lunghezza della barra indica il numero di annunci attivi in ciascuna fascia. Una fascia contrassegnata con “200%+” significa che la commissione prelevata è superiore al doppio dell’15%e del ricavato del venditore.

Un esempio illustrativo

67%
In un annuncio, l'acquirente paga **$0.03** infatti, il venditore riceve **$0.01** e "Valve" richiede **$0.02** — i due importi minimi di un centesimo. In percentuale rispetto a quanto pagato dall’acquirente, si tratta di 67%; in percentuale rispetto al ricavato del venditore, si tratta di

200%.

Set di dati completo: cs2sh-steam-fee-census.json →

Lo stesso oggetto, all’interno del giardino e all’esterno

Acquistare su Steam costa di più. Quasi sempre.

Per ogni articolo presente sia su Steam che su almeno un marketplace di terze parti, abbiamo confrontato il prezzo di vendita più basso su Steam con quello più basso al di fuori di tale sito. Tra **28,700** per quanto riguarda i prodotti, Steam è il sito più costoso **86.4%** nella maggior parte dei casi, con una mediana di **+35.7%**.

Premio mediano dell’Steam, per fascia di prezzo

meno di $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%
oltre $1,000
+67.9%
La curva ha forma di U. Il prezzo più conveniente si trova su Steam nella **$10–$50** la fascia e la parte più stretta alle due estremità.

Perché la fascia alta è importante

+67.9%
Sopra **$1,000**, il costo mediano degli annunci su Steam 67.9% è superiore a quello dell’offerta più economica al di fuori di tale sito — e solo 1,040 tali annunci sono presenti su Steam.

Oltre i circa1,800, il confronto non è più possibile, poiché la normativa di Valve vieta del tutto l'inserimento in elenco. La copertura di Steam per gli articoli che superano il proprio limite massimo è **1.9%**. Guarda la classifica completa →

Set di dati completo: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Un premio non costituisce di per sé un dato di fatto: Steam offre consegna immediata e assenza di rischio di controparte, e gli acquirenti potrebbero ragionevolmente essere disposti a pagare per questo. Ciò che è misurabile è l’entità del divario e il fatto che il denaro che lo attraversa non possa tornare indietro — argomento trattato nella sezione successiva.

Entrano soldi, non ne escono

128.1 milioni di dollari destinati a ordini che non possono essere annullati.

Un ordine di acquisto su Steam è prefinanziato: il denaro viene prelevato dal portafoglio dell'acquirente nel momento stesso in cui l'ordine viene effettuato. Fondi del portafoglio Steam **non può essere revocato** — possono essere spesi solo all’interno di Steam. Sommando tutti i

livelli di prezzo del libro degli ordini di acquisto di ogni articolo monitorato si ottiene un quadro completo del denaro impegnato e non ritirabile.

$128.1M
impegnati a mantenere gli ordini di acquisto su Steam
170.6M
ordini di acquisto con finanziamento individuale in sospeso
$105.8M
valore richiesto degli immobili in vendita che hanno davanti
$15.9M
La commissione di Valve nel caso in cui tutti gli immobili in vendita fossero venduti al prezzo richiesto
Cosa rappresenta questa cifra e cosa non rappresenta
1
È **denaro reale già versato**. Ogni dollaro conteggiato è stato addebitato su un portafoglio ed è associato a un ordine aperto relativo a una delle categorie di articol31,253.
2
È **non ricavi** e non si tratta di un'affermazione relativa al bilancio dell'Valve. Non viene qui precisato dove sia detenuto il flottante né in quali libri contabili sia registrato.
3
È un **istantanea, non un flusso**. Gli ordini possono essere annullati dall'acquirente, il che comporta il rimborso dei fondi sul portafoglio — ma non fuori da Steam.
4
Il punto sta proprio nella porta a senso unico. Un mercato la cui valuta non può essere convertita in denaro è il motivo per cui le scorte rubate vengono convertite **spento** Steam piuttosto che su di esso.
Metodo: ogni livello di prezzo di ogni libro degli ordini di acquisto monitorato, moltiplicato per gli ordini presenti a quel livello. Set di dati completo: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Vendite concluse, non prezzi richiesti · un unico marketplace · dati degli ultimi 90 giorni

30.9 milioni di dollari sono stati effettivamente scambiati — sul più piccolo dei cinque ripiani.

Una singola vendita ad alto prezzo può riguardare un oggetto artigianale raro o una variante con adesivo applicato di un oggetto base economico (ad e.g esempio, un oggetto da $30 con una vendita conclusa una tantum a $9,772). "Alto" = transazione conclusa al prezzo più alto, non il prezzo normale dell'oggetto.

Tutte le altre cifre riportate in questa pagina indicano ciò che è *elencati*. Questo misura ciò che era *venduto*. Il sito Skinport pubblica le proprie transazioni completate e, negli ultimi 90 giorni, il totale è stato di **1,219,143 vendite** valore **$30,927,032**, a una media di $25.37ci ciascuno.

1.22M
vendite concluse in 90 giorni, su un unico marketplace
$30.9M
fatturato nello stesso periodo
$125M
tasso di crescita annualizzato — un limite minimo, non una stima
~2%
Quota di Skinport nel portafoglio "above-cap" in base al valore di quotazione

Da dove proviene il fatturato

meno di $1

0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
sopra il cappellino “Steam”
5.3%
La lunghezza della barra indica il fatturato; il dato rappresenta la quota di quel livello rispetto al totale. **59.4%** del denaro movimentato nella fascia $100–$1k, su 71,437 vendite.

Anche sopra il cappellino dell’Valve, le vendite continuano

492
vendite concluse di articoli con un prezzo superiore al limite massimo previsto dall’Steam, per un valore di **$1,643,938**, tra i vari tipi di prodotti presenti su 76 — su una piattaforma che occupa circa 2% di quello spazio. Nessuna di quelle vendite avrebbe potuto avvenire su Steam.

Set di dati completo: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · i massimi raggiunti →

Skinport è UNO dei mercati di terze parti monitorati in questa sede e, con un valore di quotazione superiore alla soglia dell’Steam, è il più piccolo dei cinque (circa l’2%e di quella fascia). Ogni totale qui riportato rappresenta un limite minimo dell’economia off-Steam, non una misura della stessa. Non vengono utilizzati dati provenienti da Steam.