# Một hệ thống hạ tầng, hai thị trường — Hồ sơ về Chương trình “Steam”

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

Phụ lục VII · Cấu trúc thị trường · 20 Tháng 9 năm 2026

# Kinh tế thị trường — Hai nền kinh tế và mức trần niêm yết

Hạ tầng của họ. *Hai nền kinh tế.*

PHẦN NÀY CHỨNG MINH ĐIỀU GÌ
Chương này phân tích sự phân hóa hệ thống trên thị trường do giới hạn niêm yết $1,800 của Valve và các số dư ví không thể rút ra gây ra. Thông qua việc khảo sát 38 các sàn giao dịch skin bên ngoài đang hoạt động với tổng giá trị niêm yết khoảng $1.28 tỷ, cuộc điều tra chứng minh rằng các giao dịch cấp cao bắt buộc phải chuyển sang các nền tảng "bóng tối" bên ngoài trong khi vẫn dựa vào cơ sở hạ tầng giao dịch và xác thực cơ bản của Steam. Mặc dù việc sử dụng thương mại bị cấm chính thức trong Thỏa thuận Người đăng ký, Valve vẫn tạo điều kiện và kiếm tiền từ nền kinh tế hai tầng này mà không có bất kỳ hồ sơ thực thi nào được công bố.

← Quay lại Bản tóm tắt dành cho lãnh đạo
**38 các sàn giao dịch CS2 của bên thứ ba đang hoạt động, cùng với sàn giao dịch riêng củSteam.** Mọi skin được niêm yết trên bất kỳ nền tảng nào trong số đó đều phải đi qua kho hàng của Steam và giao dịch tại API. Các quy định của Valve nghiêm cấm việc khai thác thương mại cơ sở hạ tầng đó. Giá trị niêm yết của bên thứ ba ước tính khoảng $1.28 tỷ vẫn tồn tại, trong khi chưa tìm thấy bất kỳ hồ sơ công khai nào về việc thực thi quy định này.

$1.28B
Giá trị niêm yết từ bên thứ ba · Các nền tảng 38
53.2M
Các ưu đãi đang hiển thị · Thị trường của bên thứ ba thuộc 38
70.1K
Steam các mục được liệt kê trong bản chụp nhanh
41×
Giá trị niêm yết của bên thứ ba so với $31M của Steam

Kết luận chính

## Một hệ thống hạ tầng. Hai nền kinh tế.

Steam kiểm soát mặt hàng, kho hàng và hoạt động giao dịch. Mọi skin được bán trên bất kỳ nền tảng nào dưới đây đều phải thông qua hệ thống giao dịch của Steam API — một sự phụ thuộc về mặt cấu trúc có thể quan sát được một cách trực tiếp. **Chợ Cộng đồng của Valve thu phí từ doanh số bán hàng; việc khoản phí này có được dùng để tài trợ cho, hay có liên quan đến, hệ sinh thái của bên thứ ba hay không thì chưa được xác định rõ ở đây.**

Tại sao điều này lại quan trọng đối với cuộc điều tra
1

Thỏa thuận đăng ký dịch vụ “Steam” của Valve **cấm khai thác vì mục đích thương mại** của cơ sở hạ tầng Steam mà không có sự cho phép rõ ràng. Không tìm thấy sự cho phép nào như vậy trong hồ sơ công khai đối với các nền tảng dưới đây.
2
Steam quản lý thông tin xác thực (OpenID), tình trạng tồn kho và việc thực hiện giao dịch đối với giá trị niêm yết của các bên thứ ba ước tính khoảng $1.28B. **Không có giao dịch chuyển nhượng tài sản nào diễn ra nếu không có cơ sở hạ tầng củValve.**
3
Chợ trực tuyến của Steam có **$31M** được niêm yết — khoảng 1/41 giá trị niêm yết của bên thứ ba. Mức trần giá $1,800 có nghĩa là những người bán có giá cao hơn mức này phải chuyển sang giao dịch ngoài nền tảng để bán theo mức giá thị trường thực tế.
4
**248 Các danh mục sản phẩm CS2**, mỗi loại đều được hai hoặc nhiều sàn giao dịch độc lập định giá cao hơn mức trần, không thể được bán với mức giá thị trường thực tế trên Steam — và không có loại nào trong số đó được niêm yết trên sàn này cả. Mức trần $1,800 tạo ra nhu cầu mà các nhà điều hành bên thứ ba đáp ứng.
Steam Chợ cộng đồng: $31M Giá trị niêm yết do bên thứ ba công bố: $1,276triệu
$1,276M · giá trị được bên thứ ba niêm yết — tất cả đều phụ thuộc vào giao dịch API & OpenID của Steam
Steam · $31M
Nguồn: Danh mục thời gian thực của PriceEmpire, 20 ngày 2026. Giá niêm yết = tổng giá trị của các thẻ giá niêm yết đã được làm tròn trong ảnh chụp màn hình đã lưu, không bao gồm Steam. Không phải là khối lượng bán hàng.

38 các thị trường bên thứ ba sôi động · Tất cả đều phụ thuộc vào cơ sở hạ tầng củSteam

## Đăng ký nền tảng

Các nền tảng dưới đây chuyển hướng quá trình đăng nhập của người dùng qua OpenID của Steam và các giao dịch qua Web API của Steam. Mỗi nền tảng được quan sát thấy `openid.realm` trải qua quy trình đăng nhập của Steam; hệ thống đăng ký ghi lại các lộ trình xác thực được quan sát thấy thay vì khẳng định rằng bất kỳ người vận hành nào cũng không có quyền truy cập vào Valve.

| # | Nền tảng | Giá trị niêm yết | Các ưu đãi đang áp dụng | Các mặt hàng | Tỷ lệ |
|---|---|---|---|---|---|
| 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 | |

| # | Nền tảng | Giá trị niêm yết | Các ưu đãi đang áp dụng | Các mặt hàng | Tỷ lệ |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | Avan.Market | $43.3M | 809.5K | 22.2K | |
| 14 | Waxpeer | $40.1M | 1M | 27.3K | |
| 15 | Steam (official) | $31M | 32.2M | 70.1K | |
| 16 | CS.MONEY | $29M | 748.9K | 28K | |
| 17 | Market.CSGO | $26.3M | 1.3M | 27.6K | |
| 18 | CS.MONEY Bot | $25.7M | 614K | 23.8K | |
| 19 | Skinport | $16.3M | 3.8M | 31.1K | |
| 20 | SkinFlow | $14.1M | 481.8K | 23.6K | |
| 21 | DMarket | $12.6M | 948.2K | 35.6K | |
| 22 | Skins.com | $11.5M | 83.2K | 15.8K | |
| 23 | Skin.place | $6.9M | 380.8K | 11.4K | |
| 24 | SkinsMonkey | $6M | 109.4K | 11.6K | |
| 25 | SkinBaron | $5M | 2.1M | 21.5K | |
| 26 | RustTM | $3M | 33.1K | 4.9K | |
| 27 | PirateSwap | $2M | 859.3K | 10.5K | |
| 28 | Mannco.Store | $1.2M | 223.7K | 11K | |
| 29 | SkinSwap | $1.1M | 11.4K | 4K | |
| 30 | TradeIt | $967.1K | 29.1K | 11.7K | |
| 31 | LootFarm | $896.1K | 162.5K | 28.6K | |
| 32 | Rustskins | $714.8K | 312.5K | 6.1K | |
| 33 | BalticSkins | $599.2K | 28.2K | 4.5K | |
| 34 | ExeSkins | $442.9K | 2.6K | 1.4K | |
| 35 | RapidSkins | $230.9K | 11.6K | 2.3K | |
| 36 | CS.Trade | $203K | 19K | 16.7K | |
| 37 | Krakatoa | $11.1K | 115 | 53 | |
| 38 | ShadowPay | — | — | — | — |
| 39 | 49skins | — | — | — | — |

Mức giá trần $1,800 của Steam · Tổng quan về năm sàn giao dịch · 23 tháng 9 năm 2026

## Chênh lệch giá là có thể đo lường được.

Steam giới hạn mức giá niêm yết trên Community Market ở mức khoảng $1,800 (kết quả này được tính lại thành $2,000, $2,070, $2,300 và $2,500 trong `cs2sh-atlas.json` và duy trì ở mọi ngưỡng). Các mặt hàng có giá cao hơn mức giá đó **không thể được bán theo giá thị trường trên nền tảng thương mại điện tử của Valve** — nhưng chúng vẫn phụ thuộc vào hệ thống quản lý hàng tồn kho và chuyển hàng của Steam bất kể được bán ở đâu. Việc phân loại toàn bộ

danh mục sản phẩm theo giá cho thấy ranh giới nằm ở đâu: thị trường của Valve cung cấp **95.3%** các danh mục sản phẩm có giá thấp hơn mức trần và **1.9%** so với những cái ở phía trên nó.

### Năm sàn giao dịch: các mặt hàng có giá cao hơn mức trần “Steam”

248

Các danh mục sản phẩm có mức giá chào bán thấp nhất đạt mức $1,800 trên **hai hoặc nhiều sàn thương mại điện tử hoạt động độc lập**, sở hữu các bản sao được liệt kê trên trang 18,394 có giá trị ít nhất là **$78.6M**. Trong số đó, **100.0%** — từng cái một — đều không có bất kỳ thông tin nào trên trang Steam.

Các bằng chứng đầy đủ: danh sách → · Bản đồ thang giá →

### Phân phối giá vượt mức trần

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

### Các sản phẩm hàng đầu — mức giá chào bán đã được xác minh thấp nhất trên năm sàn thương mại điện tử

1 Hình dán | Titan (Holo) | Mã sản phẩm: '14' $66,285
2 Hình dán | iBUYPOWER (Holo) | Mã sản phẩm: '14' $64,795
3 Hình dán | Reason Gaming (Holo) | Mã sản phẩm: '14' $42,899
4 ★ Găng tay thể thao | Mê cung hàng rào (FN) $26,812
5 Hình dán | Team Dignitas (Holo) | Kat. '14' $23,667
6 EMS Kat. '14: Những huyền thoại' $22,879
7 ★ Găng tay thể thao | Hộp Pandora (FN) $21,643
8 EMS Kat. '14' - Các đội tham dự $21,010
9 Hình dán | Vox Eminor (Holo) | Mã sản phẩm: '14 $18,619
10 ★ Dao gấp StatTrak™ Navaja | Thép xanh (FN) $18,064

Giá chào bán không phải là giá bán. Ảnh chụp màn hình từ cs2.sh (có giấy phép), 23 tháng 9 năm 2026. Mỗi hàng đều được ít nhất hai sàn giao dịch độc lập chào bán với mức giá cao hơn mức trần; các mức giá chào bán đơn lẻ và mức giá chào mua cao hơn ba lần so với mức giá chào bán rẻ nhất của mặt hàng đó sẽ bị loại trừ. Cách thức chấm điểm hoạt động như thế nào →

Valve tính phí như thế nào · Ảnh chụp màn hình trang web cs2.sh đã được cấp phép · 23 tháng 9 năm 2026

## Mức phí được quảng cáo là 15%.. Hầu hết các tin đăng đều trả cao hơn mức này.

Valve trừ một khoản phí 5% Steam và một khoản phí nhà xuất bản CS2 10% từ số tiền thu được của người bán — đó là khoản phí quen thuộc 15%. Cả hai khoản phí này đều có **Tối thiểu $0.01**, do đó không có giao dịch nào có thể có mức phí thấp hơn hai xu. Đối với các mặt hàng giá rẻ, khối lượng lớn – vốn chiếm phần lớn thị trường – mức sàn này mới là yếu tố hạn chế

quyết định, chứ không phải tỷ lệ phần trăm. Chúng tôi đã giải quyết vấn đề tính toán phí cho từng mặt hàng **29,635** các loại mặt hàng có mức giá yêu cầu theo thị trường (Steam) đang được niêm yết.

77.7%
các danh sách “Steam” đang hoạt động thuộc các loại mặt hàng có mức phí cao hơn so với 15%
84.8%
của mặt hàng *các loại* hãy trả mức lương gần bằng mức lương danh nghĩa
4,517
các loại mặt hàng bị tính phí cao hơn mức phí đã công bố
$0.02
phí tối thiểu cho mọi giao dịch bán hàng, bất kể giá cả là bao nhiêu
Hai con số này chỉ theo hai hướng ngược nhau, và cả hai đều đúng
1
Đã đếm **theo loại mặt hàng**, Phí dịch vụ của Valve về cơ bản đúng như đã quảng cáo: 84.8% các loại giá được niêm yết trên trang 29,635 được tính theo mức giá tại hoặc gần với 15%.
2
Đã đếm **theo danh sách thực tế**, hình ảnh bị đảo ngược: **18,682,244 trích từ cuốn “24,038,911”** Danh sách trực tiếp được hiển thị theo các loại mặt hàng có mức phí cao hơn so với 15%.
3
Cả hai đều đúng vì các kiểu bị tính phí quá mức chính là **giá rẻ, số lượng lớn** những loại này. 1,109 Các loại mặt hàng này có mức phí cao hơn **gấp đôi** mức giá niêm yết, và chỉ riêng những loại bất động sản này đã chiếm phần lớn các tin rao bán trực tuyến trên 14,083,486.
4
Đây là phép tính, không phải cáo buộc. Mức tối thiểu đã được nêu rõ trong chính tài liệu về phí của Quỹ Đầu tưValve. Điều chưa được công bố là **thực tế thì nó áp dụng cho bao nhiêu phần trăm thị trường** — đó chính là điều mà các số liệu trên phản ánh.

### Phí được tính, tính theo tỷ lệ phần trăm so với mức phí cơ bản (15%)

200%+
14,083,486
100-200%
1,028,438
50-100%
700,804
30-50%
317,031
20-30%
2,258,254
17.6-20%
294,231
Độ dài dải là số lượng danh sách đang được rao bán trong mỗi dải. Một dải có ký hiệu “200%+” có nghĩa là mức phí thu được cao hơn gấp đôi số tiền 15% từ số tiền thu được của người bán.

### Một ví dụ minh họa

67%
Khi đăng tin rao bán, người mua phải trả **$0.03** bởi vì, người bán sẽ nhận được **$0.01** và trang web Valve cung cấp **$0.02** — hai mức tối thiểu 1 cent. Tính theo tỷ lệ phần trăm so với số tiền người mua đã trả thì đó là 67%; tính theo tỷ lệ phần trăm so với số tiền thu được của người bán thì đó là 200%.

Bộ dữ liệu đầy đủ: cs2sh-steam-fee-census.json →

Cùng một vật, ở trong vườn và bên ngoài vườn

## Mua hàng trên Steam thường đắt hơn. Hầu như luôn luôn như vậy.

Đối với mỗi mặt hàng được niêm yết giá cả trên Steam lẫn ít nhất một sàn thương mại điện tử bên thứ ba, chúng tôi đã so sánh mức giá bán rẻ nhất trên Steam với mức giá bán rẻ nhất trên các nền tảng khác. Trên toàn bộ **28,700** các mặt hàng, Steam là nơi có giá cao hơn **86.4%** trong phần lớn thời gian, với giá trị trung vị là **+35.7%**.

### Mức phí bảo hiểm trung vị của Chương trình Bảo hiểm Sức khỏe Toàn dân (Steam), theo nhóm giá

dưới $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%
hơn $1,000
+67.9%
Đường cong có hình chữ U. Giá rẻ nhất là khi mua trên trang Steam trong **$10–$50** dải và người thân yêu nhất ở hai đầu.

### Tại sao phân khúc cao cấp lại quan trọng

+67.9%
Phía trên **$1,000**, mức giá trung vị Steam của các bất động sản được rao bán 67.9% cao hơn so với mức giá rẻ nhất của các bất động sản ngoài khu vực đó — và chỉ 1,040 có những bất động sản như vậy được đăng tải trên Steam.

Khi vượt quá khoảng $1,800, việc so sánh sẽ không còn khả thi nữa, bởi vì quy định của Valve cấm hoàn toàn việc niêm yết. Phạm vi bảo hiểm của Steam đối với các mặt hàng có giá trị vượt quá mức trần của chính họ là **1.9%**. Xem toàn bộ bảng xếp hạng →

Bộ dữ liệu đầy đủ: cs2sh-walled-garden-premium.json →

Mức chênh lệch giá (premium) bản thân nó không phải là một kết luận: Steam cung cấp dịch vụ giao dịch tức thì và không có rủi ro đối tác, và người mua có thể sẵn sàng trả tiền cho điều đó. Điều có thể đo lường được là mức độ chênh lệch và thực tế rằng số tiền được chuyển qua đó không thể rút lại được — đây chính là nội dung của phần tiếp theo.

Tiền vào, không có tiền ra

## 128.1 triệu đô la đã cam kết cho các đơn đặt hàng không thể hủy bỏ.

Lệnh mua “Steam” là lệnh đã nạp tiền trước: số tiền sẽ được chuyển khỏi ví của người mua ngay khi lệnh được đặt. Số dư trong ví “Steam” **không thể rút lại** — chúng chỉ có thể được chi tiêu trong hệ sinh thái Steam. Cộng tổng mức giá tại mọi mức của sổ lệnh mua cho từng mặt

hàng được theo dõi sẽ cho ta tổng số tiền đã cam kết, không thể rút ra được.

$128.1M
cam kết duy trì các lệnh mua Steam
170.6M
Các lệnh mua do cá nhân tài trợ hiện đang có hiệu lực
$105.8M
giá chào bán của các bất động sản được rao bán trước mặt họ
$15.9M
Phần hoa hồng của Valve nếu mọi bất động sản được rao bán đều được bán với giá chào bán
Con số này là gì, và nó không phải là gì
1
Đó là **tiền thật đã được nộp**. Mỗi đô la được tính đều đã được trừ khỏi ví và hiện đang được dùng để đảm bảo cho một lệnh mở trên các loại sản phẩm củ31,253.
2
Đó là **không phải doanh thu** và đây không phải là một nhận định về bảng cân đối kế toán củValve. Việc số tiền lưu hành được giữ ở đâu và được ghi nhận trên sổ sách của ai thì chưa được xác định rõ trong bài viết này.
3
Đó là một **ảnh chụp nhanh, không phải luồng**. Người mua có thể hủy đơn hàng, khi đó số tiền sẽ được hoàn lại vào ví — nhưng vẫn chưa rời khỏi Steam.
4
Cái mấu chốt nằm ở cánh cửa một chiều. Một thị trường mà tiền tệ trong đó không thể rút ra thành tiền mặt chính là lý do khiến hàng hóa bị đánh cắp bị chuyển đổi **tắt** Steam thay vì trên đó.
Phương pháp: mỗi mức giá của mỗi sổ lệnh mua được theo dõi, nhân với số lượng lệnh đang tồn tại tại mức giá đó. Bộ dữ liệu đầy đủ: cs2sh-steam-locked-capital.json →

Doanh số bán hàng thực tế, không phải giá chào bán · một sàn giao dịch · số ngày theo dõi 90

## Thực tế, $30.9 triệu đã được giao dịch — trên kệ nhỏ nhất trong số năm kệ.

Một giao dịch bán với giá cao có thể là một món đồ thủ công hiếm hoặc phiên bản dán nhãn của một mặt hàng cơ bản giá rẻ (ví dụ: e.g – một mặt hàng có giá $30 nhưng đã được bán thành công với giá $9,772 chỉ một lần duy nhất). “Cao” ở đây có nghĩa là mức giá cao nhất trong các giao dịch đã hoàn tất, chứ không phải giá bình thường của mặt hàng đó.

Mỗi số liệu còn lại trên trang này đo lường điều gì đó là *được liệt kê*. Cái này đo lường những gì đã từng là *đã bán*. Skinport công bố các giao dịch đã hoàn tất của chính mình, và trong 90 ngày gần nhất tổng số giao dịch này là **1,219,143 doanh số** giá trị **$30,927,032**, với mức giá trung bình là $25.37 mỗi chiếc.

1.22M
doanh số bán hàng đã hoàn tất trong 90 ngày, trên một sàn thương mại điện tử
$30.9M
doanh thu trong cùng khoảng thời gian đó
$125M
tỷ lệ tăng trưởng hàng năm — mức sàn, không phải là ước tính
~2%
Tỷ trọng của Skinport trong danh mục cổ phiếu vượt mức trần tính theo giá trị niêm yết

### Doanh thu đến từ đâu

dưới $1

0.5%
$1-10
5.8%
$10-100
22.2%
$100-1k
59.4%
$1k-1.8k
6.9%
trên mức trần của chương trình “Steam”
5.3%
Chiều dài thanh biểu đồ thể hiện doanh thu; con số này là tỷ trọng của cấp đó so với tổng doanh thu. **59.4%** trong số tiền được chuyển trong mức $100–$1k, từ doanh số bán hàng trên 71,437.

### Phía trên chiếc mũ của “Valve”, hoạt động bán hàng vẫn diễn ra

492
tổng giá trị các giao dịch bán hàng đã hoàn tất đối với các mặt hàng có giá cao hơn mức trần của Chương trình Hỗ trợ Thu nhập (Steam), trị giá **$1,643,938**, trên 76 loại sản phẩm — tại một sàn thương mại điện tử chiếm khoảng 2% diện tích kệ hàng đó. Không có giao dịch nào trong số đó có thể diễn ra trên Steam.

Bộ dữ liệu đầy đủ: cs2sh-offsteam-90d-dynamics.json → · các mức cao đã đạt được →

Skinport là MỘT trong số các thị trường bên thứ ba được theo dõi tại đây, và với giá trị niêm yết vượt quá ngưỡng “Steam”, đây là thị trường nhỏ nhất trong số năm thị trường (chiếm khoảng 2% của ngưỡng đó). Mọi con số tổng hợp tại đây đều là mức sàn của nền kinh tế ngoàiSteam, chứ không phải là thước đo cho nền kinh tế đó. Không sử dụng bất kỳ dữ liệu nào từ Steam.