اقتصاد البطاقات — ملف Steam

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

الملحق الخامس — اقتصاد البطاقات

مزرعة البوتات ليست تسربًا في متجر Valve. إنها *العميل*.

لا يمكن لحساب Steam استلام أي بطاقة تداول واحدة حتى يقوم بالإنفاق **$5.00** في المتجر. لا يمكنها جمع عملات من لعبة لا تملكها، ولا يمكنها جمع عملات من لعبة حصلت عليها مجانًا. لذا، قبل أن تنتج آلة جمع العملات الآلية أي شيء على الإطلاق، يجب أن تكون قد دفعت ثمن دخولها — لكل حساب، بالسعر الذي تنشره Valve. ثم تحدد بند الأتمتة الخاص بـ Valve، سطراً سطراً، ما تنتجه تلك المنشأة بالضبط؛ ويحظر ترخيصها كل الطرق التي يمكن من خلالها تحويل البطاقة التي تم جمعها إلى نقود؛ ويأخذ سوقها حصة عندما تُباع البطاقة بأي حال — يُعلن عنها بسعر 15%، لكن الحد الأدنى هو سنتان لكل عملية بيع، وهو ما يمثل معظم السعر في حالة البطاقة التي يُحدد سعرها بالسنتات. يقيس هذا العرض حجم تلك التجارة، وتكلفة المستوى الأعلى في الملف الشخصي بالطقم، وما يفعله مكتب الإنفاذ التابع لـ Valve بنفس البند عندما يكون الحساب مملوكًا لتاجر عادي.

ما الذي يجب على المزرعة شراؤه أولاً تكلفة المستوى الواحد في المجموعات جانبا المكتب من الذي ينظم اقتصاد البطاقات؟

$5.00 الإنفاق في المتجر قبل أن يتمكن الحساب من استلام أي بطاقة — صفحة الدعم الخاصة بـ Valve

13,876 الألعاب الموجودة في Steam التي تصدر بطاقات تداول، وتضم 99,971 أنواعًا مختلفة من البطاقات

694,673 مجموعات البطاقات الكاملة المتوفرة حاليًا في المخزون لدى 91 روبوت تداول مدرج في البورصة

1,389,346 الحد الأدنى لمخصصات بطاقات الحساب واللعبة التي استهلكتها المخزون بالفعل

$9.99 السعر المتوسط لأي لعبة تستخدم البطاقات — تُباع المجموعة الكاملة منها بسعر متوسط يبلغ $0.74

97,114 أعضاء مجموعة تبادل البطاقات التي تضم قائمة المشرفين فيها موظفًا يحمل الرمز § 08 — Valve

01 — العملية

ما هي المزرعة في الواقع، خطوة بخطوة

تم وصفها استنادًا إلى الوثائق الخاصة بالأداة وصفحات الدعم الخاصة بـ Valve فقط. ولا يوجد في هذا القسم أي استنتاجات، كما لا يوجد فيه أي أمر متنازع عليه من قبل أي من الطرفين.

الخطوة 1

الشراء

يجب ألا يكون الحساب محدود. تمنع صفحة الدعم الخاصة بـ Valve الحسابات المقيدة من *"المشاركة في سوق Steam"*، من *"تداول Steam العناصر الخاصة بالمجتمع (بطاقات التداول، حزم التعزيز، الأحجار الكريمة، إلخ)"* ومن *"الحصول على Steam من مستويات الملف الشخصي (مقيدة بالمستوى 0) وبطاقات التداول"*. البوابة هي المال: *"سيتعين عليك إنفاق ما لا يقل عن $5.00 دولار أمريكي داخل المتجر Steam."*

الخطوة 2

شراء الألعاب

لا تُحصل على البطاقات إلا من الألعاب التي تمتلكها. *"يجب أن تكون اللعبة مملوكة لحسابك Steam حتى تكون مؤهلاً للحصول على أي بطاقات تُمنح من خلالها. ولا يُعتبر "المشاركة العائلية" ملكية، ولذلك لا تُحتسب."* كما تم إغلاق المسارات المجانية أيضًا: *"لا يمكن الحصول على بطاقات من الألعاب المدفوعة التي حصلت عليها مجانًا خلال عرض نرويجي"*، و *"لا يمكنك الحصول على بطاقات من الألعاب المجانية دون إنفاق أي أموال فيها."*

الخطوة 3

خامل
تقوم الأداة بتسجيل دخول الحساب إلى شبكة Steam دون واجهة مستخدم، *"يقوم بتحليل شاراتك"*، ويقوم بإنشاء قائمة بالألقاب التي يمكن زراعتها ويبدأ *"لعب اللعبة المؤهلة والتحقق بشكل دوري مما إذا كانت اللعبة قد تم استغلالها بالكامل بالفعل."* وصف المسؤول عن المشروع لهذه الآلية: إنها *"لا يفعل شيئًا سوى إخبار Steam بأننا نلعب لعبة معينة."*

الخطوة 4

نفد عدد القطرات
كل عنوان له حد معين. *"تحتوي كل لعبة على عدد محدد من البطاقات التي يمكن الحصول عليها. وبمجرد حصولك على جميع هذه البطاقات (حوالي نصف المجموعة الكاملة)، تصبح اللعبة غير مجدية من حيث جمع الموارد."* على المزرعة التي ترغب في مواصلة الإنتاج أن تستمر في شراء البطاقات. ويتم تقييد إمدادات البطاقات من خلال عمليات الشراء — وهذا أمر مقصود، ويصب في صالح Valve.

الخطوة 5

سحب النقد
تُصرف البطاقة عبر أحد الأبواب الثلاثة التالية: بيعها في «سوق المجتمع»، أو مبادلتها، أو سحقها لتحويلها إلى جواهر. وتُعد كل عملية من هذه العمليات معاملة في «سوق الاشتراكات» أو عملية مبادلة، وتنص الفقرة § D.3 على الرسوم التالية: *"Valve يجوز لها فرض رسوم على المعاملات التي تتم في سوق الاشتراكات."* هذه هي الخطوة التي تجعل الأمر برمته انتهاكًا — انظر 05.

المصادر، التي تمت قراءتها واقتباسها حرفياً في 22-09-2026: Steam الدعم — حسابات المستخدمين المحدودة ↗ · ArchiSteamFarm الأسئلة الشائعة ↗ · Valve — Steam الأسئلة الشائعة حول بطاقات التداول ↗ · Steam اتفاقية الاشتراك ↗ محفوظ 24-09-2026 ↗. يُستخدم الرمز ArchiSteamFarm في هذه الصفحة بأكملها كأداة قياس، وليس كمتهم؛ حيث تنص الوثائق الخاصة به بوضوح على أن *"ASF غير مرخصة من قبل Valve"*.

02 — المقياس

قبل أن تحقق المزرعة أي ربح، تكون قد دفعت بالفعل Valve

نظرًا لأن الحساب المحدود لا يمكنه الحصول على بطاقة، يجب رفع حالة «محدود» عن كل حساب في المزرعة قبل أن يبدأ في إنتاج أي شيء. يتم الإعلان عن الحد الأدنى، ويتم احتسابه لكل حساب.

حجم المزرعة	من أين يأتي هذا الرقم	الحد الأدنى للإنفاق في المتجر ليصبحوا مؤهلين للحصول على البطاقة
10 حسابات	السقف الذي توصي به منظمة ASF — *"استنادًا إلى المبادئ التوجيهية الداخلية Valve، بالإضافة إلى اقتراحاتنا الخاصة"*	$50
100–200 حساب	الحد الأقصى الفني الوارد في نفس قسم الأسئلة الشائعة: *"يمكنك تشغيل ما يصل إلى 100-200 روبوت باستخدام عنوان IP واحد ومثيل واحد من ASF"*	$500 – $1,000
120 حسابًا	قضية الإنفاذ رقم 3 أدناه — حظر دائم	$600
170 حسابًا	قضية الإنفاذ رقم 2 أدناه — تم حظره بشكل دائم خلال «تخفيضات الشتاء 2017»	$850
1,000 حسابات	قضية الإنفاذ رقم 1 أدناه — حظر التجارة	$5,000
5,000 حسابات *غير مؤكد*	مقياس المشغل **تم الإبلاغ عنها في إطار هذا التحقيق ولم يتم التحقق منها بشكل مستقل** — انظر الملاحظة المتعلقة بمصادر المعلومات	$25,000

حجم المزرعة	من أين يأتي هذا الرقم	الحد الأدنى للإنفاق في المتجر ليصبحوا مؤهلين للحصول على البطاقة
10,000 حسابات *غير مؤكد*	مقياس المشغل **تم الإبلاغ عنها في إطار هذا التحقيق ولم يتم التحقق منها بشكل مستقل** — انظر الملاحظة المتعلقة بمصادر المعلومات	$50,000

الصفان الأخيران هما الرقمان الوحيدان في هذه الصفحة اللذان يستندان إلى تقرير غير مؤكد بدلاً من وثيقة — وقد تم تمييزهما في الجدول، وشرحهما في ملاحظة بشأن مصادر المعلومات، ولا يعتمد أي شيء آخر هنا عليها. أما العمود الأيمن فيتعلق بالحسابات المستندة إلى عتبة $5.00 دولار أمريكي التي نشرتها Valve، ولا شيء غير ذلك. إنه **الأرضية**، وليس تقديرًا لتكلفة المزرعة أو لما حققه Valve من أرباح: فهو يستبعد الألعاب، التي يجب أن تكون مملوكة ولا يمكن أن تكون قد تم الحصول عليها مجانًا في إطار *عرض ترويجي*، كما يستبعد المبلغ الذي يبلغ حوالي 15% الذي يستحوذ عليه «سوق المجتمع» عند بيع البطاقات. ولا يرد في هذه الصفحة أي رقم يتعلق بالإيرادات.

كما حددت Valve سعر مجموعة البطاقات هذه بنفسها. تحدد «الأسئلة الشائعة» الخاصة ببطاقات التداول الخاصة بها معدل التحويل في لعبة «اللعب المجاني» بالدولار الأمريكي:

"تقدم الألعاب المجانية بطاقات ألعاب بناءً على مشترياتك داخل اللعبة." **مقابل كل $9 دولار أمريكي يتم إنفاقه (تقريبًا)** "منذ بدء الإصدار التجريبي لبطاقات التداول Steam، ستحصل على بطاقة واحدة."

— Valve، Steam الأسئلة الشائعة حول بطاقات التداول ↗ · تم التحقق من نصه حرفيًا 22-09-2026
بطاقة التداول ليست هدية تسبب خسارة مالية للمنصة. إنها شيء تبيعه Valve، بالسعر الذي تنشره Valve — ثم تفرض رسومًا مرة أخرى عند إعادة بيعها. ولهذا السبب، فإن الوصف الصحيح لمزرعة البطاقات ليس *طفيلي*. إنه *مشتري بالجملة*.

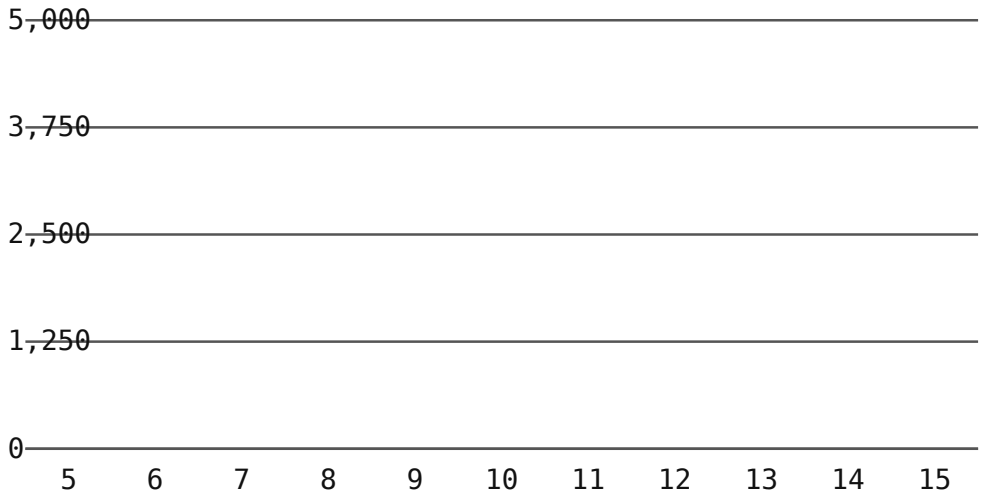
ما هو الحجم الفعلي للشيء الذي يتم شراؤه

كل ما يلي من هنا وحتى نهاية هذا القسم هو بيانات تم قياسها، وليس مجرد أرقام مُبلغ عنها. إحصاء البطاقات مستمد من Steam، وهي قائمة أسعار الشارات التي نشرتها «Card Exchange»؛ أما أسعار الألعاب نفسها فهي مستمدة من واجهة برمجة التطبيقات (API) الخاصة بمتجر Valve؛ أما مخزون الروبوتات فهو مستمد من دليل عام للروبوتات يمكن لأي شخص الوصول إليه. تم قراءة هذه المصادر الثلاثة جميعها على 22-09-2026، وترد العمليات الحسابية بالكامل في القسم 08.

13,876 الألعاب التي تُصدر بطاقات
99,971 أنواع البطاقات المختلفة
5 · 6 · 15 عدد البطاقات في كل مجموعة: الحد الأدنى، الوسيط، الحد الأقصى
$0.74 متوسط سعر المجموعة الجاهزة
$23,586.57 قطعة واحدة من كل مجموعة معروضة في السوق

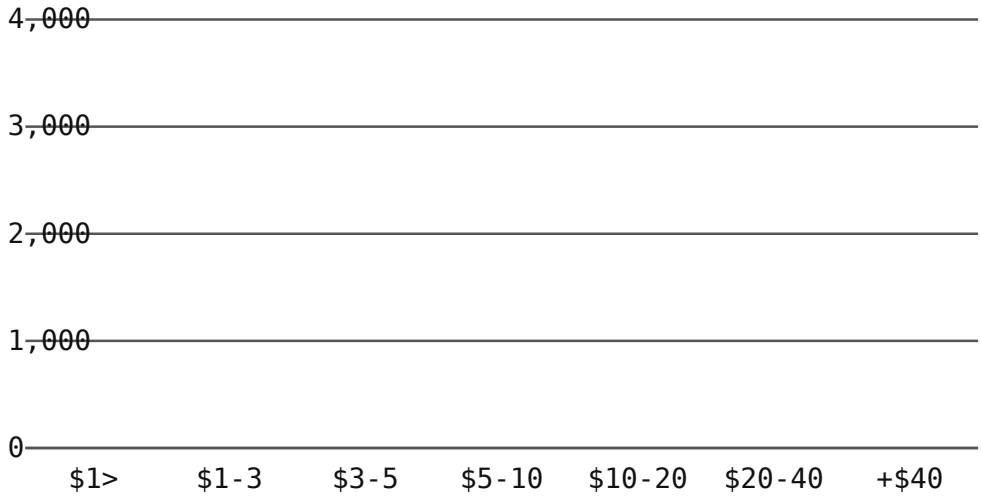
ما حجم هذه المجموعة؟

13,876 لعبة من البطاقات الموجودة في المجموعة. Valve توزع حوالي نصفها على حساب واحد.



تكلفة الترخيص

السعر المعلن لنفس الألعاب في متجر Steam، بالدولار الأمريكي.



ما الذي تعرضه المجموعة النهائية

السعر السوقي للمجموعة الكاملة من الألعاب نفسها.



قارن بين الرسمين البيانيين الثاني والثالث، وستتضح لك صورة التوزيع دون الحاجة إلى إجراء أي حسابات: فالألعاب تتجمع في نطاق العشرات من الدولارات، بينما تتجمع المجموعات التي تنتجها تحت دولار واحد. وكلاهما يمثلان إحصاءات لنفس الألعاب 13,876، على نفس وحدة المحور، لذا فإن المقارنة تتم بين ارتفاعين وليس بين مقياسين.

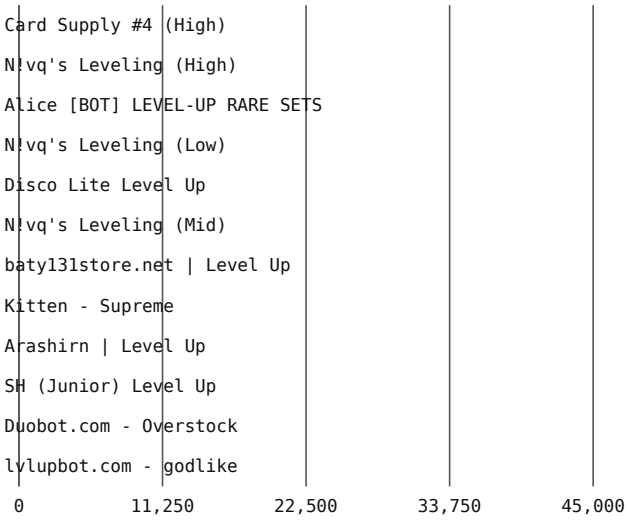
هذا هو جانب العرض. أما جانب الطلب فهو الجزء الذي لا يحتاج Valve إلى الإعلان عنه، لأنه متاح للجمهور بالفعل: فهناك دليل واحد مفتوح يضم روبوتات تبادل البطاقات، ويضم **يوجد حالياً في المخزون 91 روبوتًا تحتوي على مجموعات كاملة من طراز 694,673.** لا حاجة لتسجيل الدخول، ولا استخراج بيانات من منصة بيع، ولا بيانات خاصة — الرقم المخزون مطبوع على الصفحة بجوار اسم كل روبوت.

اجعل هذا السهم هو الوحدة الوحيدة التي تهمنا هنا. قاعدة Valve الخاصة: *"ستوزع معظم الألعاب عددًا من البطاقات يعادل حوالي نصف عدد البطاقات الموجودة في مجموعة بطاقات تلك اللعبة... **ستحتاج إلى جمع النصف الآخر من المجموعة من أعضاء المجتمع الآخرين.**"* لا يمكن لحساب واحد أن يُنهي مجموعة ما عن طريق اللعب. بل يجب أن يكون هناك حسابان على الأقل، كل منهما يمتلك تلك اللعبة، ويستهلك كل منهما حصته المسموح بها من «الدروب» التي تُمنح مرة واحدة في كل لعبة. ولا تتجدد حصص «الدروب».

694,673مجموعات متوفرة في المخزون، 91 روبوتًا عامًا
3,473,365البطاقات، بحد أدنى 5 بطاقات
1,389,346الحد الأدنى لمخصصات السحب المستهلكة
2,602الحسابات التي تمتلك لعبة واحدة فقط، وأكبر عدد من الروبوتات

أين توجد مجموعات 694,673

أكبر اثني عشر من بين 91 روبوتًا متخصصًا في بطاقات الألعاب مدرجًا في البورصة، من حيث عدد المجموعات الكاملة المتوفرة في المخزون. وتمتلك أكبر عشرة روبوتات منها 248,115 مجموعة — أي 35.7% من كل ما هو موجود على اللوحة.



كل واحدة من تلك المخصصات البالغ عددها 1.39 مليون كانت تابعة لحساب يمتلك اللعبة، وتجاوزت عتبة $5.00، ولن تتمكن أبدًا من إنتاج تلك المخصصات مرة أخرى. وهذا هو *المخزون غير المباع* على 91 روبوتًا. وهذا ليس مقياسًا للسوق؛ بل هو مقياس لما يتبقى بعد السوق.

الرقم الأخير يمثل توزيعًا تصنيفيًّا، وليس إحصاءً لعدد الأشخاص. يذكر أحد الروبوتات 14,310 مجموعات مستمدة من 11 لعبة فقط، لذا فإن إحدى هذه الألعاب على الأقل ممثلة بـ 1,301 مجموعة، وهو ما يعادل على الأقل 2,602 حسابات مختلفة اشترت كل منها تلك اللعبة. وهذا هو أقل رقم تسمح به الحسابات، وهو يتعلق بروبوت واحد من أصل واحد وتسعين.

ما الذي تقوله هذه الأرضية وما الذي لا تقوله

تقوم هذه الروبوتات بشراء البطاقات من اللاعبين العاديين وكذلك من «المزارع» — وتشكل أسعار الشراء التي تنشرها هذه الروبوتات جوهر هذا الدليل. **وبالتالي، فإن الـ 1.39 مليون حصة ليست إحصاءً للحسابات المملوكة للمزارع.** وهي عبارة عن حصص من العناصر التي تُمنح مرة واحدة لكل حساب ومرة واحدة لكل لعبة، وقد تم إنفاقها في مكان ما على Steam، ثم انتهى بها المطاف، دون بيع، في المخزون التجاري. وسواء كان الحساب وراء كل منها حسابًا مخصصًا لجمع العملات (فارم) أو حسابًا لمراهق يسعى لإكمال صفحة الشارات، فإن ذلك لا يغير ما جمعته Valve: فتح $5.00، ورخصة اللعبة، وحصة من السوق على كل عملية بيع — **ليس 15%، بل 15% أو الحد الأدنى لكل من السنتين، أيهما أكبر**، وهو المبلغ الأكبر بكثير على البطاقة التي يُحدد سعرها بالسنتات. الحساب

موجود في جدول الرسوم أدناه. هذا هو الهدف من هذه الصفحة، وهي ليست شكوى ضد المزارعين: فالسلوك نفسه الذي تفرض Valve رسومًا عليه هو السلوك الذي تستشهد به، حرفياً، عندما تحظر شخصاً ما بشكل دائم بسبب «الاستخدام التجاري».

ويُعتبر هذا الرقم أيضًا حدًا أدنى بمعنى آخر؛ فهو لا يشمل سوى الأسهم التي *المعروضة للبيع ولم تُباع اليوم* بشأن الروبوتات التي *اختيار الظهور في دليل عام*. تم بيع كل شيء بالفعل، وكل شيء محفوظ بشكل خاص، ويتم استبعاد كل بوت خارج الدليل.

والزراعة لا تغطي تكاليفها عند الأسعار التي يحددها Valve

الاعتراض الواضح هو أن المزرعة تشتري ألعابًا رخيصة لإنتاج بطاقات باهظة الثمن. لكن واجهة برمجة تطبيقات المتجر الخاصة بـ Steam تشير إلى عكس ذلك. من بين 13,876 لعبة تحتوي على بطاقات، تم تحديد الأسعار لـ 13,713؛ **12,918 هي عناوين مدفوعة الثمن يبلغ متوسط سعرها المعلن $9.99.** يُباع متوسط سعر المجموعة الجاهزة بمبلغ **$0.74**. يلزم ترخيصان لكل مجموعة. لذا، يبلغ متوسط تكلفة المجموعة تقريبًا **$19.98 من تراخيص الألعاب الخاصة بالإنتاج والعائدات $0.74**.

تم القياس عند 22-09-2026	القيمة	ما الذي ينص عليه
متوسط السعر المعلن، لعبة تعتمد على البطاقات	$9.99	الترخيص هو الجزء الأغلى من الصفقة، وليس البطاقة
الألعاب التي يبلغ سعرها $4.99 أو أقل	3,665 (28.4%)	حتى الذيل الرخيص أغلى من المجموعة التي ينتجها
أرخص لعبة بطاقات متوفرة في المتجر	$0.99	ترخيصان، $1.98، لمجموعة تُباع عادةً بسعر أقل من $1.30
الألعاب التي يُباع طقمها بسعر أعلى من سعر اللعبة نفسها	323 من 12,918 (2.5%)	توجد عمليات المضاربة على بطاقات الألعاب مقابل الأسعار المعلنة لـ Steam في لعبة واحدة من كل 40 لعبة
الألعاب المجانية في الإحصاء	795	كما أن Valve يحدد سعر كل عملية توزيع له بـ $9 من الإنفاق داخل اللعبة

وهذا يحسم المسألة الاقتصادية لصالح Valve وضد الرواية المعتادة. وبالأسعار التي يفرضها Valve نفسه، **تعد «زراعة البطاقات» نشاطًا خاسرًا لا ينجح إلا في حالة الحصول على التراخيص بسعر أقل من السعر المحدد في قائمة Steam** — الحزم، والتسعير الإقليمي، وإعادة البيع الرئيسية. البطاقات هي مجرد بقايا. عملية الشراء هي الحدث. وقد تمت عملية الشراء في Steam.

ما الذي تدعمه المزرعة فعليًّا

إذا جمعنا القطع معًا، فإن المزرعة تتوقف عن الظهور كشيء Valve تتسامح معه، وتبدأ في الظهور كشيء Valve تحتاجه. كل مدخل توفره المزرعة هو ناتج Valve يُبلغ عنه أو يُصدر فاتورة به. تابع حساب روبوت واحد إلى الخارج:

حساب واحد تم إنشاؤه بشكل مصطنع"عميل بالجملة"، وليس تسريبًا

مبيعات الألعاب

تشتري الألعاب التي تجمع منها العناصر — بدءًا من ألعاب الورق التي تحمل الرمز 13,876 وصولًا إلى الألعاب الرديئة التي تحمل الرمز $0.50 — لأن البطاقات لا تُحصل عليها إلا من الألعاب المملوكة.

"عبر الإنترنت" ووقت اللعب

تجعلهم يتركون اللعبة لإسقاط البطاقات، مما يساهم في إثراء أرقام «عدد اللاعبين المتزامنين» و«عدد ساعات اللعب» التي يُشير إليها Valve على أنها مؤشرات تفاعل — وهي الإحصائية ذاتها التي يصفها § C.4 بـ«تزوير وقت اللعب».

التسجيلات

يجب تجاوز بوابة الحساب المحدود $5.00 قبل أن يتمكن الحساب من استلام البطاقة — حيث يُسجل كل حساب Valve عملية إنفاق في متجر حقيقي.

أموال المحفظة والرسوم

كل بطاقة تبيعها تمر عبر «الماركت»، حيث تصل الرسوم إلى 66.7% للبطاقات ذات القيمة المنخفضة، وتبقى العائدات مجمدة في محفظة Steam.

Steam-المستوى العلاقات العامة

إن عروض الشارات والمستويات Valve موجودة فقط لأن المجموعات قد صُنعت — وقمة هذا السلم تسيطر عليها الروبوتات (انظر الفقرة 03).

قم بإزالة المزرعة، وستنخفض جميع الأرقام المذكورة أعلاه — بيعت اللعبة بعدد أقل من النسخ، وكان عدد المستخدمين «عبر الإنترنت» أقل، ولم يتم تسجيل الحساب أبدًا، ولم يتم تحصيل الرسوم أبدًا، ولم يتم الوصول إلى المستوى المطلوب أبدًا. ولهذا السبب تتعايش القاعدة التي تحظر الأتمتة مع وجود ملايين الحسابات الآلية: فالحظر هو الخيار، والنشاط هو مصدر الإيرادات.

والسحب النقدي بحد ذاته يمثل استنزافًا للقيمة Valve ضرائب مرتين

البطاقة ليست نهاية الحلقة. تتيح آليات Valve الخاصة سحق البطاقة لتصبح **الأحجار الكريمة**، ويجب إنفاق الأحجار الكريمة لصنع **حزم التعزيز** — ثلاث بطاقات أخرى — تُباع أو تُسحق مرة أخرى. كل خطوة تمثل معاملة في «السوق» أو عملية تحويل، وتخضع كل منها للضريبة. ويتحدد اتجاه تلك الحلقة بناءً على الحد الأدنى للرسوم المحدد أدناه، ولا تحتاج إلى نموذج خارجي: فكل بطاقة تُباع داخلها تتنازل عن **سنتان على الأقل**، في البطاقات التي يتم تداولها مقابل ثلاثة إلى خمسة، لذا فإن كل دورة للكرنك تُدر عائدًا أقل مما تم استثماره فيها. وتؤدي هذه الحلقة إلى تدمير القيمة الافتراضية وتفرض إجراء معاملات جديدة خاضعة للرسوم لتعويضها. **لم يُذكر هنا أي رقم يحدد حجم تلك الخسارة** — يعتمد العائد لكل مجموعة على أسعار الأحجار الكريمة واحتمالات الحصول على حزم التعزيز، وهي عوامل لم تقم هذه الدراسة بقياسها.

بطاقة تداولقطع من لعبة مملوكة

→

الأحجار الكريمةتم إتلاف البطاقة، وتم تحصيل الرسوم

→

حزمة التعزيزالأحجار الكريمة التي تم إنفاقها على الصناعة

→

3 بطاقات جديدةتم بيعها على «ماركت»، وتم اقتطاع العمولة

↶

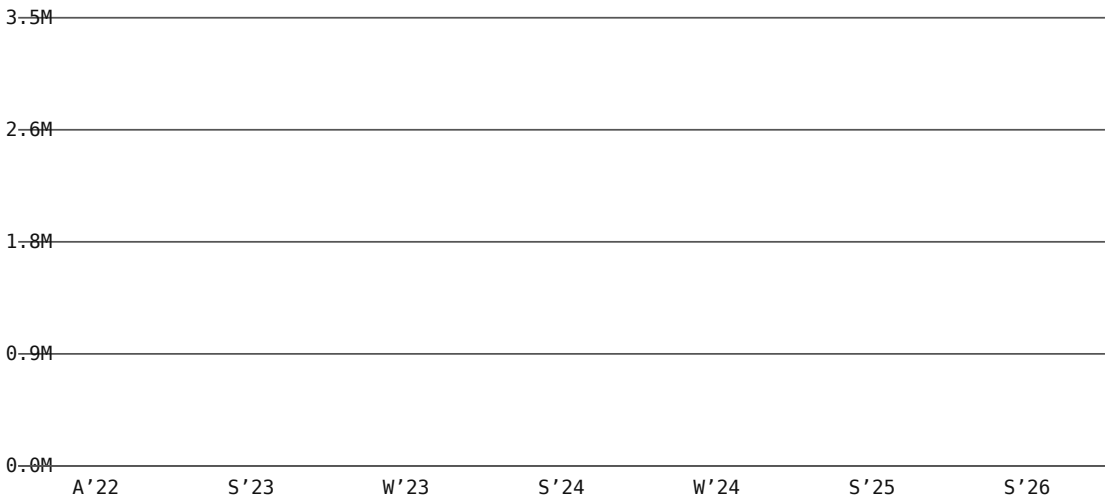
لا يُشار هنا إلا إلى الآليات نفسها، وهي آليات خاصة بـ Valve — حيث تتحول البطاقات إلى جواهر، وتُستخدم الجواهر في صناعة حزم البطاقات، وتُنتج حزم البطاقات بطاقات — وكل منها موثَّق في «الأسئلة الشائعة حول بطاقات التداول» لـ Steam، وتُعتبر كل خطوة حدثًا سوقيًا خاضعًا للضريبة. مصدر آليات الحلقة: Valve، Steam الأسئلة الشائعة حول بطاقات التداول ↗.

هذه ليست مجرد لحظة عابرة. إنها صناعة تتمتع ببنية أساسية راسخة تمتد لعدة سنوات.

قد تكون اللقطة الفردية مجرد صدفة. لذا تم الاطلاع على الدليل العام لروبوتات البطاقات مرة واحدة في كل موسم من مواسم التخفيضات Steam، بالرجوع إلى أرشيف «وايباك ماشين»، من عام 2022 إلى عام 2026 — حيث تبين أن الروبوتات كانت تحمل نفس المخزون، ونفس الحسابات، في كل موسم تخفيضات. لا يظهر الاقتصاد ثم يختفي؛ بل يستمر، مع نواة مستقرة من المشغلين، وقد بلغ ذروته عند أكثر من **ثلاثة ملايين مجموعة كاملة متوفرة في المخزون** خلال تخفيضات شتاء 2023 — ما يقارب ثلث مليون مفتاح TF2 ذي قيمة تم الاحتفاظ بها في وقت واحد، في دليل واحد.

مجموعات البطاقات الكاملة الموجودة في دليل الروبوتات العامة، حسب Steam للبيع

لقطة واحدة من Wayback لموقع steam.supply/CardBots لكل تخفيضات موسمية. مرر المؤشر فوق الصورة لمعرفة قيمة مفاتيح TF2 وفقًا لسعر تلك اللقطة.



401تم رصد حسابات بوتات مميزة في مختلف عمليات البيع
59موجود في 5 عمليات بيع أو أكثر من أصل 7 — النواة الثابتة
16شارك في جميع المزادات السبعة، 2022–2026
3.22 مليونأقصى عدد للمجموعات المتوفرة في المخزون (شتاء 2023) ≈ $570k–790k من المفاتيح

كيف يبدو سلم شارات المبيعات من القمة

يتوافق جانب الطلب مع جانب العرض. على الصعيد العام سلم شارات تخفيضات الصيف 2024 محفوظ 16-07-2026 ↗، وكان الحساب الذي يحتل المرتبة الأولى قد حصل على شارة البائع **1,740,645 مرة** — 1.74 مليون مجموعة مكونة من عشر بطاقات، **17.4 مليون بطاقة** تم دمجها في زخرفة ذات شكل واحد. وبسعر السوق الخاص بالبيع ($0.50 للمجموعة) فإن ذلك يساوي **~$870,000** من قيمة البطاقة؛ إذا تم شراؤها بالطريقة التي تُشترى بها فعليًّا — أي من خلال مبادلة مفاتيح TF2 لرفع مستوى الروبوتات بمعدل يبلغ حوالي 7.6 مجموعة لكل مفتاح — فإنها **~229,000 مفتاح، حوالي $570,000–$410,000** بالقيمة الحقيقية. الحساب الثاني: 552,000 مجموعة، ~$130,000–181,000. لا أحد يلعب من أجل هذا. يتم شراؤه، وكل مرحلة من مراحل الشراء تمثل معاملة يقوم Valve بتسويتها.

الطريقة والحدود: يتم جمع رصيد «set-stock» عبر جميع الروبوتات التي تدرجها كل لقطة؛ و *الرقم* لا يمكن مقارنة عدد الروبوتات في كل لقطة عبر عمليات البيع، لأن بعض اللقطات تعرض الروبوتات المميزة فقط، بينما تعرض بعضها الآخر الدليل الكامل؛ لذا يُنظر إلى المخزون على أنه الحد الأدنى لما كان مرئيًا، وليس إحصاءً شاملاً. تستخدم القيم الرئيسية متوسط معدل المجموعات المعلن عنها لكل مفتاح في كل لقطة، ومفتاح TF2 من $1.79 إلى $2.49. يتم الحفاظ على الاستمرارية عبر اللقطات باستخدام SteamID64. استخدمت لقطات عام 2021 تخطيطًا قديمًا للصفحة ولم يتم تضمينها. البيانات: farm-economy-timeline.json؛ مستويات الشارات من SteamLadder؛ الأسعار المحددة من Steam Card Exchange (لقطات Wayback في وقت البيع، $0.05 لكل بطاقة).

ويكون هذا الأسطول موجودًا هناك حتى في الأوقات التي لا تُجرى فيها أي عروض ترويجية

الصورتان أعلاه لا تمثلان مجموعتين مختلفتين. إنهما أسطول واحد، تم تصويره في لحظات مختلفة. وقد تمت قراءة الدليل المذكور في أعلى هذا القسم على **يوم عادي لا تُقام فيه أي تخفيضات موسمية** — 22-09-2026 — وحتى في حالة السكون ظلت ثابتة **91 روبوتًا و694,673 مجموعة كاملة**: في حدود **186,000 مفتاحان من TF2، $334,000–$464,000 من قيمة البطاقة، في وضع الخمول** بين عمليات البيع. وهذا هو الحد الأدنى الذي تتحمله العملية عندما لا يحدث أي شيء.

وهي العملية نفسها. تمت مطابقتها باستخدام SteamID64، **87 من تلك الروبوتات الـ91 غير النشطة — 96% — تظهر أيضًا في اللقطات السبع للبيع المذكورة أعلاه**، ستة عشر منها في كل واحدة. الدليل ليس كشكًا يُفتح للبيع ثم يُغلق بعده؛ بل هو مخزون تجاري دائم زاد حجمه بفضل هذا الأسطول نفسه ليصل إلى **3.22 مليون مجموعة** في ذروة شتاء 2023 ولا يسمح أبدًا بانخفاضها إلى الصفر. التخفيضات هي عندما يتم البيع. وهي موجودة أيضًا خلال بقية العام.

الدليل الافتراضي، لكل بوت على حدة

يمثل كل مربع روبوتًا واحدًا في الدليل الموجود في 22-09-2026، ويتم تمييزه إذا كان يظهر أيضًا في اللقطات السبع الخاصة بالمبيعات. **الرقم 91 هو ما ورد في الدليل في ذلك اليوم، وليس حجم الأسطول** — تظهر 401 حسابًا مختلفًا في لقطات المبيعات، ويُظهر الدليل شريحة مختلفة في أيام مختلفة.

شوهدت في مزادات سابقة (87) التحديثات الجديدة منذ آخر لقطة (4)
قراءة خط الأساس لغير المعروضين للبيع 22-09-2026 من نفس الدليل العام، دون تسجيل دخول. تستخدم القيمة الافتراضية معدل «مجموعات لكل مفتاح» المعلن الخاص بكل بوت ونطاق المفاتيح $1.79–$2.49 أعلاه. يتم التداخل باستخدام SteamID64 مقابل اللقطات السبع الخاصة بالبيع. ونظرًا لاختلاف القوائم المميزة عن القوائم الكاملة باختلاف اللقطة، فإن هذا المقارنة تتم بين المخزون والهوية، وليس عدد المستخدمين. الحسابات في القسم 08.

03 — السلم

المنتج الآخر هو الرقم الموجود بجانب اسمك

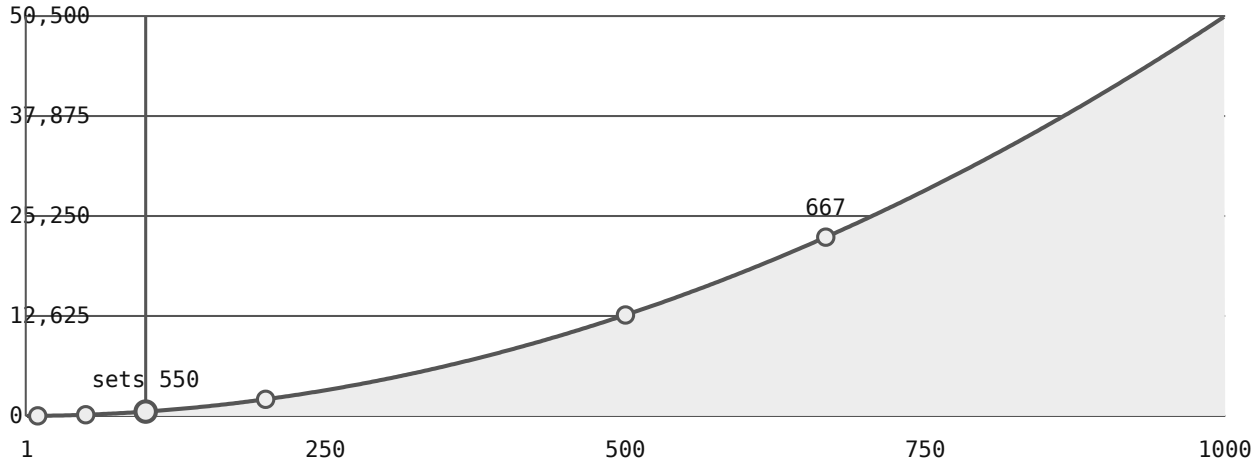
البطاقات هي المادة الخام. المنتج النهائي هو من المستوى Steam، ويحدد Valve سعره بالمجموعات.

Steam100 المستوى
المستوى المستهدف — اسحب أو استخدم مفاتيح الأسهم
سعر المجموعة الكاملة الواحدة، بالدولار الأمريكي
0.20$ هي المجموعة الكاملة الأرخص في الإحصاء، و0.74$ هي القيمة الوسيطة، و1.70$ هي المتوسط الحسابي.
ويشمل الرقم البطاقات فقط — ولا يشمل أبدًا عمليات 5.00$ فتح المحتوى أو تراخيص اللعبة.

55,000 يلزم وجود نظام التشغيل XP
550 المجموعات الكاملة المستهلكة
110 ألعاب تستحق اقتناءها، وزراعتها بنفسك
$407.00 تكلفة البطاقات بهذا السعر
1,100 بدلات الإسقاط المحروقة، الحد الأدنى
5.00$ **$5,500.00** يتم إلغاء القفل، في حالة عدم إعادة استخدام أي حساب

المجموعات الكاملة التي تم استهلاكها، من المستوى 1 إلى 1,000

صناعة شارة واحدة = مجموعة كاملة واحدة = 100 نقطة خبرة. كل مستوى داخل مجموعة من عشرة مستويات يكلف 100 نقطة خبرة أكثر من المجموعة التي تليها.



المستوى ليس زينة يمكن لـ Valve تجاهلها. إنه مرتبط بالحساب. من قسم «الأسئلة الشائعة» الخاص بـ Valve حول بطاقات التداول، فيما يتعلق بما تمنحك إياه صناعة الشارة: *"100 نقطة خبرة، مما قد يرفع مستواك إلى Steam.* ***إذا ارتفع مستواك Steam، فسيتم زيادة الحد الأقصى لحجم قائمة أصدقائك بمقدار خمسة****، وربما ستتمكن من فتح ميزة تخصيص ملفك الشخصي باستخدام «العروض». وبشأن حزم التوسعة: "كلما ارتفع مستواك بمقدار Steam، زاد معدل حصولك على حزمة تعزيز: المستوى 10: +20%... المستوى 50: زيادة بمقدار +100% في معدل الحصول (أي أن المعدل قد تضاعف)."*

إذن، يتيح هذا المستوى التحكم في أمرين: عدد الأشخاص الذين يُسمح لك بإضافتهم كأصدقاء، ومدى سرعة وصول البطاقات المجانية إلى مخزونك. والعامل الثاني يتراكم — فكلما زاد عدد المجموعات التي استهلكتها، زادت سرعة المنصة في تزويدك بالمزيد من المواد. Valve قام بدمج حلقة إعادة الاستثمار في المنتج.

سعر الصرف ثابت ويتم الإعلان عنه. تستهلك صناعة شارة واحدة مجموعة كاملة وتمنح 100 نقطة خبرة؛ *"يمكنك تكوين مجموعة لنفس اللعبة خمس مرات كحد أقصى."* ترتفع تكلفة كل مستوى من مستويات XP كل عشرة مستويات. وينتج عن ذلك ما يلي، ولا يوجد هنا أي تقدير:

Steam المستوى	المجموعات الكاملة التي يستهلكها	الألعاب التي يجب أن تمتلكها لتتمكن من صنعها بنفسك	عند أدنى مستوى مسجل ($0.20)	عند المجموعة الوسيطة ($0.74)	المقياس
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	

الرقم 667 ليس افتراضياً. إنه أعلى مستوى يُعلن عنه روبوت واحد في الدليل العام أنه قادر على الوصول به إلى العميل، من بين مجموعات 33,359 التي يمتلكها عبر 6,117 لعبة. العمود الرابع يمثل نفس السلم السعري مقارنة بأرخص مجموعة كاملة في أي مكان في التعداد؛ أما العمود الخامس فيقارنه بالمتوسط. وكلاهما يمثلان أسعار السوق للبطاقات وحدها، ويستبعدان تمامًا $5.00 فتح المحتوى وتراخيص الألعاب.

كيف تم التحقق من المنحنى، لأن Valve لا ينشره

Valve يشير إلى معدل الشارة (*"كل 100 نقطة خبرة تمنحك مستوى إضافي Steam"*) ثم يقوم بالتحوط ضدها — *"(على الأقل في البداية)"* — دون الإعلان عن التصعيد. المنحنى المستخدم أعلاه هو المنحنى القياسي، حيث يكلف كل مستوى داخل مجموعة من عشرة مستويات 100 نقطة خبرة أكثر من المجموعة التي تليها. وقد تم التحقق من صحة هذا المنحنى بالرجوع إلى الدليل بدلاً من الافتراض: بالنسبة لكل روبوت يكون الحد الأقصى المعلن عنه مقيدًا بمخزونه بدلاً من الحد الأقصى المسموح به وهو خمس مركبات لكل لعبة، **المستوى المحسوب من هذا المنحنى يتطابق تمامًا مع المستوى الذي يعلنه البوت** — 541 مقابل 541، و494 مقابل 494، و464 مقابل 464. وفي الحالات التي يُطبق فيها الحد الأقصى، يكون الرقم المحسوب أعلى ببضعة مستويات، وهو ما ينبغي أن يحدث مع حد أقصى يعتمد أيضًا على عمق المخزون لكل مباراة. لا توجد أي ادعاءات بشأن المنحنى فوق المستوى 667.

اقرأ السلم الموجود بجوار القسم 02 وستتضح لك طبيعة العمل. لوضع حساب واحد في المستوى 500، يجب على شخص ما تجميع 12,750 مجموعة كاملة. استهلكت كل مجموعة من هذه المجموعات حصص الغنائم الخاصة بحسابين على الأقل، وكان كل حساب من هذين الحسابين قد تجاوز بوابة $5.00، وكان كل منهما يمتلك اللعبة. **يوجد رقم تفاخر واحد في أعلى أحد الملفات الشخصية، ويستند إلى ما لا يقل عن 25,500 من حصص الإسقاط المستهلكة الموجودة أسفله.** Valve لن يخسر تلك الصفقة. Valve هو الطرف المقابل في كل جزء منها.

04 — الإحصاءات

لا تتناول هذه الفقرة الزراعة بشكل عام، بل تذكرها بالتفصيل.

§ C.4 ليست جملة عامة لمكافحة الروبوتات. فالأمثلة المذكورة فيها تذكر، واحدة تلو الأخرى، الأمرين اللذين تنتجهما «مزرعة البطاقات».

"لا يجوز لك استخدام أي شكل من أشكال البرامج النصية أو الروبوتات أو الماكرو أو أي أنظمة أخرى لا يتحكم فيها الإنسان (يُشار إليها فيما يلي بـ «الأتمتة») للتفاعل مع المحتوى والخدمات على Steam بأي شكل من الأشكال، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر:

- أتمتة عملية إنشاء الحساب Steam،

- تزوير إحصائيات اللعب (مثل تضخيم عدد الانتصارات أو الهزائم، أو نقاط الخبرة، أو مدة اللعب)،
- الحصول على مكافآت أو إحراز تقدم دون مساهمة حقيقية من المستخدم،
- "المشاركة في أنظمة التحكيم (مثل المراجعات النظيرة أو "الإشراف") عبر وسائل آلية، بما في ذلك التأثير على النتائج أو الإبلاغ عن المستخدمين من خلال إجراءات محددة مسبقًا بدلاً من الحكم المستنير."

— Steam اتفاقية الاشتراك، البند 4.ج ↗ محفوظ 2026-09-24 ↗ · تم استرجاعه واقتباسه حرفياً 2026-09-22

"...وقت اللعب"

ساعات التوقف عن العمل ليست ساعات وهمية. تجيب «الأسئلة الشائعة» الخاصة بـ ASF على هذا السؤال بشكل مباشر — *"لماذا لا يزداد وقت اللعب في الألعاب التي تم الحصول عليها عبر ASF؟"* — مع: **"نعم، ولكن ليس في الوقت الفعلي. يقوم تطبيق Steam بتسجيل مدة اللعب على فترات زمنية محددة ويحدد مواعيد التحديث وفقًا لذلك... وعادةً ما يتم التحديث كل 30 دقيقة تقريبًا."**

يتم تسجيل تلك الساعات في سجلات Valve، وعلى صفحات متجر Valve، وفي إحصائيات عدد اللاعبين المتزامنين التي تنشرها Valve بنفسها Steam الرسوم البيانية ↗ محفوظ 2026-09-23 ↗. في تلك الأرقام، لا يمكن التمييز بين الحسابات الخاملة والحسابات النشطة. ويتم حساب أرقام التفاعل التي تعلن عنها المنصة استنادًا إلى مجموعة تشمل، وفقًا لقواعد المنصة نفسها، حسابات غير نشطة.

"...دون مشاركة حقيقية من المستخدمين"

هذا تعريف لـ«إسقاط البطاقة غير المستخدمة»، كتبه Valve. وهو أيضًا تعريف للمستوى Steam، والشارة، وشروط الحصول على حزمة التعزيز، ونقاط الخبرة (XP) الخاصة بالملف الشخصي التي تأتي معها — وتؤكد الأسئلة الشائعة الخاصة بـ ASF صحة هذه الأداة *"يحافظ على القدرة على تلقي حزم التعزيز"*، لأنه يقوم بتسجيل الدخول بنفس الطريقة التي يتبعها التطبيق الرسمي.

إذن، فإن نظام المكافأة والفعل المحظور هما آلية واحدة يُنظر إليها من جانبين. Valve صمم نظام المكافأة بحيث تُمنح المكافأة بناءً على الوقت وليس على المهارة، ثم أدرج بندًا يحظر منح المكافآت بأي وسيلة أخرى غير قضاء الشخص لهذا الوقت.

05 — فخ الاستخدام التجاري

كل خروج من بطاقة مزروعة يُعد خروجًا محظورًا بموجب الترخيص — وتُفرض رسوم عند المدخل بمقدار Valve

هذا هو الجانب الذي لا يمكن حله من خلال «الزراعة المسؤولة». فالترخيص مخصص للاستخدام الشخصي غير التجاري، ولا تصبح البطاقة جديرة بالزراعة إلا في اللحظة التي تتوقف فيها عن كونها شخصية.

§ A.2 — الترخيص

*"Valve تمنحك بموجب هذا، وأنت تقبل، ترخيصًا وحقًّا غير حصريين لاستخدام المحتوى والخدمات من أجل **الاستخدام الشخصي غير التجاري** (باستثناء الحالات التي يُسمح فيها صراحةً بالاستخدام التجاري في هذه الوثيقة أو في شروط الاشتراك المعمول بها)."*

§ G.2 — القيد

*"لا يحق لك: ... (iii) **استغلال المحتوى والخدمات أو أي جزء منها لأي غرض تجاري**، باستثناء ما يُسمح به صراحةً في أي مكان آخر من هذه الاتفاقية (بما في ذلك أي شروط اشتراك أو قواعد استخدام)."*

§ D.3 — الرسوم

*"**Valve قد تفرض رسومًا على المعاملات التي تتم في سوق الاشتراكات.** "سيتم إطلاعك على أي رسوم قبل إتمام المعاملة."*

اقرأ العناصر الثلاثة معًا، وعندها يُغلق المركز

البطاقة التي يتم الاحتفاظ بها لا قيمة لها بالنسبة للمزرعة. أما البطاقة التي يتم بيعها أو مبادلتها أو تحويلها إلى جواهر، فقد استُخدمت لإنتاج قيمة — وقد ذكرت شركة Valve في خطاب الإنفاذ الخاص بها ما تسميه بذلك: فقد أُبلغ مشغل 170 روبوتًا بأن الحساب *"كان يُستخدم لجمع البطاقات التذكارية بشكل غير قانوني على موقع Steam، بالإضافة إلى*

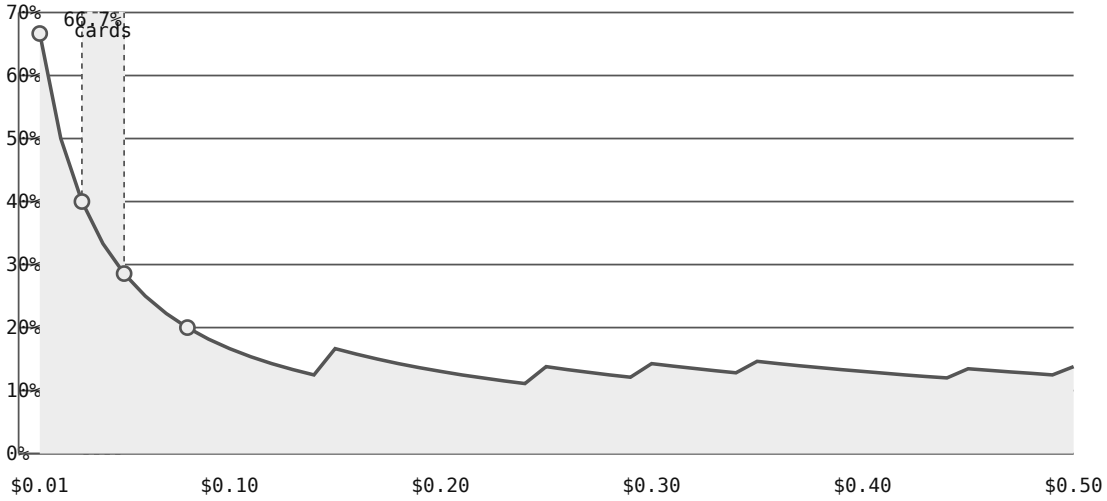
أنشطة أخرى ذات صلة، ولم تقتصر على الأنشطة التجارية فقط." في تلك الحالة، وصلت البطاقات إلى السوق. وتم إتمام المبيعات. وتم تحصيل الرسوم. ثم صدر الحظر بعد ذلك.

الرسوم عند ذلك المدخل لا تبلغ 15%. أما في البطاقة المُستأجرة، فتصل إلى ثلثي المبلغ.

§ D.3 الاحتياطيات *"رسوم"*. أما بالنسبة للبطاقات التي تنتجها المزرعة فعليًّا، فإن تلك الرسوم لا تشبه أبدًا المبلغ المعلن عنه ~15%. ويأخذ «السوق المجتمعي» **رسوم Steam المعاملة و5% رسوم اللعبة، مع حد أدنى يبلغ $0.01 لكل منهما** (الأسئلة الشائعة الخاصة بـ «Community Market» لـ Valve). في البطاقة المعروضة بسعر سنت واحد، تلك المستويات هي السعر: يدفع المشتري ثلاثة سنتات، اثنان منها رسوم. ويؤدي تقريب الرقم لأدنى عدد صحيح إلى تحويل العنوان 15% إلى ضريبة فعلية ترتفع إلى **66.7%** هذا هو بالضبط مجال عمل سوق البطاقات — بضعة سنتات لكل بطاقة.

الرسوم الفعلية على عملية بيع في سوق «كوميونيتي ماركت»، بناءً على السعر المطلوب من البائع

5% Steam + 10% لعبة، بحد أدنى $0.01 لكل منها. الشريط المظلل هو النطاق الذي يتم فيه تبادل بطاقات التداول فعليًّا — ما يقارب $0.03–$0.05 لكل بطاقة.



البائع يطلب	Steam 5% (الحد الأدنى $0.01)	المباراة 10% (الدقيقة $0.01)	يتحمل المشتري التكاليف	الرسوم المجمعة
$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%

تُخصص رسوم اللعبة البالغة 10% للتطبيق الذي أصدر البطاقة؛ أما المبلغ 5% فيعود إلى Valve، وبالنسبة للألعاب الخاصة بـ Valve وعناصر المخزون الأساسية، فإن الرسوم بالكامل تذهب إلى Valve. وفي كلتا الحالتين، فإن المال يغادر المزارع — فبيع بطاقة بقيمة ثلاثة سنتات يدر سنتًا واحدًا ويخسر اثنين. ضاعف ذلك بمئات الآلاف من مبيعات البطاقات التي تقل قيمتها عن خمسة سنتات التي يحققها المزارع و *"الرسوم التي يجوز لـ Valve تحصيلها"* إنه نموذج العمل، وليس مجرد حاشية. المصدر: Steam الأسئلة الشائعة حول سوق المجتمع — الرسوم ↗ محفوظ 2026-09-21 ↗، يُقرأ 2026-09-22؛ ويُعتبر المنحنى منحنىً حسابيًّا استنادًا إلى هذين السعرين المنشورين والحد الأدنى $0.01 لكل منهما.

لا توجد أي طريقة لإعداد هذه الأداة يمكنها تجنب ذلك. فمن الممكن أن يديرها شخص واحد، عبر حساب واحد، مع التزام تام بضبط النفس — ولكن بمجرد أن يبيع هذا الشخص بطاقة واحدة تم الحصول عليها عن طريق «الزراعة» مقابل أموال من محفظته، فإن العقوبة المنصوص عليها في الفقرة § G.2 تنطبق عليه تمامًا كما تنطبق على مشغل عشرة آلاف بطاقة. وبالتالي، فقد احتفظت Valve بحقها في التذرع بخرق يمكنها استخدامه ضد كل بائع للبطاقات فعليًّا في سوقها، ورفضت التذرع به ضد جميعهم فعليًّا. **القاعدة التي تُطبق بهذه المرونة لا تُعتبر قاعدة. إنها**

مجرد خيار. السؤال الذي يطرحه هذا المعرض ليس لماذا يتم التسامح مع مزارعي البطاقات؛ بل لماذا يُمارس هذا الخيار ضد مستخدم منفرد يبيع بطاقة، في حين أن الاقتصاد التجاري للبطاقات الذي تغذيها تلك البطاقات — خدمات التداول، وبرامج الروبوتات لرفع المستويات، والبائعون بالجملة — يستمر في العمل علنًا، حيث يدير إحدى أكبر مجموعاته موظف (08 §) Valve. يُفرض هذا الانتهاك على صغار المالكين، بينما يُستثنى منه الآليون.

06 — سجل الإنفاذ

دون سابق إنذار، على شكل موجات، وتنتقل عبر رقم الهاتف

Valve أدرج بند الصلاحية دون إشعار مسبق في الاتفاقية نفسها، في فقرة تلي فقرة الأتمتة مباشرةً.

"Valve يجوز لها تقييد أو إنهاء حسابك (حساباتك) أو اشتراك معين بسبب أي سلوك أو نشاط غير قانوني، أو يشكل غشًّا أو استخدامًا آليًّا، أو ينتهك قواعد السلوك عبر الإنترنت الواردة في Steam. **أنت تقر بأن Valve ليست ملزمة بإخطارك قبل إنهاء اشتراكك (اشتراكاتك) و/أو حسابك.**"

— Steam اتفاقية الاشتراك، البند 4.د ↗ محفوظ 24-09-2026 ↗ · تم التحقق من نصه حرفياً 22-09-2026

1,000+ روبوتات · تم حظر التداول. "يبدو أن هذا الحساب قد استُخدم لإدارة شبكة من حسابات الروبوتات. ويُعد استخدام الروبوتات انتهاكًا لاتفاقية المشترك Steam."

أكثر من 170 روبوتًا · تم حظرهم نهائيًا، تخفيضات شتاء 2017. "تم استخدام هذا الحساب لجمع بطاقات تذكارية بشكل غير قانوني على Steam، بالإضافة إلى أنشطة أخرى ذات صلة، وليس فقط الأنشطة التجارية. وقد تم حظر الحساب بشكل دائم، ولا يمكن لفريق الدعم Steam تقديم أي دعم إضافي بشأن هذه المسألة."

أكثر من 120 روبوتًا · تم حظرهم نهائيًا. "استُخدمت هذه الحسابات وغيرها لإغراق البنية التحتية لشبكتنا، وهو ما يمثل انتهاكًا لقواعد السلوك عبر الإنترنت Steam."

— Steam رسائل الدعم المنشورة في ArchiSteamFarm قسم الأسئلة الشائعة، تحت عنوان «هل تم حظر أي شخص بسبب ذلك؟». المصدر ↗ · تم التحقق من نصه حرفياً 22-09-2026

الحالة 4 — يونيو 2025، VAC حظر على ثاني أكسيد الكربون (CS2) غير المستخدم

هناك حادثة لاحقة عن الحوادث الثلاث المذكورة أعلاه مسجلة في نظام التتبع الخاص بالمشروع: فقد تلقت الحسابات التي اكتفت بتشغيل لعبة «Counter-Strike 2» في وضع الخمول عبر الأداة **VAC حظر** — من النوع الذي يهدف إلى مكافحة الغش، وليس من النوع الإداري. ويرى المسؤول عن الصيانة أن وضع التباطؤ لا يمكن أن يتسبب في حدوث ذلك، لأن *"لا يفعل شيئًا سوى إخبار Steam بأننا نلعب لعبة معينة."* هناك خلاف حول السبب. أما حقيقة حظر تلك الحسابات فهي أمر لا جدال فيه.

— ArchiSteamFarm مناقشة رقم 3440، افتتحت في 26 يونيو 2025 ↗ · اقرأ 22-09-2026

كيف ينتهي أمر الحساب الرئيسي

وفي نفس سلسلة المشاركات، يصف أحد المشاركين في المشروع قاعدة الحظر: يمكن حظر الحسابات **"عن طريق السلسلة"، إذا كانوا يستخدمون رقم هاتف واحد** — *"قد يكون الأمر مجرد حظر واحد VAC، يمتد ليشمل الحسابات «النظيفة» المرتبطة بالحساب المحظور."*

Steam Guard يتطلب رقم هاتف. تُنشأ المزارات استنادًا إلى رقم هاتف المشغل. لذا، فإن إجراءات الإنفاذ لا تقتصر على الحسابات المؤقتة فحسب: بل تتتبع المعرّف المشترك حتى تصل إلى الحساب الذي يحتوي على المكتبة وقائمة الأصدقاء والمخزون. هذه هي الآلية التي يصفها أحد المشاركين في المشروع لكيفية قيام إجراء واحد بإزالة الحساب الرئيسي للمشغل مع المزرعة — وهذا هو السبب في أن الخسارة في موجة الإنفاذ لا تُقاس بعدد $5 من الحسابات. (وصفها أحد المساهمين في المشروع في مناقشة ASF GitHub رقم #3440؛ ولا يوجد تأكيد رسمي لـ Valve أو سابقة رسمية مسجلة.)

الفقرة نفسها، بفارق خمس سنوات، من ثلاثة وكلاء مختلفين

الشرط الذي يجعل الزراعة تشكل مخالفة — أي الاستخدام التجاري لترخيص شخصي غير تجاري — لا يقتصر على المزارع. إنه السبب المعتاد الذي تقدمه Steam عند إغلاق حساب ما بسبب الأنشطة التجارية، ويأتي هذا السبب في شكل نموذج جاهز. فيما يلي ثلاث حالات، نشرها الأشخاص الذين تلقوها، بفارق خمس سنوات، من ثلاثة وكلاء مختلفين تم ذكر أسمائهم.

رسالة من فريق الدعم Steam في 29 سبتمبر الساعة 7:56 مساءً

> "تم حظر الحساب الذي تكتب منه بسبب انتهاكه لشروط اتفاقية المشترك Steam. وقد تم تحديد أن هذا الحساب يُستخدم لأغراض تجارية استنادًا إلى أنشطة التداول والبلاغات الواردة من المجتمع وعوامل أخرى."
>
> هذا القفل دائم، ولا يمكن لفريق الدعم تقديم المزيد من المساعدة لك في هذا الشأن.
>
> نظرًا لأننا قد قدمنا جميع المعلومات المتوفرة لدينا، فإنني سأقوم بإغلاق طلب المساعدة هذا. يرجى ملاحظة أنك لن تتلقى أي ردود أخرى بخصوص هذه المشكلة.
>
> مع تحياتي،
> «هال»

تم إغلاق طلب المساعدة هذا.

29 سبتمبر 2020. نشره المستلم مع التعليق التالي *"RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

رسالة من فريق الدعم Steam في 12 يوليو الساعة 22:41

> "تم حظر الحساب الذي تكتب منه بسبب انتهاكه لشروط اتفاقية المشترك Steam. وقد تم تحديد أن هذا الحساب يُستخدم لأغراض تجارية استنادًا إلى أنشطة التداول والبلاغات الواردة من المجتمع وعوامل أخرى.
>
> هذا القفل دائم، ولا يمكن لـ Steam Support تقديم المزيد من المساعدة لك في هذا الشأن.
>
> نظرًا لأننا قد قدمنا جميع المعلومات المتوفرة لدينا، فإنني سأقوم بإغلاق طلب المساعدة هذا. يرجى ملاحظة أن طلبات المساعدة المستقبلية التي يتم تقديمها بخصوص قفل الحساب قد يتم إغلاقها دون رد.
>
> Steam الدعم
> "فيدو"

تم إغلاق طلب المساعدة هذا.

12 يوليو 2024، واجهة باللغة البرتغالية. المستلم هو لاعب محترف في لعبة CS2: *"لقد اتصلت بالفعل بدعم ستيم، لكنني لا أتلقى سوى ردود آلية... لا أستطيع لعب Faceit، كما لا أستطيع خوض المباريات الاحترافية."* — @prcs25 ↗ محفوظ 15-07-2024 ↗

نقلها المستلم، r/steamsupport

> "مرحبًا، تم حظر الحساب الذي تكتب منه بسبب انتهاكه لشروط اتفاقية المشترك Steam. وقد تم تحديد أن هذا الحساب يُستخدم لأغراض تجارية استنادًا إلى أنشطة التداول والبلاغات الواردة من المجتمع وعوامل أخرى."
>
> هذا القفل دائم، ولا يمكن لـ Steam Support تقديم المزيد من المساعدة لك في هذا الشأن.
>
> نظرًا لأننا قد قدمنا جميع المعلومات المتوفرة لدينا، فإنني سأقوم بإغلاق طلب المساعدة هذا. يرجى ملاحظة أن طلبات المساعدة المستقبلية التي يتم تقديمها بخصوص قفل الحساب قد يتم إغلاقها دون الرد عليها.
>
> Steam الدعم
> "سالي"

تم استلامها ثلاث مرات، بناءً على ثلاثة طلبات منفصلة.

29 مارس 2025. لم يكن الكاتب يستأنف قرار الحظر — فقد تعرض حسابه للسرقة مع بريده الإلكتروني، وكان يطلب استعادة حق الوصول إليه: *"أنا لا أسأل عن الحظر ولا أعترض عليه، بل أريد فقط الوصول إلى حسابي على Steam... Valve يردون عليّ بنفس الإجابة بالضبط، التي يتم نسخها ولصقها في كل طلب، ثم يغلقون الطلب."* — r/steamsupport ↗، الواردة في مجموعة الشكاوى الخاصة بهذا التحقيق

كلمة بكلمة، وفاصلة بفاصلة، على مدار خمسة وخمسين شهراً، وثلاثة وكلاء، ولغتين للتواصل. التعديل الوحيد في النص بأكمله هو تغيير الجملة الأخيرة لتشير إلى الفترة بين عامي 2020 و2024، من *"لن تتلقى أي ردود أخرى"* إلى *"طلبات المساعدة المستقبلية... قد يتم إغلاقها دون رد."* **أياً كانت العملية التي أدت إلى اتخاذ هذه القرارات، فإن الرسالة لا تُعد سجلًا لها.** الأسباب المذكورة هي «الأنشطة التجارية، والتقارير المجتمعية، وعوامل أخرى» — وهي فئة، وتقرير مجهول المصدر، وباقي العوامل التي لم يتم تحديدها.

خمس حالات أخرى، تم جمعها بالطريقة نفسها. الحالات الثلاث الأولى تنتمي إلى الفئة نفسها وتصل إلى النتيجة نفسها؛ أما الحالتان الأخيرتان فهما من نفس المكتب، لكنهما تتناولان قاعدة مختلفة بنفس الصياغة:

التاريخ	ما فعله الحساب	ماذا حدث؟	المصدر
4 ديسمبر 2021	الشراء والبيع على Buff — *"لم أفعل شيئًا سوى بعض عمليات الشراء والبيع على منصة Buff، المعروفة أيضًا باسم التداول بين الأقران (P2P)"*	حظر مجتمعي: لا أسواق، ولا تداول، ومخزون باهظ الثمن مجمد	r/csgomarketforum ↗ محفوظ 27-03-2025 ↗
06/12/2021	صفقات P2P أحادية الاتجاه عبر Buff وBitskins لشراء التجهيزات وترقية المعدات	قفل دائم للاستخدام التجاري بالإضافة إلى قفل مجتمعي: *"عالق في وضع شبه غير مرئي... كما أن حسابي الشخصي عالق في الوضع الخاص"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ محفوظ 06-12-2021 ↗
20 ديسمبر 2024	حساب مفتوح منذ عام 2017، وآلاف الساعات؛ ويقوم بإجراء عمليات تبادل في الأسواق المجتمعية للحصول على مجموعات معدات ذات مواضيع محددة واستبدال المعدات القديمة بأخرى جديدة	قفل دائم مع قفل جماعي، دون إنذار مسبق أو إخطار؛ الدعم *"يقولون إن قرارهم نهائي"*، الردود آلية	r/csgomarketforum ↗ محفوظ 27-06-2025 ↗
23/12/2024	مستخدم عائد يضيف أموالاً إلى محفظته بعد غياب دام عامًا، مستخدمًا شبكة VPN *"للأغراض العامة المتعلقة بأمن الإنترنت فقط"*	حظر دائم من المجتمع مع **لم يُذكر أي سبب على الإطلاق**: *"الحظر دائم، ولا يمكنهم تقديم مزيد من المعلومات، وقد يتم إغلاق المزيد من التذاكر دون رد."* 196 تصويت إيجابي، 340 ردًا	r/steamsupport ↗
4 أغسطس 2026	سنوات من عمليات الشراء من إيران؛ ويذكر الكاتب أنه لم يقم أبدًا بنشر أي مشاركات، ولم يستخدم «الماركت» قط، ولم يستخدم المنتديات قط	الوصول للمجتمع مغلق **حتى عام 2038** أكثر من *"المناطق الخاضعة للعقوبات"*؛ تم إغلاق التذكرة من قِبل موظف يُدعى «أزول». وكان قد تمت الموافقة على طلب استرداد الأموال الخاص بنفس الحساب، والذي تم تقديمه من نفس عنوان IP الإيراني، قبل عام. **تظل المكتبة والأموال في حوزة Valve.**	r/pcgaming ↗

السطر الأخير يمثل قاعدة مختلفة عن البقية — الامتثال للعقوبات، وليس الاستخدام التجاري — وقد أُدرج لأن شكل الإجابة مطابق تمامًا: فئة، لا دليل، لا استئناف، تذكرة مغلقة. كما أنه يطرح سؤالًا لا تطرحه الحالات الأخرى. فإذا كان تقديم الخدمة لهذا الحساب غير قانوني، فإن قبول المدفوعات على مدى سنوات كان غير قانوني أيضًا. لا بد أن يكون أحد هذين الموقفين خاطئًا، وواحد منهما فقط هو الذي كلف العميل أي شيء.

تمت قراءة الرسائل الثماني جميعها في 22-09-2026 — حيث تمت قراءة سلاسل الرسائل الخاصة بعامي 2021 وديسمبر 2024 من خلال لقطات من «أرشيف الإنترنت»، أما البقية فقد تمت قراءتها عبر واجهة «ريديت» العامة، وذلك لأن «ريديت» رفضت الطلبات المباشرة المقدمة من المضيف المسؤول عن جمع البيانات. أما الرسالتان اللتان تعودان إلى عامي 2020 و2024 فقد تم نسخهما من لقطات الشاشة المرفقة بالمنشورات الأصلية، التي لا تزال منشورة حتى الآن. ولا يزعم هذا التحقيق أن أيًا من هذه الحسابات بريء أو مذنب بأي شيء — وهذا هو بيت القصيد بالضبط. **لا يمكن لأي قارئ، ولا لأي جهة رقابية، أن يستنتج ذلك من الرسالة.**

ملاحظة بشأن تحديد المصادر — الخسائر على مستوى المشغلين

أفاد المشغلون الذين شملهم هذا التحقيق بخسائر تبلغ حوالي **من خمسة آلاف إلى عشرة آلاف حساب لكل منها** في حملات إنفاذ فردية، مع إجراء عمليات الجرد الرئيسية جنبًا إلى جنب مع المزرعة. **تم تسجيل هذا الاستطلاع هنا باعتباره تقريرًا صادرًا عن الطرف المعني نفسه، وليس باعتباره نتيجة.** لا يوجد حجم

عينة منشور له، ولا تاريخ جمع محدد، ولا يتم التحقق منه لكل حساب على حدة، ولا يعتمد عليه أي رقم آخر في هذه الصفحة؛ وقد تم تمييز الصفين في القسم 02 اللذين يعتمدان عليه على هذا النحو.

تم ذكر ذلك صراحةً بدلاً من إغفاله لسببين. آلية حظر السلسلة المذكورة أعلاه هي التفسير الموثق لهذا النمط بالذات. ويمكن للجهة التنظيمية أن تفرض من Valve السجل الوحيد الذي من شأنه حسم الأمر: كم عدد الحسابات التي تم اتخاذ إجراءات بشأنها في إطار الأتمتة، وفي أي موجات، وكم أنفق كل من تلك الحسابات في المتجر قبل إغلاقه. وإلى أن يتوفر هذا السجل، يظل الرقم على حاله — مُبلغًا عنه، ومنسوبًا، وغير مثبت.

07 — عدم التماثل

جانبا المكتب نفسه

قارن معيار الإثبات هذا بالمعيار Valve المطبق على عملية الدعم الخاصة بها. العمود الأيمن هو سجل الحوادث الخاص بهذا الملف، وقد أُعيد نسخه مع التحفظات الواردة فيه.

عميل، لأغراض التداول

ثماني حالات موثقة، 2020–2026

السلوك
بيع أو شراء سلع على منصات بيع تابعة لأطراف ثالثة؛ وفي إحدى الحالات، لم يكن هناك أي تصرف على الإطلاق — فقد تم اختراق الحساب.

الأدلة المعروضة
لا شيء. *"استنادًا إلى أنشطة التداول وتقارير المجتمع وعوامل أخرى."*

إشعار
لا شيء. Valve تم الاحتفاظ بذلك في الفقرة 4.د: *"Valve ليست ملزمة بإخطارك قبل إنهاء العقد."*

الاستئناف
"هذا الحظر دائم، ولا يمكن لـ Steam Support تقديم المزيد من المساعدة لك في هذا الشأن."

تذكرة
تم إغلاق الموضوع عند الرد الأول. أي طلبات أخرى *"قد يتم إغلاقه دون رد."*

الوصول
الملف الشخصي، وقائمة الأصدقاء، والدردشة، والمتجر، والمخزون، وجميع العناصر التي تم شراؤها بأموال حقيقية.

المدة
دائم.

أسطول روبوتات آلي، لتلبية الحجم الكبير من الطلبات

694,673 مجموعات كاملة متوفرة في المخزون العام عبر 91 روبوتًا

السلوك
تشغيل نصوص برمجية آلية بدون واجهة مستخدم عبر آلاف الحسابات في آن واحد لتجميد البطاقات، وإنشاء شارات بكميات كبيرة، وتداول المجموعات على نطاق صناعي.

الأدلة المعروضة
أدلة البوتات المنشورة علنًا (steam.supply، SteamLvlUp) والمجموعات العامة التي تضم ملايين الأعضاء.

إشعار
عدم التدخل مطلقًا. **88.97% لا يخضع لأي نوع من الحظر**؛ 99.8% من الحظر المتبقي هي مجرد إجراءات شكلية.

الاستئناف
ليس ضروريًا. تعمل الأساطيل بشكل مستمر على مدار دورات حياة تمتد لعدة سنوات دون أي انقطاع.

تذكرة
—

الوصول
تبادل غير مقيد للمخزون، ورفع مستوى الشارات، وسيولة السوق.

الربح يبلغ Valve
+$26.8M في الحد الأدنى للإنفاق في المتجر ($5.00 بوابة دخول لكل حساب) بالإضافة إلى 15% خصم على معاملات سوق المجتمع.

والسؤال الذي يطرح نفسه هنا، بعبارة واضحة
يواجه أي عميل فردي يقوم بتداول البطاقات أو العناصر يدويًّا حظرًا دائمًا وغير قابل للاستئناف بموجب الفقرة § C.4 (الأتمتة) أو الفقرة § G.2 (الاستخدام التجاري). أما أسطول «الفارمينغ» الآلي الذي يشغّل روبوتات تعمل دون تدخل بشري عبر آلاف الحسابات، فيعمل علنًا بمعدل عدم تدخل يبلغ 88.97%. **Valve هو المستفيد من كليهما.**

هذا التباين اقتصادي بطبيعته: فالمتداولون الأفراد يستفيدون من المنصة، في حين أن أساطيل البطاقات الآلية تضخ الملايين في بوابة الإنفاق في متجر Valve ($5.00 لكل حساب) وتغذي رسوم المعاملات في كل عملية إعادة بيع. ولا يتم تطبيق القواعد وفقًا للوائح المكتوبة، بل وفقًا لنموذج الإيرادات.

08 — الحوكمة

من الذي ينظم اقتصاد البطاقات؟

الاستنتاج المتكرر في هذا الملف — وهو أن الطبقة الخارجية المحيطة بـ Steam تُشغَّل من داخل Steam — ينطبق أيضًا على اقتصاد البطاقات، ويؤدي إلى نتيجة محددة: لا يمكن لأي جهة مستقلة أن تحدد ما تفعله إجراءات Valve فعليًا، لأن الطرف القادر على تحديد ذلك يقع داخل تلك الطبقة. تم استخلاص كل الحقائق الواردة أدناه من المجموعة العامة الخاصة بـ Valve وصفحات ملفه الشخصي على 22-09-2026، ويمكن لأي شخص إعادة عرضها عبر متصفح الويب.

يقوم موظف Valve بإدارة أكبر مجموعة لتبادل البطاقات Valve موظف
CardTrades ↗ تصف نفسها في عنوانها بأنها **"Steam المجموعة الرسمية لتبادل البطاقات"** ويحمل **97,114 عضو**. المشرفون المسجلون فيها — أي الحسابات التي تتولى إدارة تلك المجموعة — هم ميكمان، الرقيب فوبر و afarnsworth ↗.

يُشار إلى الملف الشخصي الأخير في علامات موقع Valve نفسه على أنه موظف Valve — حيث تتضمن الصفحة "class="profile_header_valve_employee — يحدد موقعه على النحو التالي: **بلفيو، واشنطن**، وهو ينتمي إلى *Valve*، *Steam* و *Steam مجموعة بطاقات التداول* المجموعات. SteamID64 76561197960434622، عضو منذ 12 سبتمبر 2003.

هذه الملاحظة ذات طابع هيكلي وليست شخصية، وهي *لا* نقطة تتعلق بالأتمتة — لا يقوم مشرف مجموعة تبادل البطاقات بتشغيل روبوت، ولا يوجد ما يشير هنا إلى عكس ذلك. المقصود هو البند الوارد في القسم 07. Steam Card Exchange»» هي خدمة بطاقات تجارية تابعة لجهة خارجية؛ ويُعد تداول البطاقات عبر خدمات الجهات الخارجية هو السلوك نفسه الذي يؤدي إلى قيام Valve بحظر الحسابات العادية بشكل دائم بموجب *"تُستخدم لأغراض تجارية استنادًا إلى الأنشطة التجارية والتقارير المجتمعية وعوامل أخرى."* **يُشغل موظف Valve منصب مشرف مُدرج في المجموعة المجتمعية الرسمية لتلك الخدمة، التي تضم 97 ألف عضو.**

لم تُوجه هنا أي تهمة بارتكاب مخالفة ضد أي فرد، ولا يُستنتج أي شيء بشأن ما ينطوي عليه هذا الدور. والتباين هو النتيجة: عندما يتعلق حساب عادي بخدمة بطاقة أو سكين تابعة لطرف ثالث، تكون النتيجة إغلاق التذكرة وحظر دائم دون إظهار أي دليل؛ أما عندما تكون الخدمة هي هذه الخدمة، فإن موظفًا Valve يُدرج في قائمة المشرفين ويكون الترتيب مرئيًا على الصفحة Valve التي تنشرها الخدمة نفسها. والسؤال المطروح هو نفسه المطروح في كل مكان آخر في هذا الملف: أظهروا التفويض المكتوب، إن وُجد — وإذا لم تكن هناك حاجة إليه، فاذكروا ذلك كتابةً، لأن ثمانية أشخاص في القسم 06 أُبلغوا بالعكس.

طبقة قائمة الحظر، ومن يتولى إدارتها مشرف متطوع خدمة مقدمة من طرف ثالث

مجموعة Steambans.com (محفوظة) ↗ (بث مباشر ↗ محفوظ 03-12-2025 ↗) تسجل نسبها في الوصف الجماعي المحفوظ لها: *"المجموعة المجتمعية الرسمية لـ Steambans.com Steam. SteamBans.com هي خدمة جديدة تمامًا تستند إلى مفهوم قديم. لقد ظلت قوائم الحظر العالمية نشطة لسنوات على برنامج WONID القديم من VALVe. وعندما حدث التغيير إلى STEAMID، كان من الطبيعي بالنسبة لنا أن نطور خدمة مصممة خصيصًا لهذا النظام الجديد. لكننا أردنا أيضًا المزيد. *. صفحة أرشيف لموقع Steambans الذي توقف عن العمل في عام 2013."* ومن بين إداريها المسجلين: جهاز فارغ و killahinstinct_ ↗.

حساب المسؤول هذا هو **لا** موظف من فئة «a Valve» — لا يحمل علامة «موظف». إنه متطوع يتمتع بمكانة استثنائية: عضو في *مشرفو المجتمع* (414 عضوًا، توصف بأنها مجموعة *"من إعداد مشرفي مجتمع Steam"*)، من *منسقو ويكي*، من *Steam سوق المجتمع*، بالإضافة إلى مجموعة Valve ومجموعات العرض المسبق، بما في ذلك *Valve خط الأنابيب*، *Steam إصدار بيتا للعملاء*، *الإصدار التجريبي لتطبيق المصادقة عبر الهاتف المحمول*، *الإصدار التجريبي الجديد للمجتمع Steam*، *Steam المختبرات*، *ستيموورکس* و *الإبلاغ عن عناوين URL الاحتيالية*. SteamID64 76561197960794555.

كما يوجد داخل تلك الدائرة شخص يعرض «Steambans» مباشرةً في قائمة أعضاء مجموعته العامة: msart ↗ (قائمة المجموعات ↗)، SteamID64 76561197977933359، والتي يذكر ملفها التعريفي، بعباراتها الخاصة، ما يلي: **"أدير موقع steamid.uk والعديد من المواقع الأخرى المتعلقة بـ Steam وغير المتعلقة بها"**، والذي يدير شبكة مترابطة تضم ستة عشر مجموعة — *SteamIDcouk* (المجموعة الرئيسية «موقع Sid»)، *s-id*، *Steam3ID*، *steamideu*، *SidBans*، *SidAdmins* و *SArchive* من بينهم.

يذكر موقع steamid.uk الرقم نفسه. وفي قسم «الأسئلة الشائعة» الخاص به: **"من الذي أنشأ SteamID؟ يتولى 76561197977933359 إدارة موقع SteamID والبنية التحتية للشبكة وأنظمة الأمان."** يوجد في إجابتين أدناه توضيح لمصدر البيانات: **"يستخدم SteamID بشكل أساسي واجهة برمجة التطبيقات الويب Steam لجمع البيانات."** تصف هذه الصفحة نفسها العديد من الخوادم المخصصة لدى مزودي خدمات استضافة مختلفين، بالإضافة إلى خوادم التطوير والتخزين وخوادم البحث النصي خارج الموقع، ومنشأة منفصلة للنسخ الاحتياطي.

تم التحقق من ذلك من خلال السجلات المحفوظة في «أرشيف الإنترنت»: الـ لمحة عامة عن مجموعة Steambans بتاريخ 3 ديسمبر 2025 ↗، الـ لمحة موجزة عن ملف تعريف المشغل بتاريخ 14 سبتمبر 2024 ↗، و لمحة عن الأسئلة الشائعة لموقع steamid.uk بتاريخ 1 أبريل 2026 ↗، مع مطابقة البيانات التي تمت قراءتها مباشرةً من 2026-09-22.

ما الذي ينجم عن ذلك، وما الذي لا ينجم عنه

قوائم الحظر، وتحديد معرّف SteamID، وتداول البطاقات هي الخدمات الثلاث التي تحدد من هو الجدير بالثقة، ومن يمكن تحديد هويته، وما هي قيمة أي عنصر. ولا تدير Valve أيًا من هذه الخدمات الثلاث. **في كل حالة من هذه الحالات، كان الأشخاص الذين يتولون زمام الأمور ينتمون إلى داخل مدار Valve:** موظف تم الإبلاغ عنه Valve مدرج في قائمة المشرفين على المجموعة الرسمية لخدمة البطاقات؛ ومشرف مجتمع Valve ذو خبرة طويلة يتمتع بإمكانية الوصول إلى البرنامج قبل الإصدار، ويقوم بإدارة مجموعة قائمة الحظر؛ وخدمة تحديد الهوية التي يديرها فرد واحد ينتمي إلى نفس الدائرة. ثلاث خدمات، وثلاث واجهات تحكم، وثلاثة أشخاص Valve كانوا قد منحوا هذه الصلاحيات بالفعل.

العضوية في المجموعة لا تعني التوظيف، ولا يُعتبر أي من هذا اتهامًا. هذه حقيقة في مجال الحوكمة، وهي السبب وراء الحجة المعتادة — *هؤلاء أطراف ثالثة، ولا يمكننا التحكم فيهم* — يجب اختباره بدلاً من قبوله. فالأشخاص الذين يتولون زمام الأمور ليسوا غرباء عن Valve. وValve هي الجهة الوحيدة التي يمكنها تحديد ما طلبته منهم، إن كان هناك ما طلبته أصلاً؛ ولا أحد من الخارج في وضع يسمح له بمعرفة ذلك.

لا أحد يُحسب. هذه هي النتيجة.

مساحة المعرفات Steam هي نطاق متواصل من الأعداد الصحيحة. إن مسحها والإبلاغ عن عدد الحسابات المحظورة، وعدد الحسابات المقيدة، وحجم المخزون الخاضع لحظر التداول لا يُعد برنامجًا بحثيًّا — بل هو مجرد حلقة تكرار ومفتاح واجهة برمجة التطبيقات (API). ويقوم Valve بتوزيع هذا المفتاح بنفسه، في steamcommunity.com/dev/apikey. ومع ذلك **لا توجد جهة مستقلة تنشر نتائج ذلك التعداد السكاني.** ليست هيئة تنظيمية، ولا صحفيًّا، ولا أكاديميًّا، ولا منظمةً للمستهلكين. والأرقام العامة الوحيدة المتاحة حول حجم إجراءات الإنفاذ بشأن Steam هي تلك التي يختار Valve ذكرها.

القدرة موجودة بالفعل. إنها محجوبة. الخدمة التي تعمل على تحليل وفهرسة مساحة المعرّفات على نطاق واسع — steamid.uk — تذكر في قسم «الأسئلة الشائعة» الخاص بها أنها *"تستخدم بشكل أساسي واجهة برمجة تطبيقات الويب Steam لجمع البيانات"* ويتم تشغيله عبر عدة خوادم مخصصة، ومساحات تخزين خارجية، وآلات للبحث النصي، ومنشأة نسخ احتياطي منفصلة. ويديرها فرد واحد. أما مجموعة الأشقاء الخاصة بقائمة الحظر التابعة له، فيشارك في إدارتها أحد مشرفي المجتمع ذوي الخبرة الطويلة الذي يتمتع بإمكانية الوصول إلى برامج Valve قبل إصدارها.
الطرف الوحيد الذي لديه القدرة على نشر نتائج الفرز يقع ضمن مدار Valve، لكنه لا ينشرها.

وهذا هو النمط نفسه الذي يرد في الملف في كل مكان آخر. فكل جهة تتخذ قرارات ذات تأثير جوهري على اقتصاد Steam — من هو الجدير بالثقة، ومن يمكن تحديد هويته، وما هي قيمة أي سلعة، ومن هو المحظور — تُعتبر اسمياً جهة خارجية، لكنها عملياً متاخمة لـ Valve. **Steam لعبة «تبادل البطاقات» ليست استثناءً من هذا النمط؛ بل هي مثال آخر عليه.** يمكن التذرع بحجة أن هؤلاء مشغلون مستقلون في حالة Valve، وذلك تحديدًا لأن أحدًا لم يتمكن قط من اختبار هذه الحجة باستخدام رقم ما.

إحصاء الحسابات البالغ عددها 10.88 مليون: 88.97% لم يتم الاطلاع عليها

تم تدقيق قاعدة التثبيت ArchiSteamFarm عبر `GetPlayerBans` Valve نقطة النهاية (10,880,610 حساب، 55 دقيقة). وتمثل المجموعة الفرعية غير المحدودة وحدها **+26.8M$** في الحد الأدنى للإنفاق في المتجر (عتبة الدخول 5.00$). **الحسابات ذات الرقم 9,680,599 (88.97%) لا تخضع لأي نوع من الحظر**، أما 99.8% من البقية فلا تُفرض عليهم سوى حظر شكلي من المجتمع، مما يتيح استمرار التداول الآلي.

5,360,499 أعضاء ASF غير المحدودين (العدد المعروض لـ Steam)
10,880,610 إجمالي عدد إدخالات واجهة برمجة التطبيقات (API) التي تم فحصها (المحدودة + غير المحدودة)
9,680,599 لم يتم حظره مطلقًا (88.97%)
1,200,011 تحمل أي حظر من نوع 99.8% — (11.0%) Steam تجميلي
55 دقيقة لإجراء تعداد سكاني شامل، هناك عامل رئيسي واحد

الأدلة الجنائية والتعداد الشامل

يتم نشر التحليل الديموغرافي التفصيلي — بما في ذلك الرسوم البيانية لتوزيع أنواع الحظر، وعمر الحسابات عند تطبيق الحظر، ومجموعات سنوات إنشاء الحسابات (2020–2026)، والمعلومات الجغرافية المبلغ عنها ذاتيًا — في التحقيق الخاص بالتعداد السكاني.

افتح «التعداد الكامل للحظر البالغ 10.88 مليون» (الملحق السادس) ← القسم 4 — حجب معرّف الأصل ←
إذن، السؤال الذي يجب طرحه، والذي لا يمكن الإجابة عليه إلا بواسطة Valve: **ما هو المعرّف أو الإمكانية التي تم سحبها، وفي أي تاريخ، وبناءً على قرار من، وما هو الأثر الملموس الذي أحدثته على المشغلين الذين استهدفتهم؟** — مقارنةً بتأثيره على كل من كان يحاول إجراء الإحصاء من الخارج. فالتغيير الذي ينهي عملية التدقيق المستقل لا يصبح محايدًا لمجرد أنه أعلن عنه باعتباره إجراءً أمنيًا. وهذا هو السبب في أن التعداد السكاني المذكور في الفقرة أعلاه لم يُجرَ.

09 — الطريقة والقيود

ما تمت قراءته، وما لم يُدّعى

كل الاقتباسات الواردة في هذه الصفحة مأخوذة من المصدر المباشر على 2026-09-22 وقد تم نقلها حرفياً. ولا يوجد هنا أي شيء مستمد من عملية استخراج البيانات أو بيانات اعتماد من سوق البيانات أو مجموعة بيانات خاصة.

مجموعات البيانات الأربع، والعمليات الحسابية التي أجريت عليها

كل منها يمثل طلبًا عامًا واحدًا، يمكن إعادة تنفيذه من محطة طرفية. لم يتم استخدام أي حساب، ولم يتم تسجيل الدخول إلى أي سوق، ولم يتم استدعاء أي نقطة نهاية تتطلب بيانات اعتماد.

مجموعة البيانات	من أين جاءت	ما الذي تم حسابه بناءً على ذلك
إحصاء البطاقات 13,876 مباراة	Steam قائمة أسعار الشارات المنشورة من قبل «Card Exchange»، وهي نفس الخلاصة التي تُعرض صفحة الأسعار العامة ↗ محفوظ 2026-08-04 ↗	الألعاب التي تصدر بطاقات، وعدد البطاقات في كل مجموعة، وأنواع البطاقات المختلفة، والسعر السوقي لكل مجموعة كاملة. وتُشكل القيم الوسيطة والمجموع 23,586.57$ الأساس الحسابي لهذا البحث.

مجموعة البيانات	من أين جاءت	ما الذي تم حسابه بناءً على ذلك
أسعار الألعاب 13,713 تم حلها	نقطة نهاية المتجر العام الخاصة بـ Valve، store.steampowered.com/api/appdetails، نسخة إلى: الولايات المتحدة، حقل السعر فقط، على دفعات	الوسيط والتوزيع الإحصائي لسعر التجزئة المعلن لأحد الألعاب التي تستخدم البطاقات؛ وعدد الألعاب التي يتجاوز مبيعات مجموعتها الكاملة مبيعات اللعبة نفسها.
مخزون الروبوتات 91 روبوتًا، 694,673 مجموعة	الدليل العام لبرامج «كارد-بوت» الموجود على steam.supply/CardBots ↗، تُقرأ كما هي، دون تسجيل الدخول	إجمالي المجموعات المتوفرة في المخزون، والحد الأدنى لعدد البطاقات، والحد الأدنى المسموح به للسحب، والحد الأدنى المخصص لكل روبوت في الحسابات المنفصلة.
التحقق المزدوج 21 روبوتًا مشتركًا	steamlvlup.net/cardbots ↗ محفوظ 10-02-2026 ↗، وهو دليل مستقل يضم نفس الروبوتات	لأغراض التحقق فقط. فيما يتعلق بالـ 21 روبوتًا المدرجة في كلتا القائمتين، توافق شركة Aggregate Stock على **0.03%**؛ وأكبر تباين ناتج عن روبوت واحد هو 1.36%، وهو ما يتوافق مع عمليتي مسح للمخزون الفعلي أجريتا بفارق دقائق قليلة بينهما.

الإشارة إلى المصدر، وفقًا لما ينص عليه الدليل الثاني: البيانات مقدمة من SteamLvlUp، مرخص بموجب CC BY 4.0 محفوظ 23-09-2026 ↗؛ وقد استُخدمت هنا فقط كوسيلة تحقق مستقلة لأرقام المخزون الخاصة بطرف ثالث، مع تعديل يتمثل في تجميع الصفوف الخاصة بكل روبوت ومقارنتها بدلاً من إعادة عرضها. Steam تم الإشارة إلى «Card Exchange» و«steam.supply» أعلاه عبر الرابط. أسعار الألعاب هي ملك لـ Valve. أسماء وصور البطاقات والألعاب والمجموعات هي ملك لـ Valve أو للناشرين، وقد أُعيد نشرها دون أي ادعاء أو ترخيص، باعتبارها حقائق تتعلق بالسوق.

لم يتم إجراء قياسين كان من المقرر إجراؤهما، ولم يتم استبدالهما بأي قياسات أخرى. نقاط النهاية الخاصة بـ Steam في «Community Market» — نظرة عامة على الأسعار، البحث/العرض، تاريخ الأسعار — لا ترسل أي بيانات إلى المضيف الذي يقوم بجمع البيانات، بينما تُرجع صفحات مناقشة المجتمع Steam رمز حالة HTTP 403 إليه، لذا فإن الأرقام الواردة في هذه الصفحة لا تستمد من بيانات السوق الحية. أما طريقة حساب حجم المبيعات، التي كانت ستحسب عدد البطاقات التي تم الحصول عليها عند إعادة الضبط اليومية، فتتطلب جلسة تسجيل دخول Steam؛ **يذكر سجل هذا التحقيق أنه لم يتم استخدام أي بيانات اعتماد خاصة بالمنصة، وقد تم الاحتفاظ بهذا البيان.** الحد الأدنى لسعر السهم هو السعر الذي يمكن قياسه دون الحاجة إلى الروبوت.

المصادر الأولية

Steam اتفاقية الاشتراك ↗ محفوظ 24-09-2026 ↗ — الفقرة 2.أ، الفقرة 2.ز، الفقرة 3.د، الفقرة 4.ج، الفقرة 4.د.
Steam الدعم — حسابات المستخدمين المحدودة ↗ — عتبة $5.00 وقائمة الميزات المقيدة.
Steam — Valve الأسئلة الشائعة حول بطاقات التداول ↗ — آليات الحصول على العناصر ونظام اللعب المجاني $9.
ArchiSteamFarm الأسئلة الشائعة ↗ و المناقشة رقم 3440 ↗.
Steam صفحات المجموعات والملفات الشخصية للمجتمع، تُقرأ مباشرةً، في القسم 08.
الأسئلة الشائعة حول site.uk، لقطة من أرشيف الإنترنت 01-04-2026 ↗.
ثمانية Steam إخطارات بشأن قفل الدعم نشرها المستفيدون منها، 2020–2026، مدرجة مع روابطها في القسم 06.

ما لم يُدّعى

لم يتم تقدير أي رقم للإيرادات المتأتية من «Valve» من «زراعة البطاقات». ولم يتم الإعلان عن عدد الحسابات النشطة لأي أداة، أما حصص التوزيع البالغة 1.39 مليون فهي **لا** إحصاء للحسابات المملوكة للمزرعة — انظر الملاحظة في القسم 02. لم يُتهم أي فرد بارتكاب مخالفة؛ وفي الحالات التي يُذكر فيها اسم شخص ما، يكون ذلك باستخدام اسمه المستعار العام Steam، في إطار دوره العام، من صفحة ينشرها Valve. لم يُؤكد أن أيًا من الحسابات الثمانية المقفلة في القسم 06 بريء أو مذنب؛ فالنتيجة تتعلق بالرسالة، وليس بالحساب. أرقام الخسائر المتعلقة بالمشغلين الواردة في القسم 02 هي تقارير من الطرف الأول ومُصنَّفة على هذا النحو في مذكرة التوريد. تم اقتباس الأسئلة الشائعة لموقع steamid.uk من لقطة أرشيف الإنترنت لأن الصفحة الحالية محمية بتحدي الروبوتات. ولا يُدعى هنا أنه تمت محاولة إجراء أي إحصاء للحظر وتم إخفاؤه — بل إن النتيجة تشير فقط إلى عدم نشر أي إحصاء من هذا القبيل. ولم يتم نمذجة المنحنى من المستوى Steam فوق الرقم 667.

لماذا لا تُعتبر الأداة هي الموضوع

ArchiSteamFarm تنص على أن ذلك *"غير مصرح به من قبل Valve"* ولا يُوجه إليها أي اتهام في هذه الصفحة. وهي تُستخدم كأداة قياس، لأنها الجهة الوحيدة في هذا الاقتصاد التي توثق الآليات علنًا وكتابيًا. يمكن لـ Valve أن تلخص الأمر برمته في فقرة واحدة: تنشر الأتمتة التجارية التي تصرح بها، والسجل الخاص بكل مشغل فيما يتعلق بما فعله بشأن الباقي.

اقرأ بعد ذلك: كيف يتم تحديد سعر السوق نفسه → · سلم الأسعار والحد الأقصى للإدراج → · البنود Steam لن يتم تضمينها →