一套基础设施，两个市场——《Steam》专题报道

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

附件七 · 市场架构 · 20 9月 2026

市场经济——两种经济模式与上市上限

他们的基础设施。 *两个经济体。*

本节证明了什么
本章分析了Valve设定的1,800上市上限以及不可提现的钱包余额所导致的系统性市场分化。 通过对38上活跃的外部皮肤交易所（其上市估值约为1.28亿美元）进行调研，本研究证实：高端交易必然会迁移至外部影子平台，同时仍依赖Steam的底层交易和认证基础设施。尽管《订阅协议》中明文禁止商业用途，但Valve在未公布任何执法记录的情况下，仍助长并从中牟利，从而维系了这种双层经济体系。

← 返回高管简报
38 活跃的第三方CS2交易平台，以及Steam自营平台。 在上述任何平台上列出的每款皮肤 都必须通过Steam的库存进行交易，网址为API。Valve的规则禁止对 该基础设施进行商业利用。尽管第三方列出的价值约为1.28亿美元，但迄今为止尚未发现 任何关于执行该规则的公开记录。

$1.28B
第三方标价 · 38 平台
53.2M
显示的优惠 · 38 第三方市场
70.1K
Steam 快照中列出的项目
41×
第三方估值与Steam的31M美元的对比

核心发现

一套基础设施，两个经济体。

Steam 控制着商品、库存和交易。在以下任何平台上售出的每款皮肤 都必须通过 Steam 的交易平台 API 进行——这种结构性依赖关系是肉眼可见的。 **Valve的 自有社区市场会从销售额中收取手续费；该手续费是否用于资助，或与 第三方生态系统相关联，本文尚未明确说明。**

这对调查为何重要
1
Valve 的 Steam 订阅协议 **禁止商业利用** 未经明确许可，不得使用Steam的基础设施。在公开记录中，未发现针对以下平台的此类许可。
2
Steam 负责管理身份（OpenID）、库存状态以及交易执行，涉及约1.28B美元的第三方上市资产价值。 **如果没有Valve的基础设施，就不会发生任何物品转移。**
3
Steam 自营的市场拥有 **$31M** 已挂牌——约为第三方挂牌价值的1/41。1,800的价格上限意味着，超过该上限的卖家必须转至平台外，按市场观察价进行销售。
4
248 CS2 物品分类, 这些商品均被两个或两个以上交易平台独立认定为价格超过上限，因此无法在Steam上以实际市场价格出售——而且其中没有任何一款商品在该平台上上架。1,800的上限价格催生了需求，而第三

方运营商则填补了这一需求缺口。
Steam 社区市场：31百万美元 第三方估值：1,27600万美元
1,276百万美元 · 第三方估值 — 完全取决于Steam的交易 API 及 OpenID
Steam · $31M
来源：PriceEmpire 实时商品目录，20 202026. 标价总和 = 已保存快照中所有四舍五入后的标价卡片之和，Steam 除外。非销量数据。

38 活跃的第三方市场 · 完全依赖于Steam的基础设施

平台注册

以下平台通过 Steam 的 OpenID 进行登录，并通过 Steam 的 Web API 进行交易。每个被观察到的 `openid.realm` 经过Steam的登录流程；该注册器会记录观察到的身份验证路由，而不是断言某个特定操作符不具备Valve的权限。

#	平台	上市价值	当前优惠	项目	比例尺
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	
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	

#	平台	上市价值	当前优惠	项目	比例尺
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的1,800价格上限 · 五大交易平台快照 · 23 9月2026

价格差距是可以量化的。

Steam 将社区市场挂牌价上限设定为约 $1,800（该结论分别按 $2,000, $、2,070, $、2,300 以及 $2,500 重新计算得出，在 `cs2sh-atlas.json` 并在每个价位点均保持稳定）。高于该价格的观察数据 **无法通过Valve自营平台以市场价格出售** ——但无论在何处销售，它们 仍然依赖于Steam的库存和调拨系统。按价格对整个 产品目录进行分级，便能看出界限所在：Valve的市场涵盖了 **95.3%** 价格低于其上限的商品类别，以及 **1.9%** 位于其上方的那些。

五大交易平台：超过Steam上限的商品

248

在以下日期，最低要价成交价达到1,800的商品类别： **两个或 多个独立的市场**，持有18,394上列出的、价值至少为 **$78.6M**. 其中， **100.0%** ——每一家——都没有在 Steam上刊登任何信息。

完整展品： 登记册 → · 价格阶梯图集 →

超过上限的价格分布

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

热门商品——五个电商平台中经核实的最低挂盘价

1 贴纸 | 泰坦（全息） | 编号：14 $66,285
2 贴纸 | iBUYPOWER（全息） | 型号：14 $64,795
3 贴纸 | Reason Gaming (Holo) | 编号：14 $42,899

4 ★ 运动手套 | 迷宫（FN） $26,812
5 贴纸 | Team Dignitas（全息） | Kat. '14' $23,667
6 EMS 类别：14传奇 $22,879
7 ★ 运动手套 | 潘多拉之盒 (FN) $21,643
8 EMS 类别“14”挑战者 $21,010
9 贴纸 | Vox Eminor（全息） | 编号：14 $18,619
10 ★ StatTrak™ Navaja 刀 | 蓝钢 (FN) $18,064
要价不等于成交价。经授权的cs2.sh快照，23 9月 2026. 每行数据均 由至少两个交易平台独立报价，且报价均高于上限；单笔挂单的要价以及 超过该商品最低要价三倍的报价均被排除在外。 评分 规则 →

Valve的收费标准 · 授权 cs2.sh 截图 · 23 9月 2026

广告上标明的费用是15%.，大多数职位提供的薪资更高。

Valve 从卖家的收益中扣除5% Steam 手续费和10% CS2 发布商费用——即 大家熟悉的15%.。这两项费用均包含 **最低0.01**，因此任何一笔交易的手续费绝不会低于 两美分。对于构成市场主体的低价、高交易量商品而言， 这一下限才是决定性因素，而非百分比。我们已经计算出了 每一笔交易的 **29,635** 带有有效Steam要约的物品类型。

77.7%
Steam上的实时商品列表中，部分商品类型在15%上标价更高
84.8%
该商品的 *类型* 确实按标称利率支付
4,517
某些商品的收费高于广告标示的费用
$0.02
任何销售均需支付最低手续费，无论价格多少
这两个数字指向相反的方向，但两者都是正确的
1
已计数 **按商品类型**84.8%,Valve 的收费大致与广告所示一致：29,635 中标价的类型，其费用为或接近15%.
2
已计数 **按实际挂牌信息**，情况则恰恰相反： **18,682,244 24,038,911** 实时列表显示的是收费高于15%.的商品类型
3
这两点都是正确的，因为过充的类型是 **价格低廉、产量大** 1,109 中的商品类型收费高于 **双** 主要利率，仅这些类型就包含14,083,486上的实时房源信息。
4
这是简单的算术，而不是一种指控。最低金额已在Valve自己的费用文件中披露。尚未公布的是 **它实际上适用于多大比例的市场** ——这正是上图所反映的数据。

收取的费用占15%总收入的比重

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
“费率区间”指的是每个区间内的有效房源数量。标注为“200%+”的区间意味着所收取的费用超过卖家所得款项的15%的两倍。

一道解题示例

67%
在挂牌交易中，买方需支付 **$0.03** 因为，卖方会收到 **$0.01** 而Valve的值是 **$0.02** — 这两项各为1美分的最低金额。占买方支付金额的比例为 67%；占卖方所得款项的比例为 200%.

完整数据集： cs2sh-steam-fee-census.json →

同一件物品，在花园内和花园外

在Steam上购物通常会更贵。几乎总是如此。

对于在 Steam 和至少一个第三方电商平台上均有报价的每件商品，我们对比了 Steam 的最低要价与该平台以外的最低要价。在整个 **28,700** 就商品而言，Steam 的价格更高 **86.4%** 大多数情况下，中位数为 **+35.7%**.

按价格区间划分的Steam保费中位数

低于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%
超过1,000美元
+67.9%
该曲线呈U形。在Steam上购买最便宜，具体在 **$10–$50** 两端分别是“band”和“dearest”。

为什么高端市场如此重要

+67.9%
上方 **$1,000**, “Steam”房源的中位数价格 67.9% 比该区域外最便宜的房源还要高——而且 1,040 Steam 上总共只有这么少量的此类房源。

当价格超过大约 $1,800 时，就无法再进行比较了，因为 Valve 的规定完全禁止列出该价格区间。Steam 对高于其自身上限的商品的报道是 **1.9%**. 查看完整排行榜 →

完整数据集： cs2sh-walled-garden-premium.json →

溢价本身并不构成结论：Steam 提供即时交付且无交易对手风险， 买家为此支付费用是合理的。可以量化的则是价差的大小，以及 流经该价差的资金无法回流这一事实——这将在下一节中讨论。

钱进，不花钱

128.1百万美元已用于无法撤销的订单。

Steam的买单是预先支付的：订单一经 下达，资金便会从买家的钱包中扣除。Steam 钱包资金 **无法撤回** — 这些资金只能在 Steam内使用。将所有被追踪项目的买单簿中各价格层级的金额相加，即可得到已锁定、 无法赎回资金的总数。

$128.1M
已提交的 Steam 买单
170.6M
个人出资的买单仍有效
$105.8M
其正对面的房源的要价
$15.9M
如果每套房源都按要价售出，Valve将获得多少佣金？
这个数字代表什么，不代表什么
1
这是 **已实际支付的款项**. 每笔已计入的美元均已从钱包中扣除，并作为31,253各类商品的未平仓订单的对应资金。
2
这是 **非收入** 这并非针对Valve资产负债表的指控。流通股的持有地点及登记在谁的名下，本文中并未明确说明。
3
这是一个 **快照，而非流程**. 买家可以取消订单，款项将退回钱包——但仍未从Steam中转出。
4
关键就在于这扇“单向门”。在一个无法将虚拟货币兑换成现金的市场中，被盗的虚拟物品才会被变卖。 **关闭** Steam 而不是在上面。
方法：将每个被追踪买单簿中的每个价格水平，乘以该 价格水平上的挂单数量。完整数据集： cs2sh-steam-locked-capital.json →

成交价，而非要价 · 单一交易平台 · 过去90天

实际上，30.9百万美元的交易是在这五层货架中最小的那一层完成的。

一笔高价成交可能是一件稀有工艺品，也可能是廉价基础物品的贴纸版变体（e.g，即一件$30的物品，其单笔成交价为$9,772）。“高价”指的是最高成交价，而非该物品的正常价格。

本页上的其他所有图表所衡量的都是 *已列出*. 这个测量的是…… *已售出*. Skinport 会公布其已完成的交易，在过去 90 天内 这些交易共计 **1,219,143 销售** 价值 **$30,927,032**，平均每份25.37美元。

1.22M
在90天内完成销售，一个电商平台
$30.9M
同一时段内的营业额
$125M
年化运行率——是一个下限，而非估计值
~2%
按市值计算，Skinport在上限以上预留额度中所占的份额

营业额来自哪里

低于1
0.5%
$1-10
5.8%
$10-100

22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
超过Steam的上限
5.3%
条形图的长度代表成交量；该数值表示该层级在总成交量中所占的比例。 **59.4%** 在 100–$1k级别的资金流动中，71,437销售额。

在Valve的帽子上方，销售仍在进行

492
超过Steam价格上限的商品已完成销售，总价值为 **$1,643,938**，涵盖 76的各类商品——在一家占据该货架约2%份额的市场上。 这些销售交易在Steam上根本无法实现。

完整数据集： cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · 已实现的高点 →

Skinport 是本文追踪的第三方市场之一，其挂牌价值高于Steam的上限，因此是这五个市场中规模最小的（约占该货架总量的2%）。此处的各项总数仅为Steam经济体的下限，而非其规模的衡量标准。未使用Steam的数据。