Uma infraestrutura, dois mercados — O Dossiê «Steam»

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

Anexo VII · Arquitetura do mercado · 20 de setembro de 2026

Economia de Mercado — Duas Economias e o Limite Máximo de Cotação

A infraestrutura deles. *Duas economias.*

O QUE ESTA SECÇÃO DEMONSTRA
Este capítulo analisa a bifurcação sistémica do mercado criada pelo limite de listagem de $1,800 da Valve e pelos saldos de carteiras não retiráveis. Através de um levantamento de 38 bolsas externas ativas de skins, que detêm aproximadamente $1.28 mil milhões em valor de cotação, a investigação comprova que a negociação de alto nível migra necessariamente para plataformas paralelas externas, ao mesmo tempo que depende da infraestrutura subjacente de negociação e autenticação dSteam. Embora a utilização comercial seja formalmente proibida no Contrato de Subscrição, Valve facilita e rentabiliza esta economia de dois níveis sem registos publicados de aplicação da lei.

← Voltar ao resumo executivo

38 mercados CS2 de terceiros ativos, além do próprio mercado dSteam. Todas as skins listadas em qualquer uma dessas plataformas têm de passar pelo inventário da Steam e pelo mercado API. As regras da Valve proíbem a exploração comercial dessa infraestrutura. O valor estimado em cerca de $1.28 mil milhões, atribuído por terceiros, mantém-se, embora não tenha sido encontrado qualquer registo público da aplicação dessa regra.

$1.28B
Valor de cotação de terceiros · Plataformas «38»
53.2M
Ofertas apresentadas · 38 mercados de terceiros
70.1K
Steam itens listados no instantâneo
41×
Valor cotado por terceiros vs. $31M da Steam

A principal conclusão

Uma infraestrutura. Duas economias.

Steam controla o produto, o inventário e o comércio. Todas as skins vendidas em qualquer uma das plataformas abaixo têm de passar pelo sistema de comércio da Steam API — uma dependência estrutural que é diretamente observável. **O próprio Community Market da Valve recebe uma comissão sobre as suas vendas; não fica aqui esclarecido se essa comissão financia ou está ligada ao ecossistema de terceiros.**

Por que é que isto é importante para a investigação
1

Acordo de Subscrição do serviço «Steam» da Valve **proíbe a exploração comercial** da infraestrutura dSteam, sem autorização expressa. Não foi encontrada qualquer autorização desse tipo nos registos públicos relativos às plataformas abaixo indicadas.
2
Steam controla a identidade (OpenID), o estado do inventário e a execução das transações relativas a um valor de cerca de $1.28B de ativos listados por terceiros. **Nenhuma transferência de artigos ocorre sem a infraestrutura dValve.**
3
A própria plataforma de comércio da Steam tem **$31M** cotado — cerca de 1/41 do valor cotado por terceiros. O limite máximo de preço de $1,800 significa que os vendedores que o ultrapassem têm de sair da plataforma para vender aos preços observados.
4
248 Categorias de artigos do CS2, cujos preços foram fixados acima do limite máximo por dois ou mais mercados, de forma independente, não podem ser vendidos ao preço de mercado observado no site Steam — e nenhum deles se encontra sequer listado nesse site. O limite máximo de $1,800 cria a procura que os operadores terceiros satisfazem.
Steam Mercado comunitário: $31M Valor de cotação de terceiros: $1,276M
$1,276M · valor indicado por terceiros — tudo depende da transação de Steam API e do OpenID Steam · $31M
Fonte: Catálogo em tempo real da PriceEmpire, 20, 2026., valor de tabela = soma dos cartões com valores de tabela arredondados no instantâneo guardado, Steam excluído. Não se trata do volume de vendas.

38 mercados de terceiros ativos · Tudo depende de uma infraestruturSteam

Registo da plataforma

As plataformas abaixo encaminham os seus inícios de sessão através do OpenID dSteam e as suas transações através do WebAPI dSteam. Cada uma das observadas `openid.realm` passa pelo fluxo de início de sessão do Steam; o registo regista as rotas de autenticação observadas, em vez de afirmar que um determinado operador não possui a autorização do Valve.

#	Plataforma	Valor cotado	Ofertas em vigor	Artigos	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	
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	

#	Plataforma	Valor cotado	Ofertas em vigor	Artigos	Escala
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	—	—	—	—

O limite máximo de preço de $1,800 da Steam · resumo de cinco mercados · 23 2026 de setembro

A diferença de preços é mensurável.

Steam limita as cotações do Community Market a aproximadamente $1,800 (o valor é recalculado para $2,000, $2,070, $2,300 e $2,500 em `cs2sh-atlas.json` e mantém-se em cada nível de resistência). Os itens observados acima desse preço **não podem ser vendidos ao seu preço de mercado através da própria plataforma de comércio eletrónico da Valve** — mas continuam a depender do sistema de inventário e transferência da Steam, independentemente do local onde são vendidos. A classificação de todo o catálogo por preço revela onde está o limite: o mercado da Valve oferece **95.3%** das categorias de artigos cujo preço é inferior ao seu limite máximo e **1.9%** dos que se encontram acima dele.

Cinco plataformas de comércio eletrónico: artigos que excedem o limite de Steam

248

Categorias de artigos cujo preço de venda mais baixo atinge $1,800 em **dois ou mais mercados, de forma independente**, detendo cópias listadas n18,394, no valor mínimo de **$78.6M**. Destes, **100.0%** — todas elas — não têm qualquer registo no site Steam.

Anexos completos: o registo → · o atlas da escala de preços →

Distribuição de preços acima do limite máximo

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

Produtos em destaque — preço de venda mais baixo confirmado em cinco plataformas de vendas

1 Autocolante | Titan (Holo) | Cat. «14» $66,285
2 Autocolante | iBUYPOWER (Holo) | Cat. «14» $64,795
3 Autocolante | Reason Gaming (Holo) | Cat. '14 $42,899
4 ★ Luvas desportivas | Labirinto de sebes (FN) $26,812
5 Autocolante | Team Dignitas (Holo) | Cat. «14» $23,667
6 EMS Cat. «14: As Lendas» $22,879
7 ★ Luvas desportivas | Caixa de Pandora (FN) $21,643
8 EMS Cat. «14» Challengers $21,010
9 Autocolante | Vox Eminor (Holo) | Cat. «14» $18,619
10 ★ Faca StatTrak™ Navaja | Aço Azul (FN) $18,064

Os preços de venda solicitados não são preços de venda. Imagem capturada do site cs2.sh, 23, 2026. de setembro. Cada linha é cotada acima do limite máximo por, pelo menos, duas plataformas de forma independente; os pedidos de venda de uma única unidade e as cotações que excedam em mais de três vezes o preço de venda mais baixo de um artigo são excluídos. Como funciona a classificação →

O que cobra a Valve · licenciado cs2.sh instantâneo · 23 Setembro 2026

A remuneração anunciada é de 15%.. A maioria dos anúncios oferece uma remuneração superior.

Valve cobra uma comissão de 5% Steam e uma comissão de 10% do editor CS2 sobre os rendimentos do vendedor — o conhecido 15%. Ambas as comissões implicam um **Mínimo de $0.01**, pelo que nenhuma venda pode nunca ter menos de dois cêntimos em comissões. No caso dos artigos baratos e de grande volume que constituem a maior parte do mercado, esse valor mínimo é o fator limitante, e não a percentagem. Resolvemos a questão das comissões para cada um dos **29,635** tipos de artigos que apresentam uma cotação em tempo real Steam.

77.7%

das listagens ativas do Steam correspondem a tipos de artigos cujos preços são superiores aos indicados em 15%
84.8%
do artigo *tipos* pagam, de facto, a taxa indicada no título
4,517
tipos de artigos cobrados a um valor superior à taxa anunciada
$0.02
taxa mínima sobre qualquer venda, independentemente do preço
Os dois números apontam em sentidos opostos, e ambos são verdadeiros
1
Contados **por tipo de artigo**, Os honorários de Valve correspondem, em linhas gerais, ao anunciado: 84.8% dos tipos de preços indicados em 29,635 são cobrados a 15%. ou a um valor próximo deste
2
Contados **por listagem efetiva**, a situação inverte-se: **18,682,244 de 24,038,911** As listagens em tempo real referem-se aos tipos de artigos cujo preço é superior a 15%.
3
Ambas as afirmações são verdadeiras porque os tipos sobrecarregados são os **barato, em grandes quantidades** esses. 1,109 Os tipos de artigos têm um preço mais elevado do que **duplo** a taxa de referência, e só esses tipos já representam 14,083,486 anúncios ativos.
4
Isto é aritmética, não uma alegação. O valor mínimo está indicado na própria documentação relativa aos honorários daValve. O que não foi publicado é **a que parte do mercado é que isso se aplica, na realidade** — que é precisamente o que os números acima medem.

Comissão cobrada, em percentagem do 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
O comprimento da barra corresponde ao número de anúncios ativos em cada faixa. Uma faixa de «200%+» significa que a comissão cobrada é superior ao dobro de 15% do valor recebido pelo vendedor.

Um exemplo prático

67%
Numa oferta, o comprador paga **$0.03** pois o vendedor recebe **$0.01** e o site Valve apresenta **$0.02** — os dois valores mínimos de um cêntimo. Em percentagem do valor pago pelo comprador, isso corresponde a 67%; em percentagem do valor recebido pelo vendedor, corresponde a 200%.

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

O mesmo objeto, dentro do jardim e fora dele

Comprar no site Steam sai mais caro. Quase sempre.

Para cada artigo cujo preço fosse indicado tanto no site Steam como em, pelo menos, uma plataforma de comércio eletrónico de terceiros, comparámos o preço de venda mais baixo do site Steam com o preço de venda mais baixo fora desse site. Em todas as **28,700** no que diz respeito aos artigos, o Steam é o local mais caro **86.4%** na maioria das vezes, com uma mediana de **+35.7%**.

Prémio mediano do seguro «Steam», por faixa de preço

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%
mais de $1,000
+67.9%
A curva tem a forma de um «U». É mais barato comprar no site Steam no **$10–$50** faixa e o mais querido nas duas extremidades.

Por que é que o segmento de gama alta é importante

+67.9%
Acima **$1,000**, o custo mediano de um anúncio no «Steam» 67.9% é superior ao da oferta mais barata fora desse site — e apenas 1,040 existem anúncios desse tipo no site Steam.

A partir de cerca de $1,800, a comparação deixa de ser possível, porque a regra da Valve proíbe totalmente a listagem. A cobertura da Steam para os itens acima do seu próprio limite é **1.9%**. Ver a tabela completa →

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

Um prémio, por si só, não constitui uma conclusão: o mercado de câmbio à vista (Steam) oferece liquidez imediata e ausência de risco de contraparte, e os compradores podem, razoavelmente, pagar por isso. O que é mensurável é a dimensão do diferencial e o facto de que o dinheiro que o atravessa não pode regressar — o que será abordado na secção seguinte.

Entra dinheiro, não sai dinheiro

128.1 milhões de dólares comprometidos em encomendas que não podem ser canceladas.

Uma ordem de compra no Steam é pré-financiada: o dinheiro sai da carteira do comprador no momento em que a ordem é efetuada. Fundos da carteira Steam **não pode ser revogado** — só podem ser gastos no Steam. A soma de todos os níveis de preço do livro de ordens de compra de cada item monitorizado fornece um levantamento do dinheiro comprometido, que não pode ser retirado.

$128.1M
comprometido a manter as ordens de compra Steam

170.6M
ordens de compra financiadas individualmente em aberto
$105.8M
valor de venda dos imóveis que têm à sua frente
$15.9M
A comissão da Valve caso todos os imóveis fossem vendidos pelo preço pedido
O que esta figura é e o que não é
1
É **dinheiro real já depositado**. Cada dólar contabilizado foi debitado de uma carteira e está associado a uma ordem em aberto em todos os tipos de artig31,253.
2
É **não receitas** e não se trata de uma afirmação sobre o balanço da «Valve». Não é aqui esclarecido onde é que o capital em circulação se encontra nem em que livros está registado.
3
É um **instantâneo, não um fluxo**. As encomendas podem ser canceladas pelo comprador, o que faz com que os fundos sejam devolvidos à carteira — mas ainda não saem de Steam.
4
A porta de sentido único é o ponto-chave. Um mercado cuja moeda não pode ser convertida em dinheiro é a razão pela qual um inventário roubado é transformado **desligado** Steam em vez de sobre ele.
Método: cada nível de preço de cada livro de ordens de compra monitorizado, multiplicado pelas ordens existentes nesse nível. Conjunto de dados completo: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Vendas concretizadas, não preços pedidos · um único mercado · média móvel de 90 dias

30.9 milhões de dólares foram efetivamente transacionados — na mais pequena das cinco prateleiras.

Uma única venda a preço elevado pode corresponder a uma peça artesanal rara ou a uma variante com autocolante de um artigo básico barato (por exemplo, e.g, um artigo de $30 com uma venda concluída única de $9,772). «Elevado» = a transação concluída de valor mais elevado, e não o preço normal do artigo.

Todas as outras figuras desta página medem o que é *listado*. Este mede o que era *vendido*. O site Skinport publica as suas próprias transações concluídas e, nos últimos 90 dias, estas ascenderam a **1,219,143 vendas** valor **$30,927,032**, a uma média de $25.37 cada.

1.22M
vendas concluídas em 90 dias, num único mercado
$30.9M
volume de negócios no mesmo período
$125M
taxa anualizada — um valor mínimo, não uma estimativa
~2%
A quota da Skinport na reserva acima do limite máximo, por valor de cotação

De onde veio o volume de negócios

menos de $1
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100

22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
acima do limite de Steam
5.3%
O comprimento da barra corresponde ao volume de negócios; o valor representa a quota dessa categoria no total. **59.4%** do dinheiro movimentado no nível $100–$1k, em vendas 71,437.

Mesmo acima do limite do «Valve», as vendas continuam a acontecer

492
vendas realizadas de artigos com preços superiores ao limite estabelecido pelo Steam, no valor de **$1,643,938**, em 76 tipos de artigos — num mercado que ocupa cerca de 2% dessa prateleira. Nenhuma dessas vendas poderia ter ocorrido em Steam.

Conjunto de dados completo: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · os máximos atingidos →

Skinport é UM dos mercados de terceiros aqui analisados e, com um valor de cotação superior ao limite do «Steam», é o mais pequeno dos cinco (cerca de 2% dessa prateleira). Todos os totais aqui apresentados representam um valor mínimo da economia «off-Steam», não uma medida da mesma. Não são utilizados dados do «Steam».