Eén infrastructuur, twee markten — Het dossier over de ‘Steam’

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

Bijlage VII · Marktarchitectuur · 20 september 2026

Markteconomie — Twee economieën en het maximum voor beursnoteringen

Hun infrastructuur. *Twee economieën.*

WAT IN DIT HOOFDSTUK WORDT AANGETOOND
In dit hoofdstuk wordt de systemische marktverdeling geanalyseerd die is ontstaan door de limiet van $1,800 voor noteringen op Valve en de niet-opneembare saldi in de wallets. Door onderzoek te doen naar 38 actieve externe skinbeurzen met een totale beurswaarde van ongeveer $1.28 miljard, toont het onderzoek aan dat handel op hoog niveau noodzakelijkerwijs uitwijkt naar externe schaduwplatforms, terwijl men blijft vertrouwen op de onderliggende handels- en authenticatie-infrastructuur van Steam. Hoewel commercieel gebruik formeel verboden is in de abonneeovereenkomst, faciliteert en monetiseert Valve deze tweeledige economie zonder dat er gegevens over handhavingsmaatregelen zijn gepubliceerd.

← Terug naar het Executive Briefing
38 actieve CS2-marktplaatsen van derden, plus die vSteam zelf. Elke skin die op een van deze platforms wordt aangeboden, moet via de voorraad van Steam en de handelsAPI worden verhandeld. De regels van Valve verbieden commerciële exploitatie van die infrastructuur. De door derden geschatte waarde van ongeveer $1.28 miljard bestaat, terwijl er geen openbaar bewijs is gevonden dat de regel daadwerkelijk wordt gehandhaafd.

$1.28B
Door derden vastgestelde waarde · 38-platforms
53.2M
Weergegeven aanbiedingen · 38 externe markten
70.1K
Steam items die in de momentopname worden vermeld
41×
Door derden vastgestelde waarde versus $31M van de Steam

De belangrijkste bevinding

Eén infrastructuur. Twee economieën.

Steam heeft de controle over het item, de voorraad en de handel. Elke skin die op een van de onderstaande platforms wordt verkocht, moet via de handelsAPI van Steam verlopen — een structurele afhankelijkheid die direct waarneembaar is. — een structurele afhankelijkheid die direct waarneembaar is. **De eigen Community Market van Valve ontvangt een provisie op de verkopen; of die provisie het ecosysteem van derden financiert of daaraan is gekoppeld, wordt hier niet vermeld.**

Waarom dit van belang is voor het onderzoek

1
Abonneerovereenkomst van Valve voor Steam **verbiedt commerciële exploitatie** van de infrastructuur van Steam zonder uitdrukkelijke toestemming. In de openbare registers is geen dergelijke toestemming aangetroffen voor de onderstaande platforms.
2
Steam beheert de identiteit (OpenID), de voorraadstatus en de uitvoering van transacties voor de beursgenoteerde waarde van derden, die ongeveer $1.28B bedraagt. **Zonder de infrastructuur van Valve vindt er geen overdracht van items plaats.**
3
De eigen marktplaats van Steam heeft **$31M** genoteerd — ongeveer 1/41 van de genoteerde waarde door derden. Het prijsplafond van $1,800 houdt in dat verkopers die boven dit bedrag zitten, buiten het platform moeten verkopen tegen de waargenomen prijzen.
4
248 CS2-productcategorieën, die door twee of meer handelsplatforms afzonderlijk boven de bovengrens zijn geprijsd, kunnen niet tegen hun waargenomen marktprijs worden verkocht op Steam — en geen van deze producten staat daar überhaupt vermeld. De bovengrens van $1,800 zorgt voor de vraag waar externe exploitanten in voorzien.
Steam Community Market: $31M Door derden vastgestelde waarde: $1,276miljoen
$1,276M · door derden opgegeven waarde — alles afhankelijk van Steam's trade API & OpenID
Steam · $31M
Bron: realtime-catalogus van PriceEmpire, 20 september 2026. Vermelde waarde = som van de afgeronde vermeldingswaarden op de kaarten in de opgeslagen momentopname, Steam niet meegerekend. Geen verkoopvolume.

38 actieve markten van derden · Dit hangt allemaal af van de infrastructuur van Steam

Platformregister

De onderstaande platforms leiden hun aanmeldingen via de OpenID van Steam en hun transacties via de WebAPI van Steam. Elk waargenomen `openid.realm` doorloopt de aanmeldingsprocedure van Steam; het register legt de waargenomen authenticatieroutes vast in plaats van te stellen dat een bepaalde operator geen toestemming van Valve heeft.

#	Platform	Beursgenoteerde waarde	Actuele aanbiedingen	Artikelen	Schaal
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	

#	Platform	Beursgenoteerde waarde	Actuele aanbiedingen	Artikelen	Schaal
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	—	—	—	—

Steam’s prijsplafond van $1,800 · overzicht van vijf marktplaatsen · 23 september 2026

Het prijsverschil is meetbaar.

Steam stelt de waarde van de aanbiedingen op de Community Market vast op ongeveer $1,800 (de berekening is opnieuw uitgevoerd op $2,000, $2,070, $2,300 en $2,500 in `cs2sh-atlas.json` en geldt bij elke drempel). Artikelen die boven die prijs worden aangeboden **kunnen niet tegen hun marktprijs worden verkocht via de eigen marktplaats van Valve** — maar ze zijn nog steeds afhankelijk van het voorraad- en verzendsysteem van Steam, waar ze ook

worden verkocht. Als je de hele catalogus op prijs indeelt, wordt duidelijk waar de grens ligt: de markt van Valve omvat **95.3%** van de artikelcategorieën waarvan de prijs onder de bovengrens ligt en **1.9%** van de daarboven gelegenen.

Vijf marktplaatsen: artikelen die boven de limiet van Steam liggen

248

Productcategorieën waarvan de goedkoopste vraagprijs $1,800 bedraagt op **twee of meer marktplaatsen afzonderlijk**, met in totaal 18,394 vermelde exemplaren met een waarde van ten minste **$78.6M**. Daarvan, **100.0%** — stuk voor stuk — staan helemaal niet vermeld op Steam.

Volledige bewijsstukken: het register → · de prijsladder-atlas →

Prijsverdeling boven de bovengrens

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

Topartikelen — de goedkoopste bevestigde vraagprijs op vijf marktplaatsen

1 Sticker | Titan (Holo) | Kat. '14' $66,285
2 Sticker | iBUYPOWER (Holo) | Cat. '14' $64,795
3 Sticker | Reason Gaming (Holo) | Kat. '14' $42,899
4 ★ Sporthandschoenen | Hedge Maze (FN) $26,812
5 Sticker | Team Dignitas (Holo) | Kat. '14' $23,667
6 EMS Kat. '14-legendes' $22,879
7 ★ Sporthandschoenen | Pandora's Box (FN) $21,643
8 EMS Kat. '14-deelnemers' $21,010
9 Sticker | Vox Eminor (Holo) | Kat. '14' $18,619
10 ★ StatTrak™ Navaja-mes | Blue Steel (FN) $18,064

Vraagprijzen zijn geen verkoopprijzen. Overzicht van erkende cs2.sh, 23 september 2026. Elke rij is door ten minste twee marktplaatsen onafhankelijk van elkaar boven de bovengrens genoteerd; vraagprijzen voor één plank en noteringen die meer dan drie keer zo hoog zijn als de goedkoopste vraagprijs van een artikel, zijn uitgesloten. Hoe de beoordeling werkt →

Wat Valve in rekening brengt · erkend cs2.sh overzicht · 23 september 2026

Het vermelde tarief bedra15%.. Bij de meeste vacatures ligt het salaris hoger.

Valve houdt een vergoeding van 5% Steam en een 10% CS2-uitgeversvergoeding in op de opbrengst van de verkoper — de bekende 15%. Beide vergoedingen zijn gekoppeld aan een **Minimaal $0.01**, dus bij geen enkele verkoop mogen de kosten ooit lager uitvallen dan twee cent. Bij de goedkope artikelen met een hoog volume, die het grootste deel van de markt uitmaken, vormt die ondergrens de bepalende factor, niet het percentage. We hebben de berekening van de kosten uitgewerkt voor elk van de **29,635** artikeltypen waarvoor een live Steam-aanvraag geldt.

77.7%
van actuele Steam-advertenties zijn ondergebracht in de bovengenoemde productcategorieën
15%
84.8%
van het artikel *soorten* betaal wel ongeveer het nominale tarief
4,517
soorten artikelen waarvoor meer in rekening wordt gebracht dan de geadverteerde prijs
$0.02
minimumvergoeding bij elke verkoop, ongeacht de prijs
De twee getallen wijzen in tegengestelde richtingen, en beide zijn waar
1
Geteld **per soort artikel**, De tarieven van Valve komen grotendeels overeen met wat er wordt geadverteerd: 84.8% van de 29,635 geprijsde typen worden in rekening gebracht tegen of rond 15%.
2
Geteld **op basis van de daadwerkelijke vermelding**, dan keert het beeld zich om: **18,682,244 van 24,038,911** Actuele tarieflijsten voor bepaalde soorten artikelen zijn te vinden op 15%.
3
Beide zijn waar, want de types die te veel in rekening worden gebracht, zijn de **goedkoop, grote hoeveelheden** die. 1,109 voor bepaalde soorten artikelen wordt meer in rekening gebracht dan **dubbel** het basispercentage, en alleen al die soorten worden vermeld in de actuele aanbiedingen op 14,083,486.
4
Dit is rekenwerk, geen bewering. Het minimum staat vermeld in de eigen tariefdocumentatie van de Valve. Wat niet is gepubliceerd, is **op welk deel van de markt dit daadwerkelijk van toepassing is** — en dat is precies wat de bovenstaande cijfers weergeven.

In rekening gebrachte vergoeding, als percentage van de nominale 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
De ‘bar-lengte’ is het aantal actieve aanbiedingen in elke bandbreedte. Een bandbreedte van ‘200%+’ betekent dat de in rekening gebrachte vergoeding meer dan het dubbele bedraagt van 15% van de opbrengst van de verkoper.

Een uitgewerkt voorbeeld

67%
Bij een advertentie betaalt een koper **$0.03** want de verkoper ontvangt **$0.01** en Valve duurt **$0.02** — de twee minimumbedragen van één cent. Als percentage van het bedrag dat de koper heeft betaald, is dat 67%; als percentage van de opbrengst van de verkoper is dat 200%.

Volledige dataset: cs2sh-steam-fee-census.json →

Hetzelfde voorwerp, zowel in de tuin als daarbuiten

Kopen via Steam is duurder. Bijna altijd.

Voor elk artikel dat zowel op Steam als op ten minste één marktplaats van een derde partij werd aangeboden, hebben we de goedkoopste vraagprijs op Steam vergeleken met de goedkoopste vraagprijs daarbuiten. Over de hele linie **28,700** artikelen; Steam is de duurdere optie **86.4%** meestal, met een mediaan van **+35.7%**.

MediaanSteampremie, per prijsklasse

minder dan $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%
meer dan $1,000
+67.9%
De curve is U-vormig. Het is het goedkoopst om te kopen op Steam in de **$10–$50** band en geliefde aan beide uiteinden.

Waarom het duurdere segment ertoe doet

+67.9%
Hierboven **$1,000**, de gemiddelde Steam-advertentiekosten 67.9% meer dan het goedkoopste aanbod daarbuiten — en er zijn slechts 1,040 van dergelijke advertenties op Steam te vinden.

Vanaf ongeveer $1,800 is een vergelijking niet meer mogelijk, omdat de regel van Valve de vermelding volledig verbiedt. De dekking van Steam voor artikelen boven de eigen limiet is **1.9%**. Bekijk de volledige ranglijst →

Volledige dataset: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Een premie is op zichzelf nog geen conclusie: Steam biedt onmiddellijke levering en geen tegenpartijrisico, en kopers zijn redelijkerwijs bereid daarvoor te betalen. Wat wel meetbaar is, is de omvang van het verschil en het feit dat het geld dat dit verschil overbrugt, niet meer terug kan komen — en dat is het onderwerp van de volgende paragraaf.

Er komt geld binnen, er gaat geen geld uit

128.1 miljoen dollar is vastgelegd voor bestellingen die niet kunnen worden geannuleerd.

Een ‘Steam’-kooporder is vooraf gefinancierd: het geld wordt van de portemonnee van de koper afgeschreven op het moment dat de order wordt geplaatst. Steam portemonneegeld **kan niet worden ingetrokken** — ze kunnen alleen binnen Steam worden uitgegeven. Door alle prijsniveaus in het koopboek van elk bijgehouden item bij elkaar op te tellen, krijg je een overzicht van het vastgelegde, niet-opneembare geld.

$128.1M

toegewijd aan het openhouden vSteam-kooporders
170.6M
lopende, individueel gefinancierde kooporders
$105.8M
de vraagprijs van de te koop staande woningen die ze voor zich zien
$15.9M
Het aandeel van Valve als alle objecten tegen de vraagprijs zouden worden verkocht
Wat dit cijfer wel is, en wat het niet is
1
Het is **reëel geld dat al is gestort**. Elke geregistreerde dollar is van een portemonnee afgeschreven en staat te boek tegenover een openstaande order voor verschillende 31,253-productsoorten.
2
Het is **geen inkomsten** en geen uitspraak over de balans van de Valve. Waar de float wordt aangehouden en op wiens balans deze staat, wordt hier niet vastgesteld.
3
Het is een **momentopname, geen stroom**. Bestellingen kunnen door de koper worden geannuleerd, waarna het bedrag wordt teruggestort naar de wallet — maar nog steeds niet uit Steam.
4
De eenrichtingsdeur is juist het punt. Een marktplaats waarvan de valuta niet kan worden verzilverd, is de reden waarom gestolen voorraad wordt omgezet **uit** Steam in plaats van erop.
Methode: elk prijsniveau van elk gevolgd koopboek, vermenigvuldigd met de orders die op dat niveau staan. Volledige dataset: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Gerealiseerde verkopen, geen vraagprijzen · één marktplaats · de afgelopen 90 dagen

Er werd daadwerkelijk $30.9 miljoen uitgewisseld — op de kleinste van de vijf planken.

Een enkele verkoop tegen een hoge prijs kan een zeldzaam handgemaakt exemplaar zijn of een variant met een sticker op een goedkoop basisitem (bijvoorbeeld: e.g, een item van $30 met een eenmalige voltooide verkoop van $9,772). "Hoog" = de hoogste voltooide transactie, niet de normale prijs van het item.

Alle andere cijfers op deze pagina geven weer wat *vermeld*. Deze meet wat *verkocht*. Skinport publiceert zijn eigen afgeronde transacties, en over de afgelopen 90 dagen kwamen deze uit op **1,219,143 verkoop** waarde **$30,927,032**, voor gemiddeld $25.37 per stuk.

1.22M
gerealiseerde omzet in 90 dagen, één marktplaats
$30.9M
omzet in dezelfde periode
$125M
jaarlijkse run rate — een ondergrens, geen schatting
~2%
Het aandeel van Skinport in de boven de limiet liggende voorraad, uitgedrukt in beurswaarde

Waar de omzet vandaan kwam

minder dan $1
0.5%
$1-10
5.8%

$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
boven de limiet van de „Steam”
5.3%
De lengte van de balk geeft de omzet weer; het getal geeft het aandeel van die categorie in het totaal weer. **59.4%** van het geld dat is verhandeld in de $100–$1k-categorie, op 71,437-verkopen.

Boven de pet vanValve worden er nog steeds verkopen gedaan

492
gerealiseerde verkopen van artikelen waarvan de prijs hoger was dan de limiet van Steam, ter waarde van **$1,643,938**, verspreid over 76 verschillende productsoorten — op een marktplaats die ongeveer 2% van dat assortiment in zijn aanbod heeft. Geen van die verkopen had kunnen plaatsvinden op Steam.

Volledige dataset: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · de bereikte hoogtepunten →

Skinport is ÉÉN van de hier bijgehouden markten van derden, en met een beurswaarde die boven de limiet van Steam ligt, is het de kleinste van de vijf (ongeveer 2% van dat segment). Elk totaal hier is een ondergrens voor de off-Steam-economie, geen maatstaf ervoor. Er worden geen gegevens van Steam gebruikt.