Nền kinh tế thẻ — Hồ sơ “Steam”

Nguồn: https://phishdestroy.io/steam_dossier/vi/card_economy
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

PHỤ LỤC V — NỀN KINH TẾ THẺ

Nền kinh tế thẻ — Bán buôn, giới hạn rút tiền và khai thác tự động

Một trang trại bot không phải là lỗ hổng trong cửa hàng củaValve. Đó là một *khách hàng*.

PHẦN NÀY CHỨNG MINH ĐIỀU GÌ
Chương này chứng minh rằng các trang trại thẻ tự động trên Steam hoạt động như những khách hàng bán buôn có cấu trúc và tạo ra doanh thu, chứ không phải là những kẻ khai thác trái phép. Mỗi bot khai thác phải vượt qua ngưỡng kích hoạt $5.00 của Valve, mua giấy phép trò chơi và tạo ra các khoản phí giao dịch thị trường được đảm bảo (với mức tối thiểu là $0.02, và có thể lên đến 66.7% đối với các tài sản có giá trị thấp). Mặc dù Điều khoản Dịch vụ có quy định rõ ràng cấm các mạng bot tự động, nhưng các mạng bot thương mại được kiểm toán tại 91 vẫn công khai duy trì 694,673 các bộ thẻ hoàn chỉnh trên toàn bộ hệ sinh thái của Steam mà không gặp bất kỳ sự can thiệp nào từ phía cơ quan thực thi.

← Quay lại Bản tóm tắt dành cho lãnh đạo
Một tài khoản Steam sẽ không thể nhận được bất kỳ thẻ bài nào cho đến khi đã chi tiêu **$5.00** trong cửa hàng. Hệ thống này không thể “farm” một trò chơi mà nó không sở hữu, và cũng không thể “farm” một trò chơi được tặng miễn phí. Vì vậy, trước khi một hệ thống “farm” thẻ tự động có thể tạo ra bất kỳ thứ gì, nó phải trả tiền để được phép tham gia — tính theo từng tài khoản, với mức giá do Valve công bố. Sau đó, điều khoản tự động hóa của Valve liệt kê chi tiết từng dòng chính xác những gì hệ thống đó sản xuất; giấy phép của nó cấm mọi hình thức biến thẻ thu hoạch được thành tiền; và thị trường của nó sẽ thu một phần hoa hồng khi thẻ đó được bán — được quảng cáo tại 15%, nhưng có mức tối thiểu là hai xu mỗi giao dịch, con số này chiếm phần lớn giá trị của một thẻ có giá tính bằng xu. Bài viết này đánh giá quy mô của hoạt động giao dịch này, chi phí tính theo bộ cho mức cao nhất trong một hồ sơ, và cách bộ phận thực thi của Valve áp dụng điều khoản tương tự khi tài khoản thuộc về một nhà giao dịch thông thường.

Những thứ mà một trang trại cần mua trước tiên Giá của một cấp độ tính theo bộ là bao nhiêu Hai bên bàn làm việc Ai là người điều tiết nền kinh tế thẻ?

$5.00 Lưu chi tiêu trước khi tài khoản có thể nhận bất kỳ thẻ nào — Trang hỗ trợ chính thức của Valve
13,876 Các trò chơi trên Steam phát hành thẻ sưu tập, bao gồm 99,971 các loại thẻ khác nhau
694,673 Các bộ thẻ hoàn chỉnh hiện đang có sẵn trong kho của các bot giao dịch được niêm yết công khai trên 91
1,389,346 Mức trích lập dự phòng cho thẻ tài khoản và thẻ trò chơi mà kho hàng đã sử dụng, ít nhất là
$9.99 Giá trung vị của một trò chơi dùng thẻ — bộ hoàn chỉnh của trò chơi này được bán với giá trung vị là $0.74
97,114 Các thành viên của nhóm trao đổi thẻ, trong danh sách người điều hành có một nhân viên củaValve— § 08

01 — Quy trình

Một trang trại thực sự là gì, từng bước một

Nội dung này chỉ được trình bày dựa trên tài liệu hướng dẫn của chính công cụ và các trang hỗ trợ của Valve. Không có nội dung nào trong phần này là suy luận, và không có nội dung nào trong đó bị bất kỳ bên nào phản đối.

Bước1

Mua vào

Tài khoản đó không được *hạn chế*. Trang hỗ trợ của Valve không cho phép các tài khoản bị hạn chế *"Tham gia vào thị trường 'Steam'"*, từ *"Trao đổi các vật phẩm trong cộng đồngSteam (thẻ bài, gói mở rộng, đá quý, v.v.)"* và từ *"Nâng cấp các cấp độ hồ sơ trong trò chơi 'Steam' (giới hạn ở cấp độ 0) và thu thập thẻ bài"*. Cánh cổng chính là tiền: *"Bạn sẽ cần chi tiêu ít nhất $5.00 tại cửa hàng Steam."*

Bước2

Mua trò chơi

Thẻ chỉ rơi ra từ các trò chơi mà bạn sở hữu. *"Bạn cần phải sở hữu trò chơi trên tài khoản Steam của mình thì mới đủ điều kiện nhận các thẻ thưởng từ trò chơi đó. Chức năng chia sẻ trong gia đình không được coi là sở hữu và không được tính."* Các tuyến đường miễn phí cũng đã bị đóng cửa: *"Các trò chơi trả phí mà bạn đã nhận được miễn phí trong thời gian khuyến mãi không thể được sử dụng để "farm" nhằm nhận thẻ"*, và *"Bạn không thể nhận thẻ từ các trò chơi miễn phí mà không cần chi tiêu bất kỳ khoản tiền nào trong đó."*

Bước3

Không hoạt động

Công cụ này đăng nhập tài khoản vào mạng Steam ở chế độ không giao diện, *"xử lý các huy hiệu của bạn"*, tạo danh sách các tựa game có thể cày cuốc và bắt đầu *"chơi các trò chơi đủ điều kiện và định kỳ kiểm tra xem trò chơi đó đã được khai thác hết chưa."* Mô tả của người duy trì về cơ chế này: nó *"Chỉ đơn thuần là thông báo cho Steam rằng chúng tôi đang chơi trò chơi đó mà thôi."*

Bước4

Hạt nhỏ đã cạn

Mỗi tiêu đề đều có giới hạn. *"Mỗi trò chơi đều có số lượng thẻ rơi ra cố định. Một khi bạn đã thu thập hết số thẻ đó (khoảng một nửa bộ sưu tập đầy đủ), trò chơi đó sẽ không còn là lựa chọn để cày cuốc nữa."* Một trang trại muốn tiếp tục sản xuất thì phải liên tục mua các thẻ bài. Nguồn cung thẻ bài bị hạn chế bởi các giao dịch mua — điều này là do thiết kế của trò chơi và mang lại lợi thế choValve.

Bước5

Rút tiền

Thẻ sẽ rời đi qua một trong ba lối: được bán trên Thị trường Cộng đồng, được trao đổi, hoặc được nghiền nát thành đá quý. Mỗi trường hợp đều là một giao dịch trên Thị trường Đăng ký hoặc một cuộc trao đổi, và § 3.D sẽ thu phí: *"Valve có thể thu phí đối với các giao dịch trên Nền tảng Giao dịch Đăng ký."* Đây chính là bước khiến toàn bộ sự việc trở thành một vụ vi phạm — xem 05.

Các nguồn, được trích dẫn nguyên văn trên trang 2026-09-22: Steam Hỗ trợ — Tài khoản người dùng có giới hạn ↗ · Câu hỏi thường gặp về ArchiSteamFarm ↗ · Valve — Câu hỏi thường gặp về Thẻ sưu tập “Steam” ↗ · Steam Thỏa thuận người đăng ký ↗ đã lưu trữ 2026-09-24 ↗.

ArchiSteamFarm được đề cập trong toàn bộ trang này với tư cách là một công cụ đo lường, chứ không phải là đối tượng bị cáo buộc; chính tài liệu hướng dẫn của nó đã nêu rõ rằng *"ASF không được Valve ủy quyền"*.

02 — Thang đo

Trước khi một trang trại kiếm được một xu, nó đã phải chi trả Valve

Vì tài khoản bị giới hạn không thể nhận thẻ, nên mọi tài khoản trong một trang trại đều phải được nâng cấp khỏi trạng thái bị giới hạn trước khi có thể sản xuất bất kỳ thứ gì. Mức phí tối thiểu đã được công bố và sẽ được tính theo từng tài khoản.

Quy mô trang trại	**Con số này xuất phát từ đâu?**	**Số tiền mua sắm tối thiểu tại cửa hàng để đủ điều kiện nhận thẻ**
10 accounts	The ceiling ASF recommends — *"based on internal Valve guidelines, as well as our own suggestions"*	$50
100–200 accounts	Technical ceiling in the same FAQ: *"you can run up to 100-200 bots with a single IP and a single ASF instance"*	$500 – $1,000
120 accounts	Enforcement case 3 below — permanently banned	$600
170 accounts	Enforcement case 2 below — permanently banned during the 2017 Winter Sale	$850
1,000 accounts	Enforcement case 1 below — trade banned	$5,000
5,000 accounts *unverified*	Operator scale **reported to this investigation and not independently checked** — see the note on sourcing	$25,000
10,000 accounts *unverified*	Operator scale **reported to this investigation and not independently checked** — see the note on sourcing	$50,000

Hai hàng cuối cùng là những số liệu duy nhất trên trang này dựa trên một báo cáo chưa được xác minh chứ không phải một tài liệu — chúng đã được đánh dấu trong bảng và được giải thích trong lưu ý về nguồn cung ứng, và không có yếu tố nào khác ở đây phụ thuộc vào chúng. Cột bên phải là các phép tính dựa trên ngưỡng $5.00 USD mà Valve đã công bố và không có yếu tố nào khác. Đó là một **sàn**, đây không phải là ước tính về chi phí vận hành một trang trại hay thu nhập từ trò chơi “Valve”: con số này không bao gồm các trò chơi — vốn phải là tài sản sở hữu và không thể là phần thưởng miễn phí từ chương trình khuyến mãi — cũng như không tính đến khoản phí khoảng 15% mà Chợ Cộng đồng thu khi các lá bài được bán. Trang này không công bố bất kỳ con số doanh thu nào.

Và chính trang web Valve cũng đã niêm yết giá cho đợt phát hành thẻ này. Phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) về Thẻ sưu tập của trò chơi này đã nêu rõ tỷ lệ chuyển đổi của mô hình chơi miễn phí bằng đơn vị tiền tệ cụ thể:

"Các trò chơi miễn phí sẽ phát hành thẻ trò chơi dựa trên các giao dịch mua hàng trong trò chơi của bạn." **Với mỗi9 USD chi tiêu (khoảng)** "Kể từ khi phiên bản thử nghiệm (Beta) của trò chơi thẻ bài "Steam" bắt đầu, bạn sẽ nhận được một lá bài."

— Câu hỏi thường gặp về thẻ sưu tập Valve và Steam ↗ · Đã xác minh nguyên văn 2026-09-22
Thẻ sưu tập không phải là món quà tặng khiến nền tảng phải chịu lỗ. Đó là mặt hàng mà Valve bán ra, với mức giá được công bố tại Valve — và sau đó họ còn thu phí lần thứ hai khi bán lại. Đó chính là lý do tại sao mô tả trung thực về một “trang trại thẻ” không phải là *ký sinh trùng*. Đó là *người mua sỉ*.

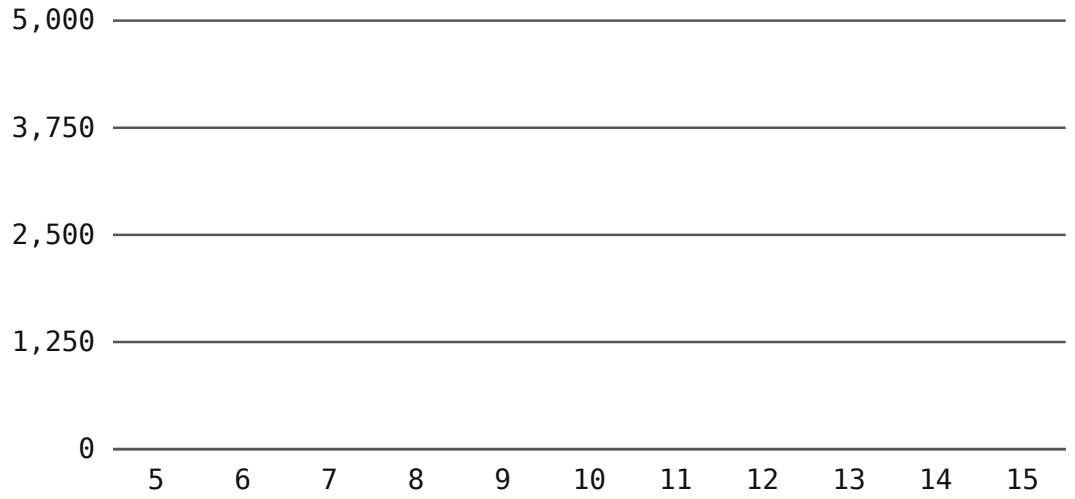
Kích thước thực tế của món đồ đang được mua là bao nhiêu

Tất cả thông tin từ đây cho đến cuối phần này đều được đo lường, chứ không phải dựa trên báo cáo. Số liệu thống kê thẻ là bảng giá huy hiệu do Steam Card Exchange công bố; giá của các trò chơi được lấy từ cửa hàng riêng của Valve tại địa chỉ API; số lượng bot được lấy từ một danh mục bot công khai mà bất kỳ ai cũng có thể truy cập. Cả ba nguồn này đều được trích dẫn từ 2026-09-22 và các phép tính được trình bày đầy đủ trong phần 08.

13,876Các trò chơi phát thẻ
99,971Các loại thẻ riêng biệt
5 · 6 · 15Số thẻ trong mỗi bộ: giá trị nhỏ nhất, giá trị trung vị, giá trị lớn nhất
$0.74 Giá trung vị của một bộ sản phẩm hoàn chỉnh
$23,586.57Mỗi bộ chỉ có một chiếc trên thị trường

Một tập có kích thước bao nhiêu?

13,876 các trò chơi bằng thẻ trong bộ. Valve sẽ phân phối khoảng một nửa số thẻ đó cho bất kỳ tài khoản nào.



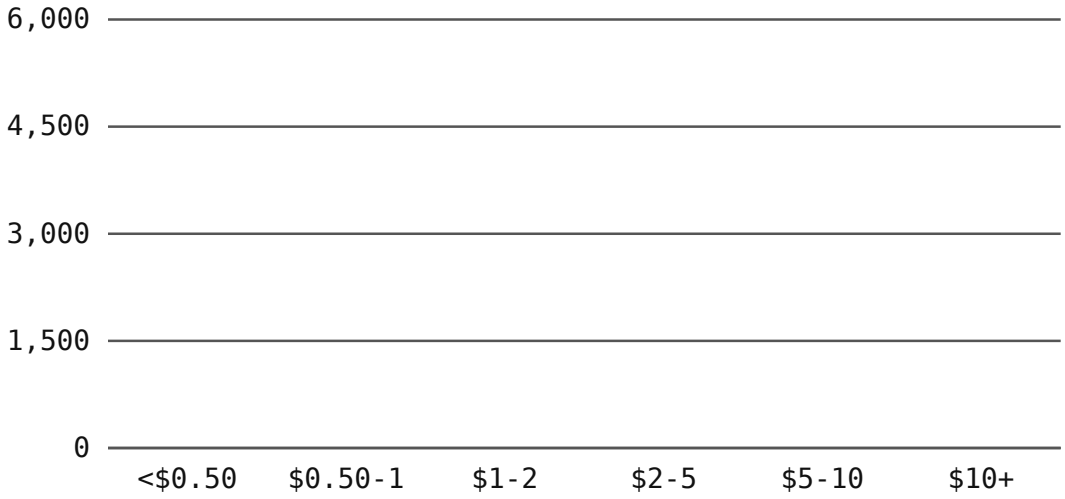
Chi phí cấp giấy phép là bao nhiêu?

Giá niêm yết của các tựa game tương tự trên cửa hàng củSteam, tính bằng đô la Mỹ.



Kết quả trả về của tập hợp đã hoàn thành là gì

Giá thị trường của bộ sản phẩm hoàn chỉnh dành cho các tựa game tương tự.



Hãy so sánh biểu đồ thứ hai và thứ ba với nhau, và hình thái của giao dịch sẽ hiện rõ mà không cần tính toán: các trò chơi tập trung ở mức hàng chục đô la, trong khi các phần thưởng mà chúng mang lại tập trung ở mức dưới một đô la. Cả hai đều là số lượng của cùng các trò chơi 13,876, trên cùng một đơn vị trục, nên việc so sánh là giữa hai mức độ chứ không phải giữa hai thang đo.

Đó là khía cạnh về phía cung. Khía cạnh về phía cầu là phần mà trang web Valve không cần phải quảng cáo, bởi vì thông tin này đã được công khai: một danh mục mở duy nhất liệt kê các bot trao đổi thẻ **91 Hiện tại, các bot đang có sẵn các bộ sưu tập đầy đủ của “694,673” trong kho.** Không cần đăng nhập, không cần trích xuất dữ liệu từ sàn thương mại điện tử, không có dữ liệu cá nhân — số lượng hàng tồn kho được hiển thị ngay trên trang, bên cạnh tên của từng bot.

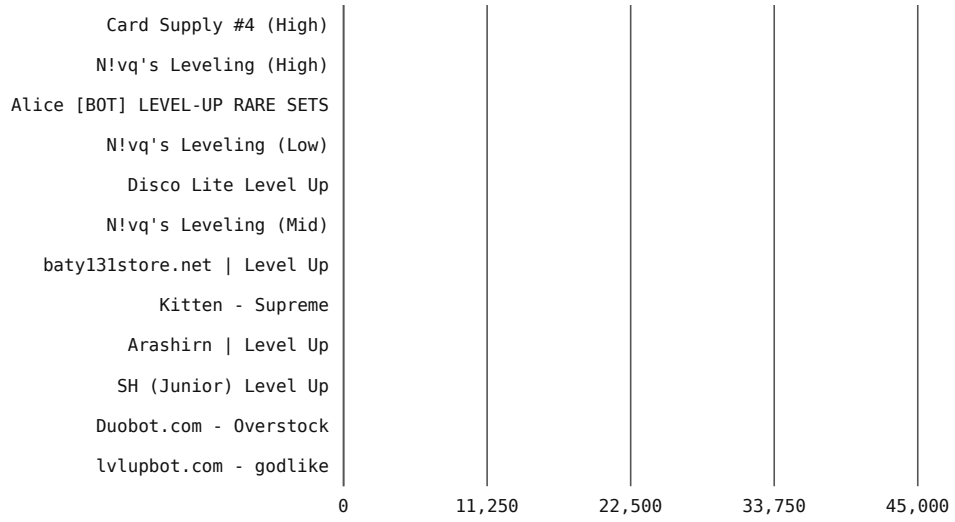
Hãy biến cổ phiếu đó thành đơn vị duy nhất có ý nghĩa ở đây. Nguyên tắc của chính Valve: *"Hầu hết các trò chơi sẽ rút ra một số lá bài tương đương khoảng một nửa số lá bài trong bộ bài của trò chơi đó... **Bạn sẽ cần thu thập nửa còn lại của bộ sưu tập từ các thành viên khác trong cộng đồng.**"* Một tài khoản không bao giờ có thể hoàn thành một bộ bằng cách chơi. Ít nhất phải có hai tài khoản, mỗi tài khoản sở hữu trò chơi đó và mỗi tài khoản đều sử dụng hết hạn mức thả vật phẩm (mỗi trò chơi chỉ được thả một lần). Hạn mức thả vật phẩm sẽ không được phục hồi.

694,673Các gói sản phẩm có sẵn trong kho, các bot công khai trên 91

3,473,365Bộ bài, bộ bài tối thiểu “5-”
1,389,346Số lượng trợ cấp đã sử dụng, mức tối thiểu
2,602Các tài khoản chỉ sở hữu một trò chơi duy nhất, có mật độ bot cao nhất

Vị trí hiện tại của các cụm máy bay chiến đấu F-694,673

12 tài khoản bot sưu tập thẻ lớn nhất trên 91, xếp theo số lượng bộ thẻ đầy đủ có sẵn trong kho. 10 tài khoản lớn nhất này sở hữu tổng cộng 248,115 bộ thẻ — chiếm 35.7% tổng số thẻ có trên bảng.



Mỗi khoản trợ cấp trong số 1.39 triệu đó đều thuộc về một tài khoản đã sở hữu trò chơi, đã vượt qua cổng $5.00, và sẽ không bao giờ có thể tạo ra những phần thưởng đó một lần nữa. Đây là *hàng tồn kho chưa bán được* trên 91 bot. Đây không phải là thước đo của thị trường; đây là thước đo những gì còn lại sau khi thị trường đã diễn ra.

Con số cuối cùng là số lượng ô phân loại, không phải số lượng người dùng. Một bot liệt kê 14,310 bộ được rút ra chỉ từ 11 trò chơi, do đó ít nhất một trong số những trò chơi đó được đại diện bởi 1,301 bộ, tương ứng với ít nhất 2,602 tài khoản riêng biệt, mỗi tài khoản đã mua trò chơi đó. Đây là con số nhỏ nhất mà phép tính cho phép, và nó liên quan đến một bot trong số chín mươi mốt.

Những điều sàn nhà này thể hiện và không thể hiện

Các bot này mua thẻ từ người chơi thông thường cũng như từ các trang trại — mức giá mua mà chúng công bố chính là nội dung chính của danh mục này. **Vì vậy, 1.39 triệu khoản trợ cấp này không phải là số lượng tài khoản thuộc sở hữu của các trang trại.** Đó là số lượng phần thưởng rơi ra giới hạn mỗi tài khoản một lần, mỗi trò chơi một lần, đã được sử dụng ở đâu đó trên Steam và cuối cùng vẫn chưa bán được, nằm trong kho hàng thương mại. Dù tài khoản đứng sau mỗi mặt hàng đó là một tài khoản farm hay một thiếu niên đang hoàn thành trang huy hiệu thì điều đó cũng không thay đổi những gì Valve đã thu được: khoản mở khóa $5.00, giấy phép trò chơi và phần hoa hồng từ mỗi giao dịch — **không phải 15%, mà là 15% hoặc hai mức tối thiểu 1 cent, tùy theo mức nào cao hơn**, mà trên một tấm thẻ có giá tính bằng xu thì con số này lớn hơn rất nhiều. Cách tính như sau: bảng phí dưới đây. Đó chính là nội dung chính của trang này, và đây không phải là lời phàn nàn về các nông dân: chính hành vi mà Valve thu phí lại chính là hành vi mà trang web này trích dẫn nguyên văn khi cấm vĩnh viễn một cá nhân vì “mục đích thương mại”.

Con số này cũng là mức sàn theo một nghĩa khác. Nó chỉ tính đến những cổ phiếu mà *đã được niêm yết và chưa bán được hôm nay* về các bot mà *chọn đặt trong thư mục công khai*. Tất cả các sản phẩm đã được bán hết, tất cả các sản phẩm được giữ riêng tư và mọi bot nằm ngoài danh mục đều bị loại trừ.

Và với mức giá mà “Valve” đưa ra, việc làm nông không thể tự trang trải chi phí

Lý do phản đối rõ ràng là các trang trại mua các trò chơi giá rẻ để sản xuất thẻ bài đắt tiền. Tuy nhiên, cửa hàng của chính Steam tại địa chỉ API lại cho thấy điều ngược lại. Trong số các trò chơi có thẻ bài thuộc danh mục “13,876”, giá đã được xác định như sau trên trang 13,713; **12,918 là những tựa sách phải trả tiền với mức giá niêm yết trung vị là $9.99.** Giá bán trung vị của một bộ sản phẩm hoàn thiện là **$0.74**. Mỗi bộ cần hai giấy phép. Do đó, giá trung vị của một bộ vào khoảng **$19.98 từ giấy phép trò chơi để sản xuất và thu về $0.74**.

Dữ liệu được đo trên 2026-09-22	Giá trị	Nội dung thỏa thuận
Median list price, card-bearing game	$9.99	The licence is the expensive half of the transaction, not the card
Games priced at $4.99 or less	3,665 (28.4%)	Even the cheap tail is dearer than the set it yields
Cheapest card-bearing game on the store	$0.99	Two licences, $1.98, for a set that typically sells under $1.30
Games whose set sells for more than the game	323 of 12,918 (2.5%)	Card arbitrage against Steam's list prices exists in 1 game in 40
Free-to-play titles in the census	795	And Valve prices each of their drops at $9 of in-game spend

Điều này đã giải quyết vấn đề kinh tế theo hướng có lợi cho “Valve” và đi ngược lại với quan điểm thông thường. Với mức giá mà chính “Valve” áp dụng, **Việc thu thập thẻ là một hoạt động thua lỗ, chỉ có hiệu quả khi các giấy phép được mua với giá thấp hơn giá niêm yết trên Steam** — các gói sản phẩm, chính sách giá theo khu vực, bán lại chủ chốt. Các thẻ chỉ là phần còn lại. Việc mua hàng mới là sự kiện chính. Và giao dịch đó đã diễn ra trên Steam.

Điều mà trang trại thực sự hỗ trợ

Khi ghép các mảnh ghép lại với nhau, trang trại không còn trông giống như thứ mà Valve chỉ đơn thuần chấp nhận, mà bắt đầu trông giống như thứ mà Valve thực sự cần. Mỗi đầu vào mà trang trại cung cấp đều là một đầu ra mà Valve báo cáo hoặc lập hóa đơn. Hãy theo dõi một tài khoản bot từ đó ra ngoài:

Một tài khoản được tạo ra nhằm mục đích khai thácmột “khách hàng bán buôn”, chứ không phải là một vụ rò rỉ

Doanh số bán game

Mua các tựa game mà họ “farm” — từ các trò chơi bài thuộc dòng “13,876” cho đến những tựa game rác giá $0.50 — bởi vì thẻ bài chỉ rơi ra từ các trò chơi mà người chơi sở hữu.

"Trực tuyến" & thời gian chơi

Khiến họ nhàn rỗi để thu thập thẻ, từ đó góp phần vào các con số về số người chơi đồng thời và số giờ chơi mà Valve coi là mức độ tương tác — chính xác là chỉ số mà § 4.C gọi là “giả mạo thời gian chơi”.

Đăng ký

Phải vượt qua ngưỡng tài khoản giới hạn $5.00 trước khi có thể nhận thẻ — mỗi tài khoản phải có Valve giao dịch chi tiêu thực tế tại cửa hàng.

Tiền trong ví và phí

Mỗi thẻ mà công ty bán ra đều được chuyển qua Thị trường, nơi mức phí có thể lên tới 66.7% đối với thẻ có giá trị thấp và số tiền thu được sẽ bị khóa trong Ví Steam.

Steam- PR cấp độ

Các huy hiệu và cấp độ được giới thiệu trên trang Valve chỉ tồn tại nhờ việc người chơi đã tạo ra các bộ sưu tập — và vị trí đầu bảng xếp hạng đó chủ yếu do bot chiếm giữ (xem § 03).

Loại bỏ trang trại đi thì tất cả các con số ở trên đều giảm xuống — trò chơi bán được ít bản hơn, quy mô "trực tuyến" nhỏ hơn, tài khoản chưa bao giờ được đăng ký, phí chưa bao giờ được thu, và cấp độ chưa bao giờ được đạt tới. Đó là lý do tại sao một quy định cấm tự động hóa lại tồn tại song song với hàng triệu tài khoản tự động: lệnh cấm chỉ là một lựa chọn, còn hoạt động mới chính là nguồn doanh thu.

Và chính việc rút tiền mặt này đã làm giảm giá trị Valve — bị đánh thuế hai lần

Lá bài không phải là điểm kết thúc của vòng lặp. Cơ chế riêng của "Valve" cho phép một lá bài bị nghiền nát thành **đá quý**, và các viên đá quý sẽ được sử dụng để chế tạo **gói thẻ mở rộng** — thêm ba lá bài nữa — sẽ được bán hoặc nghiền nát một lần nữa. Mỗi bước nhảy là một giao dịch trên Thị trường hoặc một lần chuyển đổi, và mỗi giao dịch đều phải chịu thuế. Hướng của vòng lặp này được xác định dựa trên mức phí tối thiểu được đo lường bên dưới và không cần đến mô hình bên ngoài nào: mọi lá bài được bán bên trong vòng lặp đó đều phải từ bỏ **ít nhất hai xu**, trên các thẻ có tỷ lệ trao đổi từ ba đến năm, nên mỗi lần quay tay quay sẽ thu về ít hơn số đã bỏ ra. Vòng lặp này làm mất giá trị ảo và buộc phải thực hiện các giao dịch mới, kèm theo phí, để thay thế cho nó. **Bài viết này không đưa ra con số cụ thể nào về quy mô khoản lỗ đó** — Lợi nhuận trên mỗi bộ phụ thuộc vào tỷ lệ xuất hiện đá quý và tỷ lệ mở gói bổ sung — những yếu tố này chưa được nghiên cứu này đo lường.

Thẻ sưu tậpvật phẩm rơi ra từ trò chơi sở hữu
→
Đá quýthẻ bị nghiền nát, phí đã thu
→
Gói mở rộngsố đá quý đã sử dụng để chế tác
→
3 thẻ mớiđã bán trên Market, đã trừ phí
↶

Ở đây chỉ đề cập đến các cơ chế, và đó là những cơ chế riêng của trò chơi "Valve" — thẻ bài chuyển đổi thành đá quý, đá quý dùng để chế tạo gói thẻ, gói thẻ cho ra thẻ bài — mỗi bước đều được ghi rõ trong phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) về thẻ bài sưu tập "Steam", và mỗi bước chuyển đổi đều là một sự kiện Thị trường phải chịu thuế. Nguồn gốc của cơ chế lặp lại này: Câu hỏi thường gặp về thẻ sưu tập Valve và Steam ↗.

Đây không chỉ là một khoảnh khắc. Đây là một ngành công nghiệp có nền tảng vững chắc được xây dựng qua nhiều năm.

Một bản chụp nhanh duy nhất có thể chỉ là sự ngẫu nhiên. Vì vậy, danh mục công khai của các bot thẻ tín dụng đã được kiểm tra một lần trong mỗi đợt giảm giá theo mùa tại Steam, từ các đợt trước đó tại Wayback Machine, từ 2022 đến 2026 — danh mục hàng tồn kho mà các bot đang nắm giữ, cùng với các tài khoản đó, đợt giảm giá này qua đợt giảm giá khác. Nền kinh tế này không xuất hiện rồi biến mất; nó tồn tại liên tục, với một nhóm cốt lõi ổn định gồm các nhà điều hành, và đã đạt đỉnh ở mức trên **Có sẵn ba triệu bộ hoàn chỉnh trong kho** trong đợt giảm giá "2023" mùa đông — vào một thời điểm nhất định, có khoảng một phần ba triệu khóa TF2 có giá trị được lưu trữ trong một thư mục.

Các bộ thẻ hoàn chỉnh được lưu trữ trong thư mục bot công khai, theo đợt bán hàng của Steam

Một bản chụp nhanh từ Wayback của steam.supply/CardBots cho mỗi đợt giảm giá theo mùa. Di chuột vào để xem giá trị của các chìa khóa TF2 theo tỷ giá tại thời điểm chụp nhanh đó.



401Các tài khoản bot riêng biệt được phát hiện trong các giao dịch bán hàng
59Chiếm từ 5 trở lên trong tổng doanh số 7 — cốt lõi ổn định
16Luôn có mặt trong mọi đợt bán hàng của 7, 2022–2026
3.22MSố lượng tồn kho đạt đỉnh (2023 mùa đông) ≈ $570k–790k trong kho

Bảng xếp hạng huy hiệu bán hàng trông như thế nào khi nhìn từ đỉnh

Phía cầu tương ứng với phía cung. Trên thị trường công cộng Chương trình khuyến mãi mùa hè – Bảng xếp hạng huy hiệu “2024” đã lưu trữ 2026-07-16 ↗, tài khoản đứng đầu đã tạo ra huy hiệu bán hàng **1,740,645 lần** — 1.74 triệu bộ gồm mười lá bài, **17.4 triệu lá bài** được kết hợp thành một mẫu trang trí duy nhất. Theo giá thị trường của chính sự kiện bán hàng này (0.50 mỗi bộ), đó là **~$870,000** giá trị thẻ; được mua theo cách thực tế — các khóa TF2 được trao đổi để nâng cấp bot với tỷ lệ khoảng 7.6 quy định một khóa — đó là **~229,000 keys, khoảng $410,000–$570,000** theo giá trị thực. Tài khoản thứ hai: Bộ sản phẩm “552,000” với giá khoảng $130,000–181,000. Không có con người nào tham gia giao dịch này. Nó được mua, và mỗi đợt mua đều là một giao dịch do Valve xử lý.

Phương pháp và giới hạn: số lượng cổ phiếu trong danh mục được tính tổng trên tất cả các bot được liệt kê trong mỗi bản chụp; *số* Số lượng bot trên mỗi ảnh chụp nhanh không thể so sánh giữa các đợt bán hàng vì một số ảnh chụp nhanh chỉ hiển thị các bot nổi bật, trong khi một số khác hiển thị toàn bộ danh mục; do đó, số lượng này được xem là mức tối thiểu của những gì có thể nhìn thấy, chứ không phải là số liệu thống kê toàn diện. Các giá trị chìa khóa sử dụng tỷ lệ trung vị số bộ chìa khóa được quảng cáo trên mỗi chìa khóa của từng ảnh chụp nhanh và một chìa khóa TF2 có giá $1.79–$2.49. Tính nhất quán được đảm bảo bằng SteamID64 giữa các ảnh chụp nhanh. Các ảnh chụp nhanh 2021 sử dụng bố cục trang cũ hơn và không được bao gồm. Dữ liệu: farm-economy-timeline.json; các cấp độ huy hiệu từ SteamLadder; giá niêm yết từ Sàn giao dịch thẻ Steam (ảnh chụp màn hình Wayback tại thời điểm bán, $0.05mỗi thẻ).

Và đội tàu đó vẫn ở đó ngay cả khi không có đợt giảm giá nào đang diễn ra

Hai bức ảnh trên không phải là hai quần thể. Đó là cùng một hạm đội, được chụp vào những thời điểm khác nhau. Thư mục được đề cập ở đầu phần này đã được đọc trên một **một ngày bình thường, không có chương trình giảm giá theo mùa nào đang diễn ra** — 2026-09-22 — và ngay cả khi không hoạt động, nó vẫn duy trì **91 bộ sản phẩm hoàn chỉnh gồm bot**

và 694,673: vào khoảng **186,000 Các phím TF2, $334,000–$464,000 giá trị thẻ, đang nằm không** giữa các đợt bán hàng. Đó là mức chi phí tối thiểu mà hoạt động kinh doanh phải gánh chịu khi không có giao dịch nào diễn ra.

Và đây là cùng một thao tác. Được xác định dựa trên SteamID64, **87 trong số các bot nghỉ ngơi trên 91 — 96% — cũng xuất hiện trong bảy ảnh chụp màn hình giao dịch ở trên**, mỗi chiếc đều chở mười sáu chiếc. Danh mục này không phải là một gian hàng chỉ mở ra để bán hàng rồi đóng cửa sau đó; đây là một kho hàng thương mại thường trực mà chính đội tàu này đã làm tăng lên đến mức **3.22 triệu bộ** vào thời điểm cao điểm của chương trình "2023" mùa đông và nhiệt độ không bao giờ giảm xuống 0. Giảm giá là khi sản phẩm được bán ra. Chương trình này cũng diễn ra trong suốt phần còn lại của năm.

Thư mục lưu trữ, theo từng bot

Mỗi ô vuông tương ứng với một bot trong danh mục trên trang 2026-09-22, và sẽ được đánh dấu nếu bot đó cũng xuất hiện trong bảy ảnh chụp nhanh về tình hình bán hàng. **91 đó là thông tin được liệt kê trong danh bạ vào ngày hôm đó, chứ không phải quy mô của đội tàu** — 401 tài khoản khác nhau xuất hiện trong các bản chụp nhanh giao dịch, và danh sách này hiển thị một phần khác nhau vào các ngày khác nhau.

Đã xuất hiện trong các đợt bán hàng trước đây (87) Các thay đổi mới so với bản chụp nhanh gần nhất (4)
Dữ liệu tham chiếu không liên quan đến đợt giảm giá được đọc từ 2026-09-22 trong cùng một thư mục công khai, không cần đăng nhập. Giá trị mặc định sử dụng tỷ lệ "số bộ trên mỗi khóa" do từng bot tự công bố và dải khóa $1.79–$2.49 nêu trên. Sự trùng lặp được xác định dựa trên SteamID64 so với bảy bản chụp nhanh thời điểm giảm giá. Do danh sách nổi bật và danh sách đầy đủ khác nhau tùy theo từng bản chụp nhanh, nên so sánh này tập trung vào số lượng hàng tồn kho và danh tính, chứ không phải số lượng người dùng. Các phép tính trong phần 08.

03 — Cái thang

Sản phẩm còn lại là con số nằm bên cạnh tên của bạn

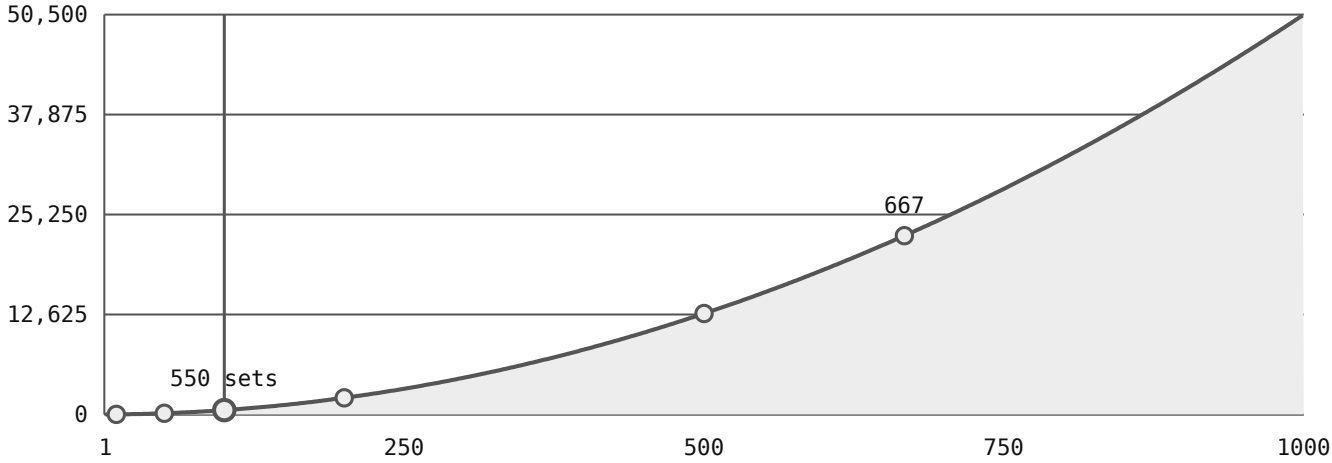
Thẻ bài là nguyên liệu thô. Sản phẩm hoàn chỉnh là một cấp độ "Steam", và Valve quy định giá bán theo từng bộ.

100Steam Cấp độ
Mức mục tiêu — kéo hoặc sử dụng các phím mũi tên
Giá của một bộ đầy đủ, USD
$0.20 là bộ đầy đủ rẻ nhất trong danh sách, $0.74 là giá trung vị, $1.70 là giá trung bình. Con số này chỉ bao gồm các thẻ — không bao gồm các nội dung mở khóa $5.00 hay giấy phép trò chơi.

55,000Yêu cầu XP
550Số bộ hoàn chỉnh đã tiêu thụ
110 Những tựa game đáng sở hữu, tự mình cày cuốc
$407.00 Giá của các thẻ ở mức giá đó
1,100 Trừ đi lượng phát thải đã đốt, mức tối thiểu
$5,500.00$5.00 sẽ được mở khóa nếu không có tài khoản nào bị sử dụng lại

Các bộ sản phẩm đã được tiêu thụ, cấp độ 1 đến 1,000

Một món đồ thủ công huy hiệu = một bộ hoàn chỉnh = 100 XP. Mỗi cấp độ trong một nhóm mười cấp sẽ tốn thêm 100 XP so với nhóm cấp độ ngay dưới nó.



Một cấp độ không phải là thứ trang trí mà Valve bỏ qua. Nó được gắn liền với tài khoản. Theo phần Câu hỏi thường gặp về Thẻ Giao dịch trên Valve, về những gì bạn nhận được khi chế tạo một huy hiệu: *"100XP, điều này có thể giúp tăng mức độ Steam của bạn.* ***Nếu cấp độ "Steam" của bạn tăng lên, giới hạn số lượng bạn bè trong danh sách của bạn sẽ được tăng thêm năm người****, và có thể bạn sẽ mở khóa tính năng tùy chỉnh hồ sơ của mình bằng các mục giới thiệu."* Và về các gói thẻ mở rộng: *"Cấp độ 'Steam' của bạn sẽ giúp tăng tỷ lệ nhận được gói thẻ bổ trợ: Cấp độ 10: +20%... Cấp độ 50: +100% giúp tăng tỷ lệ nhận được gói thẻ bổ trợ (i.e. Tỷ lệ này đã tăng gấp đôi)."*

Vì vậy, cấp độ này quyết định hai yếu tố mà Valve kiểm soát: số lượng người bạn được phép kết bạn, và tốc độ các thẻ miễn phí rơi vào kho của bạn. Yếu tố thứ hai có tính lũy tiến — bạn đã tiêu thụ càng nhiều bộ thẻ, nền tảng sẽ cung cấp thêm nội dung cho bạn càng nhanh. Valve đã tích hợp vòng lặp tái đầu tư vào sản phẩm.

Tỷ giá hối đoái là cố định và được công bố. Mỗi lần chế tạo huy hiệu sẽ tiêu tốn một bộ nguyên liệu đầy đủ và mang lại100XP; *"Bạn có thể chế tạo một bộ trang bị cho cùng một trò chơi tối đa năm lần."* Số XP cần thiết để lên một cấp sẽ tăng lên sau mỗi mười cấp. Điều này dẫn đến kết quả như sau, và tất cả các con số dưới đây đều là số liệu chính xác, không phải ước tính:

Steam Cấp độ	Các bộ sản phẩm hoàn chỉnh mà nó tiêu thụ	Những tựa game bạn nhất định phải sở hữu để tự tay chế tạo chúng	Ở mức giá rẻ nhất từng được ghi nhận (0.20 USD)	Tại tập giá trị trung vị ($0.74)	Tỷ lệ
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 Đây không phải là giả thuyết. Đây là mức cao nhất mà một bot duy nhất trong danh mục công khai tuyên bố có thể giúp khách hàng đạt được, trong số các bộ thẻ “33,359” mà bot đó sở hữu trên các trò chơi thuộc 6,117. Cột thứ tư là mức giá tương ứng với bộ hoàn chỉnh rẻ nhất được ghi nhận trong cuộc điều tra; cột thứ năm tương ứng với mức giá trung vị. Cả hai đều là giá thị trường chỉ tính riêng các lá bài và hoàn toàn không bao gồm phí mở khóa $5.00 cũng như các giấy phép trò chơi.

Cách kiểm tra đường cong này như thế nào, vì trang Valve không công bố số liệu này

Valve nêu rõ tỷ lệ huy hiệu (*"Mỗi lần 100 XP sẽ giúp bạn tăng thêm Steam Level"*) và sau đó thực hiện các giao dịch phòng ngừa rủi ro — *"(ít nhất là lúc đầu)"* — mà không công bố mức tăng dần. Đường cong được sử dụng ở trên là đường cong tiêu chuẩn, trong đó mỗi cấp độ trong một khối gồm mười cấp sẽ tốn thêm 100 XP so với khối ngay dưới nó. Điều này đã được xác minh dựa trên danh mục thay vì chỉ là giả định: đối với mỗi bot mà mức tối đa công bố bị giới hạn bởi số lượng sẵn có của nó thay vì giới hạn năm món đồ thủ công mỗi trận, **mức được tính toán từ đường cong này trùng khớp chính xác với mức mà bot công bố** — 541 so với 541, 494 so với 494, 464 so với 464. Ở những nơi mà mức trần có tác động, con số tính toán cao hơn một vài bậc, và đó chính là điều mà một mức trần cũng phụ thuộc vào độ sâu đội hình trong từng trận đấu nên làm. Không có khẳng định nào được đưa ra về đường cong ở mức trên 667.

Hãy xem bảng phân cấp bên cạnh mục “02” (Các cấp độ tài khoản) thì sẽ thấy được cấu trúc hoạt động của doanh nghiệp. Để đưa một tài khoản lên cấp độ “500,” (Cấp độ 1), người đó phải tập hợp đủ các bộ “12,750” (Bộ sưu tập cấp độ 1). Mỗi bộ sưu tập như vậy đòi hỏi phải sử dụng ít nhất hai hạn mức thả thưởng từ các tài khoản khác, mỗi tài khoản đó phải đã vượt qua mốc $5.00 và mỗi tài khoản đều sở hữu trò chơi. **Một con số trang trí ở đầu một hồ sơ được xây dựng dựa trên ít nhất 25,500 số lượng phần thưởng đã sử dụng nằm bên dưới nó.** Valve sẽ không để thua lỗ trong giao dịch đó. Công ty Quản lý Đầu tưValve là đối tác giao dịch của từng phần trong giao dịch đó.

04 — Các số liệu thống kê

Điều khoản này không mô tả nghề nông một cách mơ hồ. Nó liệt kê cụ thể các hoạt động đó.

§ “4.C” không phải là một câu quy định chung nhằm chống lại các bot. Các ví dụ được liệt kê trong đó nêu ra, lần lượt, hai thứ mà một trang trại thẻ sản xuất ra.

"Bạn không được sử dụng bất kỳ hình thức kịch bản, bot, macro hoặc các hệ thống khác không do con người điều khiển ('Tự động hóa') để tương tác với Nội dung và Dịch vụ trên Steam dưới bất kỳ hình thức nào, bao gồm nhưng không giới hạn ở:

- Tự động hóa quy trình tạo tài khoản Steam,
- Làm giả số liệu thống kê trong trò chơi (e.g, số trận thắng hoặc thua được thổi phồng, XP, thời gian chơi),
- Kiếm được phần thưởng hoặc tiến bộ mà không có sự đóng góp thực sự từ người dùng,
- “Tham gia vào các hệ thống đánh giá (như đánh giá ngang hàng hoặc ‘Overwatch’) thông qua các phương thức tự động, bao gồm việc tác động đến kết quả hoặc báo cáo người dùng bằng các hành động được lập trình sẵn thay vì dựa trên phán đoán có căn cứ.”

— Steam Thỏa thuận người đăng ký § 4.C ↗ đã lưu trữ 2026-09-24 ↗ · Trích dẫn nguyên văn từ 2026-09-22

"...giờ chơi"

Thời gian nhàn rỗi không phải là thời gian ảo. Phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của ASF đã trả lời thẳng thắn câu hỏi này — *"Tại sao thời gian chơi của các trò chơi được farm qua ASF lại không tăng?"* — với: **"Đúng vậy, nhưng không phải theo thời gian thực. Steam ghi lại thời gian chơi của bạn theo các khoảng thời gian cố định và lên lịch cập nhật cho dữ liệu đó... thông thường, dữ liệu sẽ được cập nhật khoảng 30 phút một lần."**

Số giờ đó được ghi nhận trong hồ sơ của Valve, trên các trang sản phẩm của Valve, và trong số liệu về số người chơi đồng thời mà Valve tự công bố Steam Biểu đồ ↗ đã lưu trữ 2026-09-23 ↗. Trong các số liệu đó, tài khoản không hoạt động không thể phân biệt được với tài khoản đang chơi. Các con số về mức độ tương tác mà nền tảng công bố ra bên ngoài được tính toán dựa trên tổng số người dùng, trong đó – theo quy định của chính nền tảng – bao gồm cả những tài khoản không đang chơi.

"...nếu thiếu ý kiến đóng góp thực sự từ người dùng"

Đó là định nghĩa về việc thả thẻ không hoạt động, do Valve biên soạn. Đây cũng là định nghĩa về Cấp độ "Steam", huy hiệu, điều kiện nhận gói thẻ bổ sung và điểm kinh nghiệm (XP) trong hồ sơ đi kèm — phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của ASF đã xác nhận công cụ này *"vẫn giữ được khả năng nhận các gói thẻ bổ sung"*, bởi vì nó đăng nhập theo cách tương tự như ứng dụng chính thức.

Vì vậy, hệ thống phần thưởng và hành vi bị cấm là một cơ chế được nhìn nhận từ hai khía cạnh khác nhau. Valve đã thiết kế phần thưởng được tạo ra dựa trên thời gian chứ không phải dựa trên kỹ năng, sau đó đưa ra một điều khoản cấm việc tạo ra phần thưởng bằng bất kỳ cách nào khác ngoài việc một người dành thời gian đó.

05 — Bẫy dành cho mục đích thương mại

Mỗi lần ra khỏi khu vực thẻ được cấp phép đều là hành vi bị giấy phép cấm — và Valve thu phí tại cửa ra vào

Đây là vấn đề không thể giải quyết bằng cách "khai thác một cách có trách nhiệm". Giấy phép này chỉ dành cho mục đích sử dụng cá nhân, phi thương mại, và một thẻ chỉ thực sự đáng để khai thác khi nó không còn mang tính chất cá nhân nữa.

§ 2.A — giấy phép

"Valve" tại đây cấp cho bạn, và bạn chấp nhận, giấy phép và quyền không độc quyền để sử dụng Nội dung và Dịch vụ cho mục đích của bạn ***sử dụng cá nhân, phi thương mại*** *(trừ trường hợp việc sử dụng cho mục đích thương mại được cho phép rõ ràng trong tài liệu này hoặc trong Điều khoản Đăng ký áp dụng)."*

§ 2.G — các hạn chế

"Bạn không có quyền: ... (iii) ***lợi dụng Nội dung và Dịch vụ hoặc bất kỳ phần nào của chúng cho bất kỳ mục đích thương mại nào****, trừ khi được cho phép rõ ràng tại các điều khoản khác trong Thỏa thuận này (bao gồm bất kỳ Điều khoản Đăng ký hoặc Quy tắc Sử dụng nào)."*

§ 3.D — mức phí

*"****Valve có thể thu phí đối với các giao dịch trên Nền tảng đăng ký.*** *"Mọi khoản phí sẽ được thông báo cho quý khách trước khi giao dịch được hoàn tất."*

Đọc cả ba điều này cùng nhau thì vị trí đó sẽ bị đóng lại

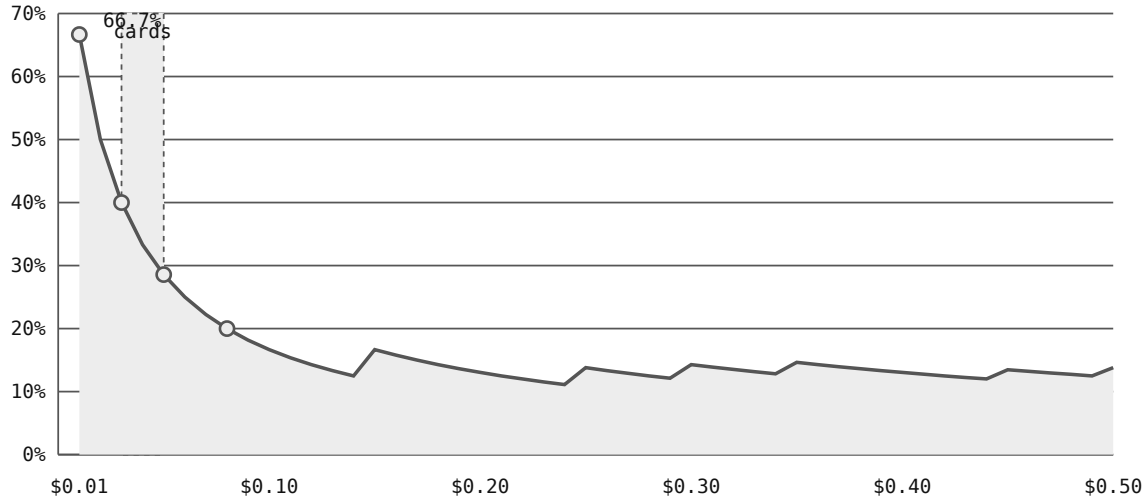
Một lá bài được giữ lại thì không có giá trị gì đối với một trang trại. Một lá bài được bán, trao đổi hoặc nghiền thành đá quý đã được sử dụng để tạo ra giá trị — và Công ty Trò chơi Di động (Valve) đã nêu rõ điều này trong thư cảnh báo của mình: người điều hành các bot trên 170 đã được thông báo rằng tài khoản *"đã được sử dụng để thu thập trái phép các thẻ sưu tập trên trang Steam, cũng như các hoạt động liên quan và không chỉ giới hạn ở các hoạt động thương mại."* Trong trường hợp đó, các thẻ đã được đưa ra thị trường. Giao dịch đã được hoàn tất. Phí đã được thu. Lệnh cấm được ban hành sau đó.

Phí tại cửa đó không phải là 15%.. Trên thẻ được khai thác, mức phí này lên tới hai phần ba.

§ Các khu bảo tồn thuộc Hiệp hội Bảo tồn Thiên nhiên và Động vật Hoang dã (3.D) *"một khoản phí"*. Trên các thẻ mà một trang trại thực sự sản xuất ra, khoản phí đó hoàn toàn khác xa so với mức được quảng cáo ~15%. Chợ Cộng đồng thu một **5% Steam phí giao dịch và phí trò chơi "10%", mỗi loại đều có mức tối thiểu là $0.01** (Câu hỏi thường gặp về Chợ Cộng đồng của Valve). Trên một tấm thẻ được rao bán với giá một xu, những tầng đó *là* Giá: người mua phải trả ba xu, trong đó hai xu là phí. Quy tắc làm tròn xuống biến mức giá niêm yết "15%" thành một khoản thuế thực tế tăng lên đến **66.7%** chính xác là mức giá hiện tại của thị trường thẻ — chỉ vài xu một chiếc.

Phí thực tế áp dụng cho giao dịch trên Thị trường Cộng đồng, tính theo giá chào bán của người bán

5% Steam + 10% game, mỗi lá có giá tối thiểu là $0.01.. Dải màu xám là khoảng giá thực tế mà các lá bài được giao dịch — khoảng $0.03–$0.05 mỗi lá.



Người bán muốn	Steam 5% (tối thiểu $0.01)	Trò chơi "10%" (mức cược tối thiểu $0.01)	Người mua thanh toán	Phí tổng hợp
$0.01	$0.01	$0.01	$0.03	66.7%
$0.03	$0.01	$0.01	$0.05	40.0%
$0.05	$0.01	$0.01	$0.07	28.6%
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

Phí trò chơi "10%" được chuyển cho ứng dụng đã phát hành thẻ; phần "5%" thuộc về Valve, còn đối với các tựa game và vật phẩm cơ bản của Valve, toàn bộ phí sẽ thuộc về Valve. Dù theo cách nào thì người chơi cũng phải chi tiền — bán một thẻ giá ba xu sẽ thu về một xu và mất hai xu. Nhân con số đó với hàng trăm nghìn giao dịch bán thẻ có giá dưới 5 xu mà một trang trại tạo ra và *"phí mà Valve có thể thu"* đó là mô hình kinh doanh, chứ không phải một chú thích. Nguồn: Steam Câu hỏi thường gặp về Chợ cộng đồng — Phí ↗ đã lưu trữ 2026-09-21 ↗, xem 2026-09-22; đường cong này được tính theo phương pháp số học dựa trên hai mức lãi suất đã công bố và các mức sàn $0.01.

Không có cách thiết lập nào của công cụ này có thể tránh khỏi điều này. Công cụ này có thể được vận hành bởi một người, trên một tài khoản, với sự kiềm chế tuyệt đối — và ngay khi người đó bán đi một lá bài được "farm" để lấy tiền trong ví, họ sẽ phải đối mặt với cùng một

điều khoản tại § 2.G như người vận hành mười nghìn tài khoản. Valve Do đó, đã dành sẵn một điều khoản vi phạm mà họ có thể áp dụng đối với hầu như mọi người bán thẻ trên chính thị trường của mình, nhưng lại từ chối áp dụng điều khoản đó đối với hầu như tất cả họ. **Một quy tắc được áp dụng với mức độ như vậy thì không phải là quy tắc. Đó chỉ là một lựa chọn.** Câu hỏi mà triển lãm này đặt ra không phải là tại sao những người “trồng thẻ” lại được dung thứ; mà là tại sao cùng một biện pháp lại được áp dụng đối với một người dùng đơn lẻ bán thẻ, trong khi nền kinh tế thẻ thương mại mà những thẻ đó nuôi dưỡng — các dịch vụ giao dịch, bot tăng cấp, những người bán số lượng lớn — vẫn hoạt động công khai, với một trong những nhóm lớn nhất của nó được điều hành bởi một nhân viên của Valve (§ 08). Quy định này chỉ được áp dụng đối với người sở hữu nhỏ lẻ và được miễn trừ cho các hệ thống tự động.

06 — Hồ sơ thi hành

Không có thông báo trước, diễn ra từng đợt, và lan truyền qua số điện thoại

Valve đã đưa điều khoản về việc cắt điện không báo trước vào chính bản thỏa thuận, ngay sau điều khoản về tự động hóa.

"Valve có thể hạn chế hoặc chấm dứt (các) Tài khoản của bạn hoặc một Gói đăng ký cụ thể do bất kỳ hành vi hoặc hoạt động nào vi phạm pháp luật, cấu thành hành vi gian lận hoặc sử dụng phần mềm tự động, hoặc vi phạm Quy tắc Ứng xử Trực tuyến của Steam." **Bạn xác nhận rằng Valve không có nghĩa vụ phải thông báo cho bạn trước khi chấm dứt (các) Gói đăng ký và/hoặc Tài khoản của bạn.**"

— Steam Thỏa thuận người đăng ký § 4.D ↗ đã lưu trữ 2026-09-24 ↗ · Đã xác minh nguyên văn 2026-09-22

1,000+ bot · bị cấm giao dịch. "Có vẻ như tài khoản này đã được sử dụng để quản lý một mạng lưới các tài khoản bot. Việc sử dụng bot vi phạm Thỏa thuận người dùng của Steam."

170+ bot · bị cấm vĩnh viễn, chương trình giảm giá mùa đông “2017”. "Tài khoản này đã được sử dụng để thu thập trái phép các thẻ sưu tập trên Steam, cũng như các hoạt động liên quan và không chỉ giới hạn ở các hoạt động thương mại. Tài khoản này đã bị khóa vĩnh viễn và bộ phận Hỗ trợ của Steam không thể cung cấp thêm sự hỗ trợ nào về vấn đề này."

120+ bot · bị cấm vĩnh viễn. "Tài khoản này cùng với các tài khoản khác đã được sử dụng để tấn công làm quá tải hạ tầng mạng của chúng tôi, đây là hành vi vi phạm Quy tắc ứng xử trực tuyến của Hiệp hội Bóng chày Quốc gia (Steam)."

— Các tin nhắn hỗ trợ từ Steam được trích dẫn trong phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của ArchiSteamFarm, mục “Có ai bị cấm vì lý do đó không?”. Nguồn ↗ · Đã xác minh nguyên văn 2026-09-22

Trường hợp 4 — Tháng 6 năm 2025, Các lệnh cấm của VAC đối với CS2 bị tạm ngưng

Một sự kiện xảy ra muộn hơn so với ba sự kiện nêu trên đã được ghi lại trong hệ thống theo dõi của chính dự án: các tài khoản chỉ để trò chơi Counter-Strike 2 chạy ngầm thông qua công cụ này đã nhận được **Các lệnh cấm của VAC** — loại chống gian lận, chứ không phải loại hành chính. Quan điểm của người quản trị là việc để máy chạy không tải không thể gây ra lỗi đó, vì nó *"Chỉ đơn thuần là thông báo cho Steam rằng chúng tôi đang chơi trò chơi đó mà thôi."* Nguyên nhân vẫn còn là chủ đề tranh cãi. Tuy nhiên, việc các tài khoản này bị khóa thì không còn gì để bàn cãi.

— Chủ đề thảo luận ArchiSteamFarm số3440, đã được mở 26 Tháng 6 năm 2025 ↗ · Đọc bài viết “2026-09-22”

Cách một tài khoản chính bị xóa

Trong cùng một chuỗi bình luận, một thành viên tham gia dự án đã giải thích quy tắc xử lý: các tài khoản có thể bị cấm **"theo chuỗi", nếu họ đang sử dụng cùng một số điện thoại** — *"Đó có thể chỉ là một lệnh cấm VAC, nhưng lại lan rộng sang các tài khoản 'sạch' có liên quan đến tài khoản bị cấm."*

Steam Guard yêu cầu số điện thoại. Các “trang trại” được xây dựng dựa trên số điện thoại của người vận hành. Do đó, việc thực thi không chỉ dừng lại ở các tài khoản dùng một lần: nó sẽ lần theo mã định danh chung để truy vết đến tài khoản chứa thư viện, danh sách bạn bè và kho đồ. Đó là cơ chế mà một cộng tác viên dự án mô tả về cách một hành động duy nhất có thể xóa tài khoản chính của người điều hành cùng với trang trại — và đó là lý do tại sao tổn thất trong một đợt thực thi không được đo lường bằng số lượng tài khoản $5. (Được mô tả bởi một cộng tác viên dự án trong cuộc thảo luận #3440 trên ASF GitHub; không có xác nhận chính thức nào từ Valve hay tiền lệ chính thức nào được ghi lại.)

Cùng một đoạn văn, cách nhau năm năm, từ ba đại lý khác nhau

Điều khoản quy định việc canh tác là hành vi vi phạm — tức việc sử dụng giấy phép cá nhân, phi thương mại vào mục đích thương mại — không chỉ áp dụng riêng cho các trang trại. Đây là lý do thường được Steam đưa ra khi đóng tài khoản vì hoạt động giao dịch, và lý do này được gửi dưới dạng mẫu có sẵn. Dưới đây là ba trường hợp, được chính những người nhận thông báo này công bố, cách nhau năm năm, từ ba đại diện được nêu tên khác nhau.

Thông báo từ bộ phận hỗ trợ Steam vào ngày 29 lúc 7:56chiều

> "The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note you will not receive further replies regarding this issue.
>
> Regards,
> Hal"

Yêu cầu trợ giúp này đã được đóng lại.
29 Tháng 9 năm 2020. Được đăng bởi người nhận kèm theo bình luận *“Vĩnh biệt RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Thông báo từ bộ phận hỗ trợ Steam vào ngày 12 tháng 7 lúc 22:41

> "The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note that future help requests submitted regarding the account lock may be closed without a reply.
>
> Steam Support
> Vido"

Yêu cầu hỗ trợ này đã được đóng lại.
12 Tháng 7 năm 2024, Giao diện tiếng Bồ Đào Nha. Người nhận là một game thủ CS2 chuyên nghiệp: *"Tôi đã liên hệ với bộ phận hỗ trợ của Steam nhưng chỉ nhận được các phản hồi tự động... không thể chơi Faceit và cũng không thể tham gia các trận đấu chuyên nghiệp."* — @prcs25 ↗ đã lưu trữ 2024-07-15 ↗

Được trích dẫn bởi người nhận, r/steamsupport

> "Hello, The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note that future help requests submitted regarding the account lock may be closed without a reply.
>
> Steam Support
> Sally"

Đã nhận được ba lần, theo ba yêu cầu riêng biệt.

29 Tháng 3 năm 2025. Người viết không phải đang khiếu nại về việc tài khoản bị khóa — tài khoản của họ đã bị đánh cắp cùng với địa chỉ email và họ đang yêu cầu được cấp quyền truy cập: *"Tôi không hỏi về lệnh cấm và cũng không phản đối nó, tôi chỉ muốn truy cập vào tài khoản Steam của mình... Valve đã gửi cho tôi chính xác câu trả lời này, sao chép và dán vào mọi yêu cầu, rồi đóng yêu cầu đó lại."* — r/steamsupport ↗, được lưu trữ trong tập dữ liệu đơn khiếu nại của chính cuộc điều tra này

Từng từ, từng dấu phẩy, trải dài suốt 55 tháng, qua ba đại lý và hai ngôn ngữ giao diện. Sửa đổi duy nhất trong toàn bộ nội dung là việc điều chỉnh câu cuối cùng từ “2020” thành “2024,” từ *"Bạn sẽ không nhận được thêm bất kỳ phản hồi nào nữa"* đến *"Các yêu cầu hỗ trợ trong tương lai... có thể bị đóng mà không có phản hồi."* **Dù quá trình nào đã dẫn đến những quyết định này đi chăng nữa, thì bức thư này cũng không phải là tài liệu ghi lại quá trình đó.** Các lý do được nêu ra là “hoạt động giao dịch, báo cáo từ cộng đồng và các yếu tố khác” — một danh mục, một báo cáo không rõ nguồn gốc và phần còn lại không được nêu tên.

Năm trường hợp khác, được thu thập theo cách tương tự. Ba trường hợp đầu tiên thuộc cùng một loại và có cùng kết quả; hai trường hợp cuối cùng là cùng một quy tắc nhưng được diễn đạt bằng cùng một ngôn từ:

Ngày	Tài khoản đó đã làm gì	Chuyện gì đã xảy ra	Nguồn
04.12.2021	Buying and selling on Buff — *"I've done nothing else than some buying and selling on buff aka P2P trading"*	Community ban: no market, no trading, expensive inventory frozen	r/csgomarketforum ↗ archived 2025-03-27 ↗
06.12.2021	One-way P2P trades through Buff and Bitskins for loadouts and trade-ups	Permanent commercial-use lock plus community lock: *"stuck in a pseudo invisible mode... My profile is also stuck on private"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ archived 2021-12-06 ↗
20.12.2024	Account held since 2017, thousands of hours; trades on community marketplaces for themed loadouts and trade-ups	Permanent lock with community lock, no prior warning or strike; support *"say their decision is final"*, replies are automated	r/csgomarketforum ↗ archived 2025-06-27 ↗

Ngày	Tài khoản đó đã làm gì	Chuyện gì đã xảy ra	Nguồn
23.12.2024	Returning user adds wallet funds after a year away, over a VPN used *"only for general internet security"*	Permanent community ban with **no reason given at all**: *"the ban is permanent and they cannot provide further information and that further tickets may be closed without response."* 196 upvotes, 340 replies	r/steamsupport ↗
04.08.2026	Years of purchases from Iran; the writer states they never posted, never used the Market, never used the forums	Community access locked **until 2038** over *"sanctioned regions"*; ticket closed by an agent named Azul. The same account's refund from the same Iranian IP had been approved a year earlier. **The library and the money stay with Valve.**	r/pcgaming ↗

Dòng cuối cùng có quy tắc khác biệt so với các dòng còn lại — tuân thủ các biện pháp trừng phạt, chứ không phải mục đích thương mại — và nó được đưa vào vì cấu trúc của câu trả lời hoàn toàn giống nhau: một danh mục, không có bằng chứng, không có quyền kháng cáo, phiếu yêu cầu đã được đóng. Điều này cũng đặt ra một câu hỏi mà các trường hợp khác không có. Nếu việc cung cấp dịch vụ cho tài khoản đó là trái pháp luật, thì việc chấp nhận các khoản thanh toán trong nhiều năm qua cũng là trái pháp luật. Một trong hai quan điểm đó chắc chắn là sai, và chỉ có một trong số đó mới khiến khách hàng phải chịu thiệt hại.

Tất cả tám bài viết này đều được đọc trên 2026-09-22 — các chuỗi bài viết “2021” và “December-2024” thông qua các bản chụp nhanh từ Internet Archive, còn phần còn lại thông qua giao diện công khai của Reddit, vì Reddit đã từ chối các yêu cầu trực tiếp từ máy chủ thu thập dữ liệu. Hai lá thư 2020 và 2024 được sao chép từ các ảnh chụp màn hình đính kèm trong các bài đăng gốc, hiện vẫn còn tồn tại. Cuộc điều tra này không cáo buộc bất kỳ tài khoản nào trong số này là vô tội hay có tội về bất kỳ điều gì — đó chính xác là vấn đề ở đây. **Không một độc giả nào, cũng như không một cơ quan quản lý nào, có thể biết được điều đó qua bức thư.**

Ghi chú về nguồn cung — tổn thất ở cấp độ nhà khai thác

Các nhà khai thác được khảo sát trong cuộc điều tra này cho biết họ bị lỗ ở mức khoảng **từ năm nghìn đến mười nghìn tài khoản mỗi tài khoản** trong các đợt thực thi riêng lẻ, với việc kiểm tra các tài khoản chính được tiến hành song song với việc kiểm tra trang trại. **Cuộc khảo sát đó được ghi nhận tại đây dưới dạng báo cáo từ chính bên thực hiện, chứ không phải là kết luận.** Tham số này không có kích thước mẫu được công bố, không có ngày thu thập cố định, không yêu cầu xác minh theo từng tài khoản, và không có số liệu nào khác trên trang này phụ thuộc vào nó; hai hàng trong phần “02” dựa trên tham số này đã được đánh dấu rõ ràng.

Điều này được nêu rõ chứ không phải bỏ qua vì hai lý do. Cơ chế cấm theo chuỗi nêu trên chính là lời giải thích có căn cứ cho chính mô hình đó. Và cơ quan quản lý có thể yêu cầu từ Valve bản ghi duy nhất có thể làm sáng tỏ vấn đề này: có bao nhiêu tài khoản đã bị xử lý do tự động hóa, trong các đợt nào, và mỗi tài khoản đó đã chi tiêu bao nhiêu tại cửa hàng trước khi bị đóng. Cho đến khi bản ghi đó tồn tại, con số này vẫn giữ nguyên — được báo cáo, được quy cho nguyên nhân cụ thể nhưng chưa được chứng minh.

Hai bên của cùng một chiếc bàn

Hãy so sánh tiêu chuẩn chứng minh đó với tiêu chuẩn mà Valve đã áp dụng cho hoạt động hỗ trợ của chính họ. Cột bên phải là sổ đăng ký sự cố của chính hồ sơ này, được sao chép lại kèm theo những lưu ý được ghi chú trong đó.

Một khách hàng, để giao dịch

Tám trường hợp đã được ghi nhận, 2020–2026

Hành vi
Mua bán hàng hóa trên các sàn thương mại điện tử của bên thứ ba; trong một trường hợp, không có hành vi nào cả — tài khoản đó đã bị đánh cắp.

Bằng chứng được trình bày
Không có. *"Dựa trên hoạt động giao dịch, báo cáo từ cộng đồng và các yếu tố khác."*

Thông báo
Không có. Công ty Bảo hiểm Nhân thọValve đã quy định điều này tại Điều 4.D: *"Valve không có nghĩa vụ phải thông báo cho bạn trước khi chấm dứt hợp đồng."*

Kháng cáo
"Khóa này là vĩnh viễn và bộ phận Hỗ trợ của Steam không thể hỗ trợ bạn thêm về vấn đề này nữa."

Vé
Đã đóng sau phản hồi đầu tiên. Các yêu cầu tiếp theo *"có thể bị đóng mà không có phản hồi."*

Phạm vi
Hồ sơ, danh sách bạn bè, trò chuyện, Cửa hàng, kho đồ và mọi vật phẩm được mua bằng tiền thật.

Thời lượng
Vĩnh viễn.

Một đội bot tự động, dành cho khối lượng lớn

694,673 các bộ sản phẩm đầy đủ trong kho công khai trên các bot củ91

Hành vi
Chạy các tập lệnh tự động không giao diện người dùng trên hàng nghìn tài khoản cùng lúc để làm không hoạt động các thẻ, tạo hàng loạt huy hiệu và giao dịch các bộ thẻ trên quy mô công nghiệp.

Bằng chứng được trình bày
Các danh mục bot được công khai (steam.supply, SteamLvlUp) và các nhóm công khai có hàng triệu thành viên.

Thông báo
Hoàn toàn không can thiệp. **88.97% không bị cấm dưới bất kỳ hình thức nào**; 99.8% các lệnh cấm còn lại chỉ mang tính hình thức.

Kháng cáo
Không cần thiết. Các đội tàu hoạt động liên tục trong suốt vòng đời kéo dài nhiều năm mà không bị gián đoạn.

Vé
—

Phạm vi
Trao đổi tài sản không giới hạn, nâng cấp huy hiệu và tính thanh khoản trên thị trường.

Số tiền quyên góp cho tổ chức “Valve”
$26.8M+ trong mức chi tiêu tối thiểu tại cửa hàng (5.00/lần vào cổng cho mỗi tài khoản) cộng với các khoản chiết khấu từ các giao dịch tại Chợ Cộng đồng 15%.

Câu hỏi đặt ra ở đây, nói một cách đơn giản là

Một khách hàng cá nhân thực hiện giao dịch thẻ hoặc vật phẩm theo cách thủ công sẽ phải đối mặt với lệnh cấm vĩnh viễn, không thể kháng cáo theo Điều 4.C (tự động hóa) hoặc Điều 2.G (sử dụng vì mục đích thương mại). Một hệ thống khai thác tự động vận hành các bot không cần người điều khiển trên hàng nghìn tài khoản đang hoạt động công khai với tỷ lệ tài khoản không bị xử lý (88.97%) vẫn được giữ nguyên. **Valve là người được hưởng lợi từ cả hai.**

Sự bất đối xứng này mang tính kinh tế: các nhà giao dịch cá nhân thu lợi từ nền tảng, trong khi các đội thẻ tự động bơm hàng triệu vào cổng chi tiêu tại cửa hàng của Valve (5.00 USD mỗi tài khoản) và thúc đẩy phí giao dịch trên mỗi lần bán lại. Việc thực thi không tuân theo quy định bằng văn bản; nó tuân theo mô hình doanh thu.

08 — Quản trị

Ai là người điều tiết nền kinh tế thẻ?

Kết luận lặp đi lặp lại trong hồ sơ này — rằng lớp bên thứ ba xung quanh Steam được điều hành bởi chính những người bên trong Steam — cũng đúng trong nền kinh tế thẻ, và điều này dẫn đến một kết luận cụ thể: không ai độc lập có thể đánh giá được hiệu quả thực sự của các biện pháp thực thi của Valve, bởi vì bên có khả năng đánh giá lại nằm ngay bên trong lớp đó. Mọi thông tin dưới đây đều được trích từ các trang nhóm và hồ sơ công khai của Valve trên 2026-09-22 và bất kỳ ai cũng có thể truy cập lại thông qua trình duyệt.

Một nhân viên của Valve điều hành nhóm trao đổi thẻ lớn nhất Valve nhân viên

CardTrades ↗ trong phần tiêu đề của chính nó, nó tự mô tả mình là **"Nhóm chính thức của sự kiện trao đổi thẻ 'Steam'"** và mang theo **97,114 thành viên**. Danh sách các người điều hành — tức là các tài khoản nắm quyền kiểm soát nhóm đó — bao gồm Mickmane, Hạ sĩ Fopper và afarnsworth ↗.

Hồ sơ cuối cùng đó được chính mã đánh dấu trên trang web của “Valve” gắn nhãn là nhân viên của Valve — trang này hiển thị class="profile_header_valve_employee" — cho biết vị trí của nó là **Bellevue, Washington**, và thuộc về *Valve*, *Steam* và *Steam Nhóm Thẻ Sưu Tập* các nhóm. SteamID64 76561197960434622, thành viên từ ngày 12 tháng 9 năm 2003.

Quan sát này mang tính cấu trúc, không phải mang tính cá nhân, và nó là *không* một điểm cần lưu ý — người điều hành một nhóm trao đổi thẻ không sử dụng bot, và không có gì ở đây cho thấy điều ngược lại. Vấn đề nằm ở điều khoản trong phần 07. Steam Card Exchange là một dịch vụ thẻ thương mại của bên thứ ba; việc trao đổi thẻ thông qua các dịch vụ của bên thứ ba chính là hành vi mà Valve sẽ khóa vĩnh viễn các tài khoản thông thường theo *"được sử dụng cho mục đích thương mại dựa trên hoạt động giao dịch, báo cáo từ cộng đồng và các yếu tố khác."* **Một nhân viên của Valve đang đảm nhận vai trò điều hành viên được chỉ định trong nhóm cộng đồng chính thức của dịch vụ này, với 97.000 thành viên.**

Ở đây không có bất kỳ cáo buộc nào về hành vi sai trái đối với bất kỳ cá nhân nào, và không có kết luận nào được đưa ra về những gì vai trò đó bao gồm. Sự bất đối xứng chính là phát hiện: khi một tài khoản thông thường liên quan đến dịch vụ thẻ hoặc giao diện của bên thứ ba, kết quả là vé hỗ trợ bị đóng và tài khoản bị khóa vĩnh viễn mà không có bằng chứng nào được trình bày; khi dịch vụ đó là dịch vụ này, một nhân viên của Valve có tên trong danh sách người điều hành và thỏa thuận này được hiển thị trên chính trang Valve do chính họ công bố. Câu hỏi được đặt ra cũng giống như câu hỏi được đặt ra ở mọi nơi khác trong hồ sơ này: hãy xuất trình văn bản ủy quyền, nếu có — và nếu không cần, hãy nói rõ bằng văn bản, bởi vì tám người trong mục 06 đã được thông báo ngược lại.

Tầng danh sách cấm và ai là người quản lý nó Người điều hành tình nguyện Dịch vụ của bên thứ ba

Nhóm của Steambans.com (bản lưu trữ) ↗ (trực tiếp ↗ đã lưu trữ 2025-12-03 ↗) ghi lại nguồn gốc của mình trong phần mô tả nhóm được lưu giữ: *"Nhóm cộng đồng chính thức của Steambans.com Steam. SteamBans.com là một dịch vụ hoàn toàn mới dựa trên một ý tưởng cũ. Các danh sách cấm toàn cầu đã hoạt động trong nhiều năm trên chương trình WONID cũ của VALVe. Khi sự thay đổi chuyển sang STEAMID, việc chúng tôi phát triển một dịch vụ được thiết kế riêng cho hệ thống mới này là điều tất yếu. Tuy nhiên, chúng tôi còn muốn làm được nhiều hơn thế. *. Trang lưu trữ dành cho Steambans, dịch vụ đã ngừng hoạt động tại 2013."* Danh sách các quản trị viên bao gồm thiết bị null và killahinstinct_ ↗.

Tài khoản quản trị viên đó là **không** một nhân viên của Valve — người này không mang danh nghĩa nhân viên. Đây là một tình nguyện viên có vị thế đặc biệt cao: một thành viên của *Người điều hành cộng đồng* (Các thành viên của 414, được mô tả là một nhóm *"được tạo bởi các điều phối viên cộng đồng của Steam"*), của *Điều phối viên Wiki*, của *Steam Chợ cộng đồng*, và các nhóm thuộc chương trình “Valve” cùng các nhóm thử nghiệm trước khi phát hành, bao gồm *Valve Pipeline*, *Steam Phiên bản Beta dành cho khách hàng*, *Phiên bản thử nghiệm xác thực trên thiết bị di động*, *Phiên bản Beta mới của cộng đồng “Steam”*, *Steam Phòng thí nghiệm*, *Steamworks* và *Báo cáo các URL lừa đảo*. SteamID64 76561197960794555.

Ngoài ra, trong vòng tròn đó và hiển thị Steambans trực tiếp trong danh sách thành viên nhóm công khai của mình: msart ↗ (Danh sách các nhóm ↗), SteamID64 76561197977933359, trong phần giới thiệu của trang này có ghi như sau: **"Tôi điều hành trang web steamid.uk cùng nhiều trang web khác liên quan đến Steam và các chủ đề khác"**, và là người điều hành một mạng lưới gồm mười sáu nhóm liên kết với nhau — *SteamIDcouk* (nhóm chính "Trang web Sid"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* và *SArchive* trong số đó.

steamid.uk đặt tên chính là con số đó. Phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của nó: **"Ai là người đã tạo ra SteamID? Trang web SteamID, cơ sở hạ tầng mạng và các hệ thống bảo mật đều do 76561197977933359. quản lý."** Hai câu trả lời tiếp theo ở phía dưới đã nêu rõ nguồn gốc của dữ liệu: **"SteamID chủ yếu sử dụng trang web Steam API để thu thập dữ liệu."** Trang này mô tả nhiều máy chủ chuyên dụng tại các nhà cung cấp dịch vụ khác nhau, các máy chủ phát triển, lưu trữ và tìm kiếm văn bản đặt tại các địa điểm khác, cùng với một cơ sở sao lưu riêng biệt.

Đã được xác minh thông qua các tài liệu lưu trữ trên Internet Archive: Ảnh chụp nhanh nhóm Steambans về “3” ngày 12 tháng 2025 ↗, cái Tóm tắt hồ sơ người điều hành của 14 tháng 9 năm 2024 ↗, và steamid.uk Tổng quan về các câu hỏi thường gặp (FAQ) của 1 Tháng 4 năm 2026 ↗, dữ liệu khớp được đọc trực tiếp từ 2026-09-22.

Điều này dẫn đến điều gì, và điều gì thì không

Danh sách cấm, xác định SteamID và giao dịch thẻ là ba dịch vụ quyết định ai là người đáng tin cậy, ai có thể được xác định danh tính, và một vật phẩm có giá trị bao nhiêu. Cả ba dịch vụ này đều không do Valve vận hành. **Trên mỗi tàu đó, những người điều khiển đều đến từ bên**

trong quỹ đạo củValve: một nhân viên của Valve đã được gắn cờ trong danh sách điều hành viên của nhóm chính thức thuộc dịch vụ thẻ; một điều hành viên lâu năm của cộng đồng Valve, người có quyền truy cập chương trình trước khi phát hành và quản lý nhóm danh sách cấm; dịch vụ xác định danh tính do một cá nhân điều hành, người này cũng thuộc cùng một nhóm. Ba dịch vụ, ba mặt trận kiểm soát, ba người mà Valve đã công nhận từ trước.

Việc tham gia nhóm không phải là quan hệ lao động, và những điều này không phải là lời buộc tội. Đó là một thực tế về quản trị, và đó cũng chính là lý do dẫn đến lập luận bào chữa thông thường — *Đó là các bên thứ ba, chúng tôi không thể kiểm soát họ* — cần phải được kiểm chứng chứ không thể chấp nhận một cách mù quáng. Những người nắm quyền điều hành không phải là những người xa lạ với “Valve”. “Valve” là bên duy nhất có thể xác định xem họ đã yêu cầu gì từ những người này (nếu có); không ai bên ngoài có thể tìm hiểu được điều đó.

Không ai được tính. Đó là kết luận.

Không gian ID của Steam là một dải số nguyên liền kề. Việc quét qua dải này và báo cáo số lượng tài khoản bị cấm, số lượng tài khoản bị hạn chế, cũng như lượng hàng tồn kho bị ảnh hưởng bởi lệnh cấm giao dịch không phải là một chương trình nghiên cứu — đó chỉ là một vòng lặp và một khóa API. Valve tự cung cấp khóa đó tại steamcommunity.com/dev/apikey. Thế nhưng **Không có tổ chức độc lập nào công bố kết quả điều tra dân số đó.** Không phải cơ quan quản lý, không phải nhà báo, không phải học giả, cũng không phải tổ chức người tiêu dùng. Những số liệu công khai duy nhất về quy mô việc thực thi pháp luật trên trang Steam chính là những số liệu mà Valve chọn đề cập đến.

Khả năng này không phải là thiếu. Mà là đang được giữ lại. Dịch vụ chuyên giải quyết và lập chỉ mục không gian ID trên quy mô lớn — steamid.uk — đã nêu rõ trong phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của mình rằng nó *"chủ yếu sử dụng trang web Steam API để thu thập dữ liệu"* và vận hành hệ thống này trên nhiều máy chủ chuyên dụng, các thiết bị lưu trữ ngoài cơ sở, các máy tìm kiếm văn bản cùng một cơ sở sao lưu riêng biệt. Hệ thống này do một cá nhân tư nhân điều hành. Nhóm “ban-list” của anh ta được đồng quản trị bởi một điều phối viên lâu năm của cộng đồng Valve, người có quyền truy cập vào các chương trình bản thử nghiệm của Valve. **Đơn vị duy nhất có khả năng công bố kết quả kiểm phiếu này nằm trong phạm vi ảnh hưởng củValve, nhưng lại không công bố kết quả đó.**

Đây chính là mô hình mà hồ sơ này phát hiện thấy ở mọi nơi khác. Mọi dịch vụ có quyền quyết định các vấn đề mang tính then chốt đối với nền kinh tế Steam — ai được tin cậy, ai có thể xác thực danh tính, giá trị của một mặt hàng là bao nhiêu, ai bị cấm — về mặt danh nghĩa đều là bên thứ ba, nhưng trên thực tế lại có mối liên hệ mật thiết với Valve. **Steam Card Exchange không phải là một ngoại lệ đối với mô hình đó; nó là một ví dụ khác của mô hình đó.** Lập luận rằng đây là những nhà khai thác độc lập vẫn được áp dụng cho Valve chính bởi vì chưa ai từng có thể kiểm chứng lập luận đó dựa trên một con số cụ thể nào.

Bảng thống kê tài khoản M của “10.88”: “88.97%” vẫn chưa bị can thiệp

Cơ sở lắp đặt của ArchiSteamFarm đã được kiểm toán trên toàn bộ các khu vực của Valve `GetPlayerBans` điểm cuối (tài khoản 10,880,610, 55 phút). Chỉ riêng tập con không bị giới hạn này đã chiếm **$26.8M+** về mức chi tiêu tối thiểu tại cửa hàng (ngưỡng tham gia là $5.00). **9,680,599 các tài khoản (88.97%) không bị cấm dưới bất kỳ hình thức nào**, và 99.8% trong số các trang còn lại chỉ áp dụng các lệnh cấm mang tính hình thức đối với cộng đồng, khiến hoạt động giao dịch tự động vẫn tiếp tục diễn ra.

5,360,499 Thành viên ASF không bị giới hạn (số lượng hiển thị trên Steam)
10,880,610Tổng số mục tham gia cuộc thi “API” đã được kiểm tra (cả hạng mục có giới hạn và không giới hạn)
9,680,599 Chưa bao giờ bị cấm (88.97%)

1,200,011Áp dụng bất kỳ lệnh cấm nào liên quan đến “Steam” (11.0%) — Vật phẩm trang trí “99.8%”
55 phútĐể tiến hành điều tra dân số toàn bộ dân số, một yếu tố quan trọng

Bằng chứng pháp y và điều tra dân số chi tiết

Phân tích nhân khẩu học chi tiết — bao gồm các biểu đồ phân bố theo loại lệnh cấm, thời gian sử dụng tài khoản tại thời điểm thực thi, các nhóm theo năm tạo tài khoản (2020–2026) và thông tin tự khai về vị trí địa lý — đã được công bố trong báo cáo điều tra dân số chuyên sâu.

Mở Bảng thống kê M Ban đầy đủ của 10.88(Phụ lục VI) → Phần “4” — Sự cố mất tín hiệu Asset ID →
Vậy câu hỏi cần đặt ra – và chỉ có Valve mới có thể trả lời – là: **Mã định danh hoặc khả năng nào đã bị thu hồi, vào ngày nào, theo quyết định của ai, và nó đã gây ra tác động cụ thể nào đối với các nhà khai thác mà nó nhắm đến** — so với tác động của nó đối với tất cả những người bên ngoài đang cố gắng thống kê. Một sự thay đổi chấm dứt việc kiểm toán độc lập sẽ không trở nên trung lập chỉ vì nó được công bố là một biện pháp an toàn. Đó chính là lý do tại sao cuộc điều tra dân số ở khu vực phía trên không tồn tại.

09 — Phương pháp và giới hạn

Điều gì đã được đọc, và điều gì không được khẳng định

Mọi trích dẫn trên trang này đều được lấy từ nguồn trực tiếp tại 2026-09-22 và được sao chép nguyên văn. Không có nội dung nào ở đây được trích xuất từ dữ liệu thu thập tự động, thông tin đăng nhập trên sàn giao dịch hay bộ dữ liệu riêng tư.

Bốn bộ dữ liệu và các phép tính trên chúng

Mỗi yêu cầu là một yêu cầu công khai riêng lẻ, có thể tái tạo từ dòng lệnh. Không sử dụng tài khoản nào, không đăng nhập vào bất kỳ nền tảng thương mại điện tử nào và không gọi đến bất kỳ điểm cuối nào yêu cầu thông tin xác thực.

Bộ dữ liệu	Nguồn gốc của nó	Kết quả tính toán từ đó là gì
Card census 13,876 games	Steam Card Exchange's published badge pricelist, the same feed that renders their public price page ↗ archived 2026-08-04 ↗	Games issuing cards, cards per set, distinct card types, and the market price of each finished set. Medians and the $23,586.57 total are this investigation's arithmetic.
Game prices 13,713 resolved	Valve's own public store endpoint, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, price field only, in batches	Median and distribution of the list price of a card-bearing game; the count of games whose finished set outsells the game itself.
Bot stock 91 bots, 694,673 sets	The public card-bot directory at steam.supply/CardBots ↗, read as rendered, no login	Total sets in stock, the minimum card count, the drop-allowance floor, and the per-bot pigeonhole floor on distinct accounts.
Cross-check 21 shared bots	steamlvlup.net/cardbots ↗ archived 2026-02-10 ↗, an independent directory of the same bots	Verification only. On the 21 bots both list, aggregate stock agrees to **0.03%**; the largest single-bot disagreement is 1.36%, consistent with two crawls of live inventory minutes apart.

Nguồn trích dẫn, theo yêu cầu của thư mục thứ hai: dữ liệu do SteamLvlUp, được cấp phép theo CC BY 4.0 đã lưu trữ 2026-09-23 ↗; được sử dụng ở đây chỉ nhằm mục đích kiểm tra độc lập các số liệu tồn kho của bên thứ ba, và đã được điều chỉnh theo hướng tổng hợp các hàng dữ liệu theo từng robot rồi so sánh, thay vì sao chép nguyên văn. Trang “Steam Card Exchange” và “steam.supply” đã được ghi nhận nguồn ở trên thông qua các liên kết. Giá trò chơi là của riêng Valve. Tên và hình ảnh thẻ, trò chơi và bộ sưu tập thuộc về Valve hoặc các nhà xuất bản, được sao chép mà không dựa trên bất kỳ tuyên bố hay giấy phép nào, với tư cách là thông tin thực tế về thị trường.

Hai phép đo dự kiến đã không được thực hiện và cũng không có phép đo nào thay thế cho chúng. Các điểm cuối của Chợ Cộng đồng do Steam tự thiết lập — Tổng quan về giá, tìm kiếm/hiển thị, lịch sử giá — không trả về bất kỳ thông tin nào cho máy chủ thu thập dữ liệu, và các trang thảo luận của cộng đồng Steam trả về phản hồi HTTP 403 cho máy chủ đó, do đó không có số liệu nào trên trang này được lấy từ dữ liệu thị trường thời gian thực. Phương thức tính khối lượng giao dịch, vốn sẽ thống kê số lượng thẻ được phát hành vào thời điểm thiết lập lại hàng ngày, yêu cầu phải có phiên đăng nhập tại Steam; **Bản kê khai của cuộc điều tra này nêu rõ rằng không có thông tin đăng nhập nào của nền tảng thương mại điện tử được sử dụng, và tuyên bố đó đã được giữ nguyên.** Mức sàn của cổ phiếu bot là mức có thể đo lường được mà không cần đến bot.

Nguồn tư liệu sơ cấp

Steam Thỏa thuận người đăng ký ↗ đã lưu trữ 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Hỗ trợ — Tài khoản người dùng có giới hạn ↗ — ngưỡng $5.00 và danh sách các tính năng bị hạn chế.
Valve — Câu hỏi thường gặp về Thẻ sưu tập “Steam” ↗ — cơ chế nhận vật phẩm ngẫu nhiên và mô hình chơi miễn phí với mức chi tiêu $9.
Câu hỏi thường gặp về ArchiSteamFarm ↗ và cuộc thảo luận số3440 ↗.
Steam Các trang nhóm và trang hồ sơ cộng đồng, xem trực tiếp tại mục 08.
steamid.uk Câu hỏi thường gặp, bản chụp nhanh từ Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Tám thông báo về khóa hỗ trợ của Steam do các bên nhận thông báo đăng tải, 2020–2026, được liệt kê kèm theo các liên kết tương ứng tại mục 06.

Những điều không được yêu cầu

Không có con số ước tính nào về doanh thu từ hoạt động “card farming” trên Valve. Không có số liệu nào về số lượng tài khoản hoạt động được công bố cho bất kỳ công cụ nào, và mức giới hạn 1.39 triệu là **không** số lượng tài khoản thuộc sở hữu của trang trại — xem ghi chú trong phần 02. Không có cá nhân nào bị cáo buộc có hành vi sai trái; khi một người được nêu tên, đó là thông qua tên người dùng công khai Steam của chính họ, trong vai trò công khai của họ, từ một trang do Valve xuất bản. Không có tài khoản nào trong số tám tài khoản bị khóa ở phần 06 được khẳng định là vô tội hay có tội; kết luận này liên quan đến bức thư, không phải tài khoản. Các số liệu về tổn thất của nhà điều hành trong phần 02 là báo cáo từ chính bên liên quan và được ghi chú rõ là như vậy tại Ghi chú về nguồn hàng. Phần Câu hỏi thường gặp (FAQ) của trang “steamid.uk” được trích dẫn từ một bản chụp nhanh trên Internet Archive vì trang web hiện tại yêu cầu vượt qua thử thách xác thực bằng bot. Không có khẳng định nào cho rằng đã có nỗ lực thu thập dữ liệu về các trường hợp bị cấm và bị che giấu — kết luận duy nhất là chưa có dữ liệu nào được công bố. Đường cong mức độ “Steam” ở trên 667 không phải là mô hình.

Tại sao công cụ lại không phải là chủ đề

ArchiSteamFarm khẳng định rằng nó *"không được Valve cho phép"* và nó không bị cáo buộc bất cứ điều gì trên trang này. Nó được sử dụng như một công cụ đo lường, bởi vì đây là bên duy nhất trong nền kinh tế này ghi chép lại các cơ chế hoạt động một cách công khai và bằng văn

bản. Valve có thể tóm gọn toàn bộ vấn đề chỉ trong một đoạn văn: công bố những giải pháp tự động hóa thương mại nào mà họ cho phép, cùng với bản ghi chi tiết theo từng người vận hành về những gì họ đã làm đối với phần còn lại.

Đọc tiếp: cách thị trường tự định giá → · thang giá và mức trần niêm yết → · các mặt hàng mà Steam sẽ không kinh doanh →