Điều khoản của họ, quyền lợi của bạn — Hồ sơ về “Steam”

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

Báo cáo pháp lý và kinh tế

Phân tích pháp lý — Điều khoản dịch vụ và tuân thủ quy định

Theo điều kiện của họ. Các quyền của bạn.

PHẦN NÀY CHỨNG MINH ĐIỀU GÌ
Cuộc kiểm toán pháp lý chuyên sâu này đánh giá sự bất đối xứng hợp đồng giữa Công ty Cổ phần Valve và người dùng Steam tại các khu vực pháp lý quan trọng. Báo cáo này làm rõ cách thức giấy phép đăng ký có thể thu hồi tước bỏ quyền sở hữu hợp pháp của người tiêu dùng, phân tích án lệ của Tòa án Châu Âu về nguyên tắc cạn kiệt quyền phân phối đối với nội dung số, và xem xét việc tuân thủ theo Đạo luật Dịch vụ Kỹ thuật số (DSA) và Điều 15. của Luật về Quyền Tác giả và Quyền Liên quan (GDPR). Phân tích này cho thấy các cơ chế thực thi tự động hoạt động mà không có cơ chế kháng cáo có ý nghĩa, trong khi các khoản phí thị trường của nền tảng hệ thống thu lợi kinh tế từ mọi giao dịch ngang hàng.

← Quay lại Bản tóm tắt dành cho lãnh đạo
Báo cáo này trình bày phân tích về mặt pháp lý, kinh tế và kỹ thuật liên quan đến khoảng cách giữa các quy tắc nền tảng mà Steam đã công bố và thực trạng của người tiêu dùng: việc thực thi tự động với rất ít cơ hội khiếu nại, cùng với sự kiểm soát rộng rãi của doanh nghiệp đối với tài sản kỹ thuật số. Các số liệu đều được trích dẫn nguồn; trong trường hợp không thể xác định nguồn gốc từ hồ sơ gốc, số liệu đó đã được loại bỏ.

Vector 1
Thay thế khái niệm “quyền sở hữu” bằng một giấy phép có thể thu hồi, để các tài sản số có thể được thu hồi theo thỏa thuận.

Vector 2
Hệ thống xử lý tự động (VACNet) – theo thông báo về các lệnh cấm tại Steam, hệ thống này khẳng định không thể hủy bỏ các lệnh cấm đó.

Vector 3
Các biện pháp kiểm soát tài khoản và tài sản, kết hợp với khoản phí thị trường CS2 của 15% (gồm phí 5%, Steam và 10% dành cho nhà phát hành), làm giảm giá trị của hệ sinh thái trong mỗi lần bán lại.

Sự bất đối xứng về thuật ngữ

Giấy miễn trừ trách nhiệm và giấy phép có thể thu hồi

2.1 Mô hình “đăng ký” so với quyền sở hữu

Điều 2 trong Thỏa thuận người đăng ký của Steam chỉ cấp cho người dùng một **giấy phép cá nhân, không độc quyền, không thể chuyển nhượng và có thể thu hồi**. Theo thỏa thuận này, Valve có quyền chấm dứt tài khoản vào bất kỳ thời điểm nào, và số dư chưa sử dụng trong

Ví Steam có thể bị mất.

2.2 Ảo tưởng về việc hoàn tiền so với Chỉ thị về Quyền của Người tiêu dùng của Liên minh Châu Âu

Khung pháp lý	Cơ chế hoàn tiền	Giới hạn
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent
Steam SSA	14 days / under 2 hours played	Valve may deny at its discretion for "abuse"

Đánh giá
Valve EU đặt ra điều kiện cho quyền hủy bỏ theo quy định trong ngày “14-” của mình trong khung thời gian “14 ngày / under 2 giờ”, điều này phải được chấp nhận tại thời điểm tải xuống trước khi sản phẩm có thể được đánh giá. Chính sách này thu hẹp — chứ không mở rộng — quyền theo quy định; việc liệu điều này có hợp pháp hay không là vấn đề thuộc thẩm quyền của cơ quan có thẩm quyền, chứ không phải là kết luận được đưa ra tại đây.

Tranh tụng

Thị trường thứ cấp và Luật Cạnh tranh

UFC Que Choisir kiện Valve — Pháp

2019
Tòa án Paris: Nguyên tắc cạn kiệt quyền được áp dụng đối với trò chơi điện tử — việc bán lại là hợp pháp
Tháng 10 năm 2022
Tòa phúc thẩm Paris đã hủy bỏ phán quyết
23 Tháng 10 năm 2024
Tòa án Cấp cao (Tòa án Tối cao): trò chơi điện tử là “tác phẩm phức tạp” theo Chỉ thị InfoSoc, chứ không phải phần mềm. Bán lại sản phẩm kỹ thuật số **bị cấm**. “Valve” vẫn chiếm ưu thế.

Vụ kiện chống độc quyền liên quan đến Wolfire Games — Hoa Kỳ (Vụ kiện chống độc quyền “Valve”, Số vụ2:21-cv-00563)

Điều khoản “Quốc gia được đối xử ưu đãi nhất” (PMFN) trên nền tảng Valve cấm các nhà phát triển bán các chìa khóa “Steam” với giá rẻ hơn trên bất kỳ nền tảng nào khác. Các cửa hàng cạnh tranh — ngay cả những nơi thu phí hoa hồng 12% so với mức 30% của Valve — cũng không được phép chuyển khoản tiết kiệm này cho người tiêu dùng.

336Tổng số nhân viên của Valve (2021). Nguồn: tài liệu điều tra đã được công bố.
79các nhân viên phụ trách toàn bộ nền tảng Steam. Nguồn: tài liệu điều tra đã được công bố.
$3.5Mlợi nhuận ròng trên mỗi nhân viên. Nguồn: tài liệu điều tra đã được công bố.
Các hồ sơ điều tra chưa được niêm phong cho thấy **$8.5tỷ doanh thu gộp tại 2021** đối với nhân viên của 336. Các **79-cá nhânSteamđội** đã xử lý các yêu cầu hỗ trợ 373,000cùng với các phiếu yêu cầu hỗ trợ hàng ngày bằng cách chuyển chúng đến các trung tâm cuộc gọi tự động do bên thứ ba cung cấp.

TÀI LIỆU TÒA ÁN ĐÃ BỊ BỎ NIÊM PHONG · W.D. WASH. VỤ ÁN2:21-CV-00563 Bản ghi nhớ nội bộ về việc điều tra
Tim Sweeney (Giám đốc điều hành, Epic Games) gửi đến Gabe Newell: *"Tại sao Steam vẫn thu 30% doanh thu thô trong khi chi phí xử lý thanh toán là 2–5% và băng thông CDN là $0.002/GB? Nếu trừ đi các tựa game hàng đầu 25 trên Steam, tôi dám cá rằng Valve đã thu được lợi nhuận từ phần lớn các tựa game tiếp theo 1,000 nhiều hơn cả chính các nhà phát triển."*

Thư chuyển tiếp nội bộ của Scott Lynch (Giám đốc Điều hành, Tập đoànValve) gửi cho Gabe Newell: *"Cậu giận à, anh bạn?"*

Bản phản biện lời khai có tuyên thệ (Bloomberg, 2026): Theo Điều 30 (b) (1) về việc lấy lời khai, Gabe Newell đã khai rằng *"Valve không có chính sách hay thói quen áp đặt giá cả đối với các nhà phát triển phần mềm bên thứ ba trên các nền tảng khác."* Các nguyên đơn đã đưa ra trước Newell các bản ghi nhớ nội bộ của Valve, chứng minh việc công ty này tích cực can thiệp vào giá cả và đe dọa gỡ bỏ sản phẩm khỏi danh mục đối với các nhà phát triển đặt giá thấp hơn trên các cửa hàng cạnh tranh. Vào cuối tháng 3 2026,, Tòa án Liên bang đã bác bỏ đơn yêu cầu xét xử sơ thẩm của Valve, đồng thời chuyển vụ kiện tập thể của các nhà phát triển 32,000-sang xét xử bởi bồi thẩm đoàn.
2024 tháng 11
Vụ kiện tập thể đã được công nhận đối với **~ Nhóm phát triển32,000** những người đã trả hoa hồng kể từ tháng 1 năm 2017, cùng với một vụ kiện tập thể của người tiêu dùng diễn ra song song.

Số tiền bồi thường được yêu cầu
$3.1B
Bị xử phạt gấp ba lần theo luật chống độc quyền của Hoa Kỳ = **$9.3B** nguy cơ phơi nhiễm.

Tháng 6 năm 2026: Một vụ kiện mới cáo buộc rằng Microsoft và Valve đã tham gia vào một thỏa thuận độc quyền nhằm kìm hãm cạnh tranh trong lĩnh vực phân phối trò chơi trên máy tính cá nhân.

Chương trình đào tạo chính quy về Tội phạm tài chính và Chống rửa tiền (AML)

Valve Lời thú nhận chính thức: Các vụ thanh lý do gian lận trên toàn cầu (28 tháng 10 năm 2019)

Vào ngày 28 tháng 10 năm 2019, Valve đã chính thức chấm dứt việc giao dịch và bán lại trên thị trường các mã khóa container Counter-Strike mới mua. Trong thông báo chính thức công khai của mình (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`), Công tyValve đã thừa nhận bằng văn bản rằng nền kinh tế ảo do công ty này thiết kế đã trở thành một trung tâm rửa tiền quốc tế:

"Trước đây, hầu hết các giao dịch mã kích hoạt mà chúng tôi ghi nhận đều diễn ra giữa những khách hàng hợp pháp. Tuy nhiên, gần đây các mạng lưới lừa đảo toàn cầu đã chuyển sang sử dụng mã kích hoạt CS:GO để thanh lý số tiền thu được từ các hoạt động lừa đảo. Hiện tại, gần như tất cả các giao dịch mua mã kích hoạt sau đó được trao đổi hoặc bán trên thị trường đều được cho là có nguồn gốc từ các hoạt động lừa đảo."
Bối cảnh pháp lý: Lời thú nhận này được đưa ra sau khi Ủy ban Cờ bạc Tiểu bang Washington (WSGC) đưa ra tối hậu thư chính thức đối với Valve và các lệnh "Ngừng và Chấm dứt Hoạt động" ngày 7 tháng 2016 do Cố vấn Pháp lý của Valve, ông Karl Quackenbush, ban hành đối với các tên miền cờ bạc giao dịch skin trên 23 (bao gồm CSGO Lotto, CSGOLounge và OPSkins), chỉ sau khi các cuộc điều tra hình sự về cờ bạc đe dọa đến hoạt động của nền tảng này.

Thẩm quyền

Một chủ sở hữu quyền tại Nga mà người dùng không thể liên hệ được

Thỏa thuận đăng ký cho thấy Valve là một bên có rất ít nghĩa vụ và không ai có thể liên hệ được: các biện pháp khóa tài khoản là vĩnh viễn, các đơn kháng cáo đều bị từ chối, và quyền truy cập bị thu hồi trên toàn bộ các khu vực chỉ qua một dòng ghi chú về "các khu vực bị trừng phạt". Trái ngược với thái độ đó là cách Valve hành động khi lợi ích thương mại của chính họ bị đe dọa tại một khu vực pháp lý mà bình thường họ coi là khó khăn.

Valve v. Touch Skins — khiếu nại về quyền sở hữu trí tuệ trước phiên tòa, Nga

1 2026 tháng 9

Valve thông qua công ty luật của Nga **Melling, Voitishkin & Các đối tác**, gửi thư yêu cầu trước phiên tòa đến các nhà điều hành của **Giao diện cảm ứng**, một bộ thay đổi giao diện CS2 quy mô lớn, được gửi qua Bưu điện Nga và email.

Cơ sở

Ba nhóm hành vi vi phạm bị cáo buộc: quyền độc quyền đối với phần mềm; quyền đối với hình thức bên ngoài của các skin vũ khí, dao và găng tay; và các nhãn hiệu của Valve. Hành vi của các nhà điều hành được đánh giá là có chủ ý và kéo dài.

Nhu cầu

Ngừng hoạt động ngay lập tức và xóa toàn bộ cơ sở hạ tầng — phần mềm **mã nguồn**, các trang web và trang mạng xã hội — nếu không tuân thủ, Valve có quyền khởi kiện tại tòa án Nga để **mức bồi thường tiền mặt đáng kể** và chuyển vụ việc này cho **thực thi pháp luật nhằm đánh giá tính chất hình sự**.

Kết quả

Sau khi nhận được lá thư, nền tảng này đã thông báo sẽ ngừng hoạt động. Đây được cho là lần đầu tiên Tổ chức Bảo vệ Quyền Tự do Ngôn luận (Valve) sử dụng các biện pháp pháp lý nhằm vào một nhà phát triển phần mềm thay đổi giao diện tại Nga.

Theo thông tin từ chuyên gia khai thác dữ liệu Maxim "GabeFollower" Poletaev (X, ~11 ngày 2026 tháng 9) và các phương tiện truyền thông game của Nga. Đây là một yêu cầu trước khi xét xử, không phải là đơn kiện đã được nộp; chưa có số hồ sơ vụ án nào được công bố. Thông tin này được trình bày ở đây theo nội dung đã được báo cáo, không phải là hồ sơ tòa án. Nguồn: dota2.ru đã lưu trữ 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

Cùng một thẩm quyền, nhưng theo hướng ngược lại

Valve không phải là người xa lạ với hệ thống pháp luật và quy định của Nga. Nó **tuân thủ các quy định của Roskomnadzor**: Theo yêu cầu của cơ quan quản lý, trang này đã gỡ bỏ các trang cộng đồng 260và Steam chứa nội dung bị cấm, đồng thời Roskomnadzor đã công khai khẳng định rằng trang Steam đáp ứng các yêu cầu của pháp luật. Luật “định hướng truy cập” của Nga (Luật Liên bang **236-FZ**, có hiệu lực từ ngày 2022), quy định các nền tảng internet nước ngoài quy mô lớn phục vụ người dùng Nga phải thiết lập sự hiện diện tại địa phương và mở tài khoản liên lạc với Roskomnadzor. Valve không chỉ tuân thủ các lệnh gỡ bỏ nội dung của cơ quan quản lý này mà hiện nay còn sử dụng luật sư Nga và đe dọa khởi kiện tại các tòa án Nga để bảo vệ các giao diện (skins) của mình như tài sản trí tuệ.

Vì vậy, nền tảng này có khả năng tiếp cận, đủ năng lực và kiên quyết bảo vệ quyền lợi của mình ngay khi liên quan đến doanh thu. Điều này trái ngược hoàn toàn với người dùng: một khách hàng trả phí ở khu vực bị áp đặt lệnh trừng phạt sẽ được thông báo rằng mối quan hệ đã chấm dứt, quyền truy cập vào cộng đồng bị khóa cho đến khi 2038, phiếu yêu cầu được giải quyết, và không có diễn đàn nào để có thể phản biện quyết định đó — *"Họ rất sẵn lòng nhận tiền của tôi và xử lý các giao dịch của tôi"*, việc hoàn tiền từ cùng một tài khoản, có địa chỉ IP từ Iran, đã được phê duyệt một năm trước đó (r/pcgaming, 4 ngày 2026 tháng 8; thêm các thư yêu cầu tuân thủ trong Triển lãm về nền kinh tế thẻ). Valve sử dụng toàn bộ cơ chế của hệ thống pháp luật quốc gia để bảo vệ một skin; điều này khiến người dùng đã mua skin không được hưởng bất kỳ thủ tục pháp lý nào.

Valve coi cùng một khu vực pháp lý đó như một phạm vi mà họ có thể hành động và tuân thủ, bất cứ khi nào lợi ích liên quan thuộc về Công ty Truyền thông và Công nghệ (Valve) — luật sư Nga, mối đe dọa từ các tòa án Nga, các lệnh gỡ bỏ nội dung của Roskomnadzor đã được thực hiện — trong khi coi các nghĩa vụ của mình đối với người dùng của thị trường đó, cũng như của

mọi thị trường khác, là nằm ngoài mọi quy trình pháp lý. Nó là chủ sở hữu quyền khi liên quan đến doanh thu của mình, nhưng lại là một bên không thể tiếp cận khi liên quan đến quyền lợi của người dùng.

Nguồn: TASS (RKN: Tuân thủ theo Steam) · Luật Liên bang số 236-FZ.

Chủ nghĩa cơ hội pháp lý

Sự nhượng bộ về điều khoản trọng tài

2023 — vụ tấn công
Các công ty luật (Zaiger LLC, Mason LLP) đã thu hút hàng nghìn người dùng thông qua mạng xã hội và đồng loạt nộp hàng chục nghìn đơn yêu cầu trọng tài riêng lẻ.

Sự xuất hiện của Valve
$225M+
phí nộp đơn trọng tài không được hoàn lại, trước khi bất kỳ vụ việc nào được xét xử trên cơ sở nội dung vụ việc. Được tính toán theo Quy tắc Trọng tài Tiêu dùng và các Phụ lục Bổ sung về Trọng tài Hàng loạt của Hiệp hội Trọng tài Hoa Kỳ (AAA). Các nguyên đơn do Zaiger LLC và Mason LLP đại diện đã nộp khoảng75,000 yêu cầu trọng tài cá nhân chống lại Công ty Valve (song song với các khiếu nại về chống độc quyền trong *Wolfire Games LLC và các bên khác kiện Công tyValve*, Số vụ án: 2:21-cv-00563-JCC, W.D. (Tòa án Quận Washington). Theo biểu phí dành cho người tiêu dùng của AAA, bên bị đơn là doanh nghiệp phải nộp các khoản phí hành chính không hoàn lại cho vụ án và khoản đặt cọc để chỉ định trọng tài viên khoảng $3,000+ cho mỗi vụ án riêng lẻ (75,000 hồ sơ × $3,000 = khoảng $225M tiền nghĩa vụ thủ tục phải trả trước). Xem các báo cáo pháp lý của Bloomberg Law và Reuters về rủi ro liên quan đến trọng tài hàng loạt trong lĩnh vực công nghệ (2023–2024).

Kỳ	Cơ chế giải quyết tranh chấp của SSA	Hiệu ứng quan sát được	Kết quả
Before Sep 2024	Mandatory individual arbitration + class-action waiver	Individual litigation becomes economically irrational for users	Mass arbitration → $225M fee threat
After Sep 2024	Disputes in King County, WA courts only	Arbitration costs are avoided; cases consolidate in a single forum	Class actions now possible

Kết luận
Trong hơn mười năm, Cơ quan An sinh Xã hội (SSA) đã yêu cầu người dùng từ bỏ quyền được xét xử bởi bồi thẩm đoàn để chuyển sang hình thức trọng tài cá nhân. Sau khi các đơn yêu cầu trọng tài hàng loạt khiến cơ chế này trở nên tốn kém về mặt tài chính đối với Hiệp hội Người dùng Điện tử (Valve), SSA đã được sửa đổi để chuyển các tranh chấp sang các tòa án Hạt King. Thay đổi này được đưa ra mà không có cơ chế từ chối tham gia có ý nghĩa; lựa chọn thay thế cho việc chấp nhận là mất quyền truy cập vào các tài sản kỹ thuật số đã mua bằng cách xóa tài khoản.

Thực thi dựa trên thuật toán

VACNet, giả định có tội và kết quả dương tính giả

Tháng 10 năm 2023 — AMD Anti-Lag+
Một bản cập nhật trình điều khiển AMD (phiên bản 23.10.1) đã kích hoạt tính năng Anti-Lag+ trong CS2, khiến tính năng này chặn các hàm DLL của trò chơi. Hệ thống VAC đã phân loại hành vi này là việc chèn mã gian lận và áp dụng lệnh cấm vĩnh viễn đối với hàng nghìn người

dùng hợp pháp trước khi trang web Valve can thiệp.

2023 tháng 12 — độ phân giải cao (DPI)
Những người chơi có chỉ số DPI vượt quá 10,000 khi xoay camera quá nhanh đã bị cấm vĩnh viễn. Hệ thống VACNet không thể phân biệt được chuyển động thực tế của chuột với phần mềm gian lận “spinbot”.

Danh mục hỗ trợ	Thời gian phản hồi được công bố	Kết quả thực tế
Refund requests	50 min – 1.5 hr	Automatic approval (<14 days, <2 hours played)
Account security / recovery	3–12 hours	Depends on documentation provided
Contesting a VAC ban	Form response	**Complete refusal. Support cannot reverse VAC decisions. The ban is permanent.**

Chính sách chính thức của “Valve”
"Các lệnh cấm của VAC là vĩnh viễn, không thể thương lượng và không thể được gỡ bỏ bởi bộ phận Hỗ trợ của Steam."

Kênh hỗ trợ đã thông báo về lệnh cấm cũng chính là kênh thông báo về việc từ chối xem xét lại: Steam Bộ phận Hỗ trợ cho biết họ không thể hủy bỏ quyết định của VAC. Đối với người dùng, phán quyết của thuật toán chính là kết quả có hiệu lực.

Các khía cạnh kinh tế của việc bán lại

Quyền kiểm soát đối với tài sản ảo và phí bán lại

Phí thị trường CS2 của Hiệp hội Nhà xuất bản Độc lập (15%) — giá trị bị trừ đi mỗi khi bán lại

Lặp lại	Số dư của người mua	Người bán nhận được	“Burned” (15%)
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75
3	$72.25	$61.41	$10.84
10	$23.16	$19.68	~$3.47
Total	**$100 → dust**	**Valve collects the 15% fee on each resale. Users must add new money to keep trading.**	

Thay đổi quy định về chương trình đổi cũ lấy mới của CS2 — Tháng 10 năm 2025

Không có thông báo trước, Valve đã điều chỉnh các quy định về hợp đồng đổi nâng cấp trong CS2 để cho phép người chơi chắc chắn nhận được các loại dao và găng tay hiếm khi đổi lấy các vật phẩm cấp Covert. Giá dao giảm, giá vật phẩm cấp Covert tăng mạnh, và tình trạng bán tháo hoảng loạn đã diễn ra trên toàn thị trường.

Valve viện dẫn Điều 7 của Đạo luật An sinh Xã hội (SSA) làm cơ sở bảo vệ — không chịu trách nhiệm pháp lý đối với việc thay đổi quy tắc của nền tảng. Người dùng phải tự chịu rủi ro trong một nền kinh tế mà các quy tắc Valve có thể thay đổi mà không cần thông báo trước hoặc bồi thường. Quy mô của khoản lỗ được báo cáo trên toàn thị trường đang gây tranh cãi và không được nêu ra tại đây do thiếu nguồn tin chính thức.

Phản ứng của các cơ quan quản lý châu Âu

UOKiK, DSA và Luật Công bằng Kỹ thuật số

UOKiK — Ba Lan, ngày 2024 tháng 5
Cơ quan chống độc quyền Ba Lan (UOKiK) đã khởi xướng thủ tục điều tra chống độc quyền chính thức đối với Tập đoàn Valve và năm nhà phát hành/phân phối trò chơi trong nước liên quan đến các cáo buộc về thỏa thuận định giá, các điều khoản hạn chế về sự ngang bằng giá và các hành vi chặn truy cập theo khu vực, khiến người tiêu dùng Ba Lan phải trả giá cao hơn tới 20% so với các thị trường lân cận thuộc Khu vực Kinh tế Châu Âu (EEA) khi mua trò chơi kỹ thuật số. Trong khuôn khổ cuộc điều tra chống độc quyền này, các thanh tra viên của UOKiK và cảnh sát đã tiến hành các cuộc đột kích vào rạng sáng và kiểm tra chứng cứ tại các cơ sở ở Ba Lan của các nhà xuất bản và nhà phân phối đối tác trong nước (không phải các văn phòng chi nhánh củValve, vì Valve không có pháp nhân tại Ba Lan). Mức phạt theo quy định có thể lên tới 10% doanh thu hàng năm. Nguồn: Thông báo chính thức của UOKiK: “Chủ tịch UOKiK đã khởi xướng thủ tục tố tụng chống lại Valve và các nhà phát triển trò chơi”, ngày 2024 tháng 5.

Đạo luật về Dịch vụ Kỹ thuật số (DSA)
Yêu cầu tính minh bạch trong quá trình kiểm duyệt tự động. Steam không công bố dữ liệu về các trường hợp dương tính giả/âm tính giả của VACNet, và kênh hỗ trợ của họ cho biết các quyết định của VAC không thể được đảo ngược.

Đạo luật Công bằng Kỹ thuật số — 2026
Các quy định dự kiến: quyền truy cập lâu dài vào nội dung trả phí, cấm sử dụng các “mô hình lừa đảo” (dark patterns) tại thời điểm từ bỏ quyền, công nhận quyền sở hữu đối với tài sản kỹ thuật số, và bảo vệ khỏi việc tịch thu vĩnh viễn tài sản.

Kết luận

Những điểm không khớp đã được ghi nhận giữa các quy định và hồ sơ

- 1
  Khoảng cách về quyền sở hữu. Người dùng phải trả đầy đủ giá cho một giấy phép mà theo thỏa thuận, Valve có quyền thu hồi. Tòa án Tối cao Pháp (tháng 10 năm 2024) đã phán quyết rằng việc bán lại bản quyền kỹ thuật số không được bảo hộ, qua đó xác lập quan điểm này trong pháp luật.
- 2
  Thực thi dựa trên thuật toán. VACNet đã ban hành các lệnh cấm sai (trình điều khiển AMD, các sự cố liên quan đến độ phân giải cao). Steam Bộ phận Hỗ trợ cho biết họ không thể hủy bỏ quyết định của VAC, do đó thuật toán chính là cơ sở quyết định cuối cùng.
- 3
  Tiết kiệm chi phí. Phí thị trường CS2 của 15% (5% Steam + 10% phí nhà xuất bản) làm giảm giá trị ở mỗi lần bán lại, và các quy định của nền tảng có thể thay đổi mà không cần thông báo trước; trách nhiệm pháp lý của Valve đối với những thay đổi đó được miễn trừ theo SSA.
- 4
  Điều khoản trọng tài đã bị loại bỏ. SSA đã bãi bỏ quy định bắt buộc phải đưa vụ việc ra trọng tài vào tháng 9 năm 2024, sau khi hàng loạt đơn khiếu nại được nộp khiến Valve phải chịu khoản phí khoảng $225M. Người dùng không được cung cấp bất kỳ lựa chọn từ chối nào có ý nghĩa trước sự thay đổi này.
- 5

Thẩm quyền xét xử có chọn lọc. Valve đã thuê luật sư người Nga (Melling, Voitishkin & Partners) và đe dọa khởi kiện Touch Skins tại tòa án Nga, trong khi đồng thời coi các nghĩa vụ của mình đối với người dùng trên chính thị trường đó là nằm ngoài mọi thủ tục xét xử. Công ty “Valve” đóng vai trò là chủ sở hữu quyền khi lợi ích thương mại của họ bị ảnh hưởng, và trở thành bên không thể tiếp cận khi quyền lợi của người dùng được đề cập.

← Phần I: Vượt qua máy chủ proxy và cờ bạc Phần II: Quyền truy cập và trách nhiệm giải trình →

Các nguồn pháp lý và hồ sơ vụ án được trích dẫn theo nhà xuất bản và kho lưu trữ gốc. Không có bất kỳ tuyên bố nào về quyền sở hữu đối với các tài liệu gốc.