La economía de las tarjetas — El Dossier Steam

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

ANEXO V — LA ECONOMÍA DE LAS TARJETAS

Una granja de bots no es una fuga en la tienda de Valve. Es una *cliente*.

Una cuenta Steam no puede recibir ni una sola tarjeta de juego hasta que haya gastado **$5.00** en la tienda. No puede «farmear» un juego que no le pertenece, ni tampoco uno que le hayan regalado. Así que, antes de que un sistema automatizado de «farming» de cartas produzca nada en absoluto, tiene que haber pagado por el acceso —por cuenta—, al precio que publica Valve. A continuación, la cláusula de automatización de Valve enumera, punto por punto, exactamente lo que produce ese sistema de obtención; su licencia prohíbe todas las vías por las que una carta obtenida mediante el «farming» se convierte en dinero; y su mercado se lleva una comisión cuando la carta se vende de todos modos —anunciada en 15%, pero con un mínimo de dos céntimos por venta, lo que en una carta cuyo precio está fijado en céntimos supone la mayor parte del precio—. Este ejemplo mide la magnitud de ese comercio, cuánto cuesta en sets el nivel más alto de un perfil y qué hace el departamento de cumplimiento de Valve con la misma cláusula cuando la cuenta pertenece a un comerciante corriente.

Lo primero que debe comprar una granja Cuánto cuesta un nivel en juegos A ambos lados del escritorio ¿Quién regula el mercado de las cartas?

$5.00 Realizar un gasto en la tienda antes de que una cuenta pueda recibir cualquier tarjeta — Página de asistencia de Valve

13,876 Juegos en Steam que emiten cromos y cuentan con 99,971 tipos distintos de cromos

694,673 Conjuntos completos de cartas de los que disponen actualmente en stock 91 bots de trading que cotizan en bolsa

1,389,346 Las asignaciones de tarjetas de cuenta y de juego que el stock ya ha consumido, como mínimo

$9.99 Precio mediano de un juego de cartas: el juego completo se vende por un precio mediano de $0.74

97,114 Miembros del grupo de intercambio de cromos cuya lista de moderadores incluye a un empleado con el código Valve — § 08

01 — El proceso

Qué es realmente una granja, paso a paso

Se describe únicamente a partir de la propia documentación de la herramienta y de las páginas de asistencia de Valve. Nada de lo que figura en esta sección es una deducción, y ninguna de las partes lo cuestiona.

Paso 1

Comprar en

La cuenta no debe ser *limitado*. La página de asistencia de Valve impide que las cuentas con restricciones *«Participar en el mercado Steam»*, de *«Intercambio de artículos de la comunidad Steam (cromos, sobres de cartas, gemas, etc.)»* y de *«Consigue Steam niveles de perfil*

(bloqueado en el nivel 0) y cromos». La entrada cuesta dinero: *«Tendrás que gastar al menos $5.00 USD en la tienda Steam».*

Paso 2

Comprar juegos

Las cartas solo se obtienen en los juegos que ya tienes. *«Tienes que ser el propietario del juego en tu cuenta Steam para poder optar a las cartas que se obtengan en él. El uso compartido familiar no equivale a la propiedad y no cuenta».* Las rutas gratuitas también están cerradas: *«Los juegos de pago que hayas conseguido gratis durante una promoción no se pueden utilizar para conseguir cartas».*, y *«No puedes conseguir cartas de los juegos F2P sin gastar dinero en ellos».*

Paso 3

Inactivo
La herramienta inicia sesión en la red Steam de forma automática, *«analiza tus insignias»*, crea la lista de títulos que se pueden cultivar y comienza *«Jugar a los juegos que cumplen los requisitos y comprobar periódicamente si ya se ha completado la partida».* Descripción del mecanismo por parte de su responsable: es *«No hace más que indicar a Steam que estamos jugando a un juego determinado».*

Paso 4

Se acaban las gotas
Cada título es finito. *«Cada juego tiene un número fijo de cartas que se pueden obtener. Una vez que las hayas conseguido todas (aproximadamente la mitad del conjunto completo), el juego ya no es una opción para seguir farmando».* Una granja que quiera seguir produciendo tiene que seguir comprando títulos. El suministro de cartas se ve limitado por las compras —por diseño, y en beneficio de Valve.

Paso 5

Retirar dinero
La tarjeta sale por una de estas tres vías: se vende en el Mercado de la Comunidad, se intercambia o se tritura para convertirla en gemas. Cada una de ellas constituye una transacción en el Mercado de Suscripciones o un intercambio, y el apartado § 3.D reserva el cobro: *«Valve podrá cobrar una comisión por las transacciones realizadas en un mercado de suscripciones».* Este es el paso que hace que todo ello constituya una infracción; véase 05.

Fuentes, leídas y citadas textualmente en 2026-09-22: Steam Asistencia técnica — Cuentas de usuario limitadas ↗ · ArchiSteamFarm Preguntas frecuentes ↗ · Valve — Steam Preguntas frecuentes sobre las cartas coleccionables ↗ · Steam Contrato de suscripción ↗ archivado 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm se utiliza a lo largo de esta página como instrumento de medición, no como acusado; su propia documentación afirma claramente que *«La ASF no está autorizada por Valve»*.

02 — La balanza

Antes de que una explotación agrícola gane un céntimo, ya ha pagado Valve

Dado que una cuenta con restricciones no puede recibir una tarjeta, todas las cuentas de una granja deben dejar de tener ese estatus antes de que puedan producir nada. El umbral está publicado y se cobra por cuenta.

Tamaño de la explotación agrícola	**De dónde sale esa cifra**	**Importe mínimo de compra en la tienda para poder solicitar la tarjeta**
10 cuentas	El límite máximo que recomienda la ASF — *«basándonos en las directrices internas Valve, así como en nuestras propias sugerencias»*	$50
Entre 100 y 200 cuentas	Límite técnico en la misma sección de preguntas frecuentes: *«Puedes ejecutar entre 100 y 200 bots con una sola dirección IP y una sola instancia de ASF».*	$500 – $1,000
120 cuentas	Caso de sanción n.º 3 que figura a continuación: inhabilitación permanente	$600
170 cuentas	Caso de sanción n.º 2 que figura a continuación: expulsión definitiva durante las rebajas de invierno de 2017	$850
1,000 cuentas	Exemplo de caso de aplicación de la normativa n.º 1 que figura a continuación: prohibición de comercio	$5,000
5,000 cuentas *sin verificar*	Báscula de operador **comunicados a esta investigación y no verificados de forma independiente** — véase la nota sobre la procedencia	$25,000
10,000 cuentas *sin verificar*	Báscula de operador **comunicados a esta investigación y no verificados de forma independiente** — véase la nota sobre la procedencia	$50,000

Las dos últimas filas son las únicas cifras de esta página que se basan en un informe no verificado en lugar de en un documento; están señaladas en la tabla y se explican en Nota sobre el origen de los productos, y nada más aquí depende de ellos. La columna de la derecha se basa únicamente en el umbral de $5.00 USD publicado por Valve y en nada más. Es un **piso**, no es una estimación del coste de una granja ni de lo que Valve ha ganado: excluye los juegos, que deben ser de tu propiedad y no pueden haberse obtenido gratis en una promoción, y excluye los aproximadamente 15% que se lleva el Mercado de la Comunidad cuando se venden las cartas. En esta página no se indica ninguna cifra de ingresos.

Y Valve ha fijado el precio de una entrega de cartas por su cuenta. En su sección de preguntas frecuentes sobre las tarjetas coleccionables se indica la tasa de conversión del modelo «free-to-play» en dólares:

«Los juegos gratuitos reparten tarjetas de juego en función de las compras que realices dentro del juego». **Por cada $9 USD gastados (aproximadamente)** «Desde el inicio de la beta de las cartas coleccionables Steam, obtendrás una carta al azar».

— Valve, Steam Preguntas frecuentes sobre las cartas coleccionables ↗ · verificado palabra por palabra 2026-09-22

Una tarjeta coleccionable no es un obsequio con el que la plataforma pierda dinero. Es algo que Valve vende, al precio Valve publicado, y por lo que luego cobra una segunda vez al revenderla. Por eso, la descripción honesta de una «granja de tarjetas» no es *parásito*. Es *comprador mayorista*.

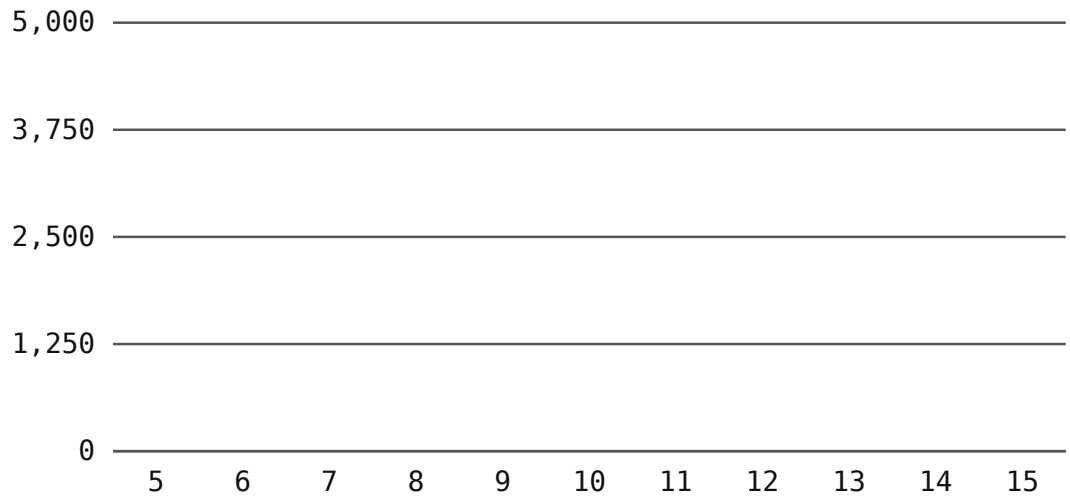
El tamaño real del artículo que se va a comprar

Todo lo que hay desde aquí hasta el final de esta sección se ha medido, no se ha extraído de informes. El censo de tarjetas procede de Steam, la lista de precios de insignias publicada por Card Exchange; los precios de los propios juegos proceden de la API de la propia tienda de Valve; y el inventario de bots procede de un directorio público de bots al que cualquiera puede acceder. Los tres datos se obtuvieron en 2026-09-22 y el cálculo se detalla íntegramente en sección 08.

13,876 Juegos en los que se reparten cartas
99,971 Diferentes tipos de tarjetas
5 · 6 · 15 Cartas por juego: mínimo, mediana, máximo
$0.74 Precio medio de un conjunto completo
$23,586.57 Uno de cada juego en el mercado

¿Qué tamaño tiene un conjunto?

13,876 juegos según las cartas del mazo. Valve asigna aproximadamente la mitad de ellos a una cuenta cualquiera.



Cuánto cuesta la licencia

Precio de catálogo de los mismos videojuegos en la tienda de Steam, en dólares estadounidenses.



Lo que devuelve el conjunto final

Precio de mercado del pack completo de esos mismos juegos.



Si se comparan el segundo y el tercer gráfico, la estructura de la operación se hace evidente sin necesidad de hacer cálculos: los juegos se agrupan en la franja de las decenas de dólares, mientras que los conjuntos que generan se agrupan por debajo de un dólar. Ambos son recuentos de los mismos 13,876 juegos, en la misma unidad del eje, por lo que la comparación se realiza entre dos alturas y no entre dos escalas.

Esa es la parte de la oferta. La parte de la demanda es aquella en la que Valve no tiene que hacer publicidad, porque ya está a la vista de todos: un único directorio abierto de bots de intercambio de tarjetas enumera **En este momento hay 91 robots con 694,673 juegos completos en stock.** Sin necesidad de iniciar sesión, sin extraer datos de un mercado online, sin datos privados: la cifra de existencias aparece impresa en la página junto al nombre de cada bot.

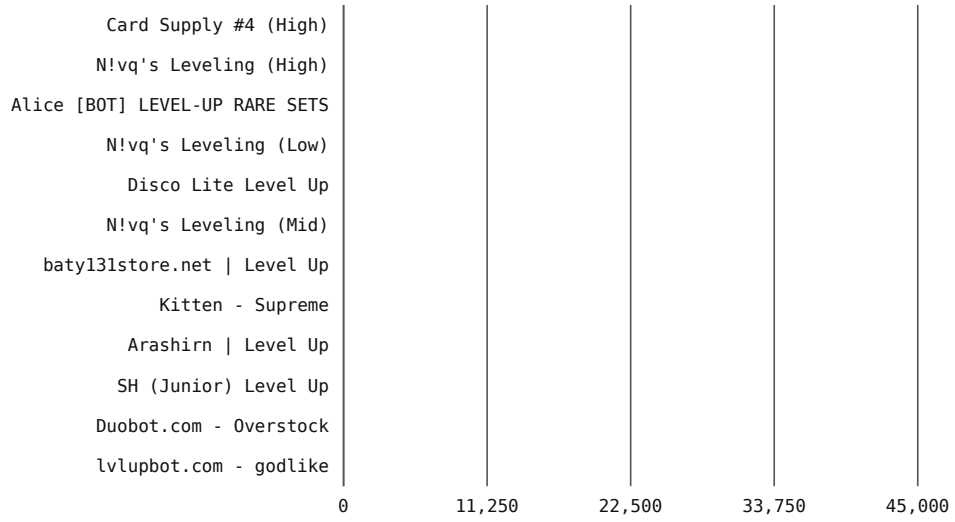
Convierte esa acción en la única unidad que importa aquí. La propia regla de Valve: *«En la mayoría de los juegos se reparten tantas cartas como aproximadamente la mitad del número de cartas que hay en el mazo de ese juego... **Tendrás que conseguir la otra mitad del conjunto de otros miembros de la comunidad.**"* Una sola cuenta nunca puede completar una serie jugando. Se necesitan, como mínimo, dos, cada una de las cuales debe poseer ese juego y agotar su cupo de descartes, que solo se puede utilizar una vez por partida. Los descartes no se regeneran.

694,673 Conjuntos en stock, 91 bots públicos

3,473,365 Cartas, con un mínimo de 5 cartas
1,389,346 Deducciones por caídas consumidas, mínimo
2,602 Cuentas que solo tienen un juego, la mayor concentración de bots

Dónde se encuentran los conjuntos 694,673

Los doce mayores de los 91 «card bots» que cotizan en bolsa, según el número de juegos completos en stock. Los diez mayores cuentan con 248,115 juegos entre todos ellos, lo que supone 35.7% de todo lo que hay en el tablero.



Cada una de esas 1,39 millones de asignaciones pertenecía a una cuenta que poseía el juego, había superado la barrera de $5.00 y nunca podrá volver a generar esos botines. Esto es *existencias sin vender* en noventa y un bots. No es un indicador del mercado; es un indicador de lo que queda después del mercado.

La última cifra corresponde a una clasificación por categorías, no a un recuento total. Un bot indica 14,310 conjuntos extraídos de solo 11 juegos, por lo que al menos uno de esos juegos está representado por 1,301 conjuntos, lo que supone al menos 2,602 cuentas distintas que compraron cada una ese juego. Es el número más pequeño que permite el cálculo aritmético, y se refiere a un bot de entre noventa y uno.

Lo que dice y lo que no dice este suelo

Estos bots compran cartas tanto a jugadores normales como a «granjas»; sus precios de compra publicados son el objetivo del directorio. **Por lo tanto, los 1,39 millones de derechos de emisión no corresponden al número de cuentas a nombre de explotaciones agrícolas.** Se trata de un recuento de los objetos que se pueden obtener una vez por cuenta y una vez por partida, que se han gastado en algún lugar de Steam y han acabado, sin venderse, en el stock comercial. Da igual si la cuenta detrás de cada una era una cuenta de farming o la de un adolescente que estaba completando su página de insignias: eso no cambia lo que Valve recaudó: el desbloqueo de $5.00, la licencia del juego y una comisión del Mercado en cada transacción — **no 15%, sino 15% o los dos mínimos de un céntimo, el que sea mayor**, que en una tarjeta cuyo precio se expresa en céntimos es, con diferencia, la mayor. El cálculo está en la tabla de tarifas que figura a continuación. Ese es el objetivo de esta página, y no se trata de una queja contra los agricultores: la misma conducta por la que Valve cobra una tarifa es la que cita, palabra por palabra, cuando expulsa de forma definitiva a una persona por «uso comercial».

La cifra también constituye un mínimo en un segundo sentido. Solo tiene en cuenta las acciones que son *en venta y sin vender hoy* sobre los bots que *elegir aparecer en un directorio público*. Se excluyen todos los artículos ya vendidos, todos los que se venden de forma privada

y todos los bots que no figuran en el directorio.

Y la agricultura no es rentable con los precios de Valve.

La objeción obvia es que una granja compra juegos baratos para acuñar cartas caras. La propia API de la tienda de Steam dice lo contrario. De los 13,876 juegos que contienen cartas, los precios se fijaron en 13,713; **12,918 son títulos de pago con un precio de venta medio de $9.99.** El precio medio de venta de un conjunto terminado es de **$0.74**. Se necesitan dos licencias por conjunto. Por lo tanto, el coste medio de un conjunto es de aproximadamente **$19.98 de licencias de juego para la producción y devoluciones $0.74**.

Medido en 2026-09-22	Valor	Qué regula
Precio medio de catálogo, juego con cartas	$9.99	La licencia es la parte más cara de la transacción, no la tarjeta.
Juegos cuyo precio sea de $4.99 o menos	3,665 (28.4%)	Incluso la cola más barata sale más cara que el conjunto que produce
El juego de cartas más barato de la tienda	$0.99	Dos licencias, $1.98, por un lote que suele venderse por menos de $1.30
Juegos cuyo estuche se vende por más dinero que el propio juego	323 de 12,918 (2.5%)	El arbitraje con tarjetas respecto a los precios de catálogo de Steam se da en 1 de cada 40 partidos.
Títulos de acceso gratuito incluidos en el censo	795	Y Valve fija el precio de cada uno de sus lanzamientos en $9 de gasto dentro del juego

Lo cual zanja la cuestión económica a favor de Valve y en contra de la versión habitual. A los precios que cobra la propia Valve, **La «cría de tarjetas» es una actividad deficitaria que solo resulta rentable con licencias adquiridas por debajo del precio de catálogo de Steam.** — paquetes, precios regionales, reventa clave. Las tarjetas son lo que queda. La compra es el acontecimiento. Y la compra tuvo lugar el Steam.

Lo que realmente sustenta la granja

Si unimos todas las piezas, la granja deja de parecer algo que Valve tolera y empieza a parecer algo que Valve necesita. Cada insumo que suministra una granja es un producto que Valve contabiliza o factura. Sigue el recorrido de una cuenta de bot hacia fuera:

Una cuenta creada artificialmenteun «cliente mayorista», no una filtración

Ventas de videojuegos

Compra los títulos que cultiva —desde los juegos de cartas 13,876 hasta los shovelware $0.50 — porque las cartas solo se obtienen de los juegos que ya posee.

«En línea» y tiempo de juego

Hace que los jugadores inactivos suelten cartas, lo que alimenta las cifras de jugadores simultáneos y horas jugadas que Valve cita como «compromiso», la estadística exacta que el § 4.C denomina «tiempo de juego falso».

Inscripciones

Debe superar el control de la cuenta limitada $5.00 antes de poder recibir una tarjeta: un gasto real en tienda de Valve libros por cuenta.

Dinero en el monedero y comisiones

Cada tarjeta que vende pasa por el Mercado, donde la comisión alcanza hasta 66.7% en el caso de una tarjeta de bajo valor y los ingresos permanecen bloqueados en la Cartera Steam.

Relaciones públicas de nivel Steam

Las insignias y los niveles Valve solo existen porque se crearon conjuntos, y los primeros puestos de esa clasificación están ocupados por bots (véase el apartado 03).

Si eliminas la granja, todos los números anteriores disminuyen. — El juego vendió menos copias, la parte «online» era más reducida, la cuenta nunca se registró, nunca se cobró la cuota y nunca se alcanzó el nivel. Por eso, una norma que prohíbe la automatización coexiste con millones de cuentas automatizadas: la prohibición es la opción, y la actividad es la fuente de ingresos.

Y el propio cobro supone una pérdida de valor: Valve impuestos por partida doble

La carta no es el final del ciclo. La mecánica propia de Valve permite que una carta sea aplastada hasta convertirse en **joyas**, y se deben gastar gemas para fabricar **paquetes de cartas** — tres cartas más — que se venden o se destruyen de nuevo. Cada paso corresponde a una transacción en el mercado o a una conversión, y cada una de ellas está sujeta a impuestos. La dirección de ese bucle se deriva del umbral mínimo de comisión que se calcula a continuación y no requiere ningún modelo externo: cada carta vendida dentro de él cede **al menos dos céntimos**, en tarjetas que se intercambian por un valor de tres a cinco, de modo que cada vuelta de la manivela reporta menos de lo que se invirtió. Este círculo vicioso destruye el valor virtual y obliga a realizar nuevas transacciones, sujetas a comisiones, para sustituirlo. **En este texto no se indica ninguna cifra sobre la cuantía de dicha pérdida.** — La recompensa por conjunto depende de las tasas de gemas y de las probabilidades de los sobres, que no se han medido en este estudio.

Tarjeta coleccionableobjetos que se obtienen en el juego
→
GemasTarjeta destrozada, cuota cobrada
→
Paquete de refuerzogemas gastadas en la fabricación
→
3 cartas nuevasVendido en Market, comisión cobrada
↶

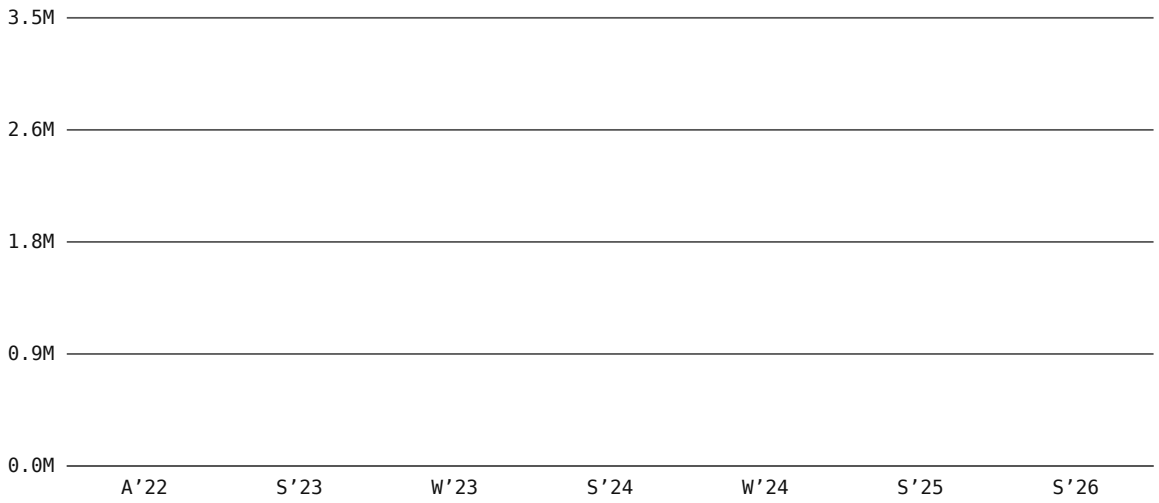
Aquí solo se exponen las mecánicas, que son propias de Valve: las cartas se convierten en gemas, con las gemas se crean sobres y los sobres proporcionan cartas; todo ello está documentado en las Preguntas frecuentes sobre cartas coleccionables de Steam, y cada paso constituye un evento de mercado sujeto a impuestos. Origen de las mecánicas del bucle: Valve, Steam Preguntas frecuentes sobre las cartas coleccionables ↗.

No se trata de un momento puntual. Es un sector con una trayectoria de varios años.

Una sola instantánea podría ser una casualidad. Por eso, se consultó el directorio público de bots de tarjetas una vez por cada rebaja de temporada Steam, a través de Wayback Machine, desde 2022 hasta 2026: el stock fijo que llevaban los bots y las mismas cuentas, rebaja tras rebaja. La economía no aparece y desaparece; persiste, con un núcleo estable de operadores, y alcanzó su punto álgido con más de **Tres millones de juegos completos en stock** durante la venta de invierno de 2023: alrededor de un tercio de millón de claves de TF2 de valor almacenadas en un momento dado, en un único directorio.

Conjuntos completos de cartas almacenados en el directorio público de bots, por Steam venta

Una instantánea de Wayback de steam.supply/CardBots por cada venta de temporada. Pasa el cursor por encima para ver el valor en claves de TF2 según el tipo de cambio de esa instantánea.



401 Cuentas de bots distintas detectadas en las ventas
59Presente en 5 o más de las 7 ventas: el núcleo estable
16Ha estado presente en todas y cada una de las 7 subastas, entre 2022 y 2026
3,22 millones Conjuntos Peak en stock (invierno de 2023) ≈ $570k–790k en llaves

Así es como se ve la escala de insignias de ventas desde lo más alto

La demanda se ajusta a la oferta. En el ámbito público Escalera de insignias de las rebajas de verano de 2024 archivado 2026-07-16 ↗, la cuenta número uno había creado la insignia de venta **1,740,645 veces** — 1,74 millones de juegos de diez cartas, **17,4 millones de tarjetas** integrados en un único perfil decorativo. Al precio de mercado de la propia tienda ($0.50 el juego), eso supone **~$870,000** del valor de la tarjeta; si se compra tal y como se compra en realidad —llaves de TF2 intercambiadas para subir de nivel a los bots a razón de unos 7,6 conjuntos por llave—, resulta que es **~229,000 teclas, aproximadamente $410,000–$570,000** en términos reales. La cuenta número dos: 552,000 conjuntos, ~$130,000–181,000. Ningún humano juega por esto. Se compra, y cada tramo de la compra es una transacción que Valve liquida.

Método y límites: el stock total se suma entre todos los bots que aparecen en cada instantánea; el *número* El número de bots por instantánea no es comparable entre las distintas ventas, ya que algunas instantáneas solo muestran los bots destacados y otras el directorio completo; por lo tanto, el stock se interpreta como un mínimo de lo que estaba visible, no como un censo. Los valores de las claves utilizan la mediana de la tasa de conjuntos anunciados por clave de cada instantánea y una clave TF2 de $1.79–$2.49. La persistencia se mide mediante el SteamID64 a lo largo de las instantáneas. Las instantáneas de 2021 utilizaban un diseño de página más antiguo y no se han incluido. Datos: cronología-de-la-economía-agrícola.json; niveles de insignias de SteamLadder; precios fijados en Steam Card Exchange (instantáneas de Wayback en el momento de la venta, $0.05 por carta).

Y esa misma flota sigue ahí cuando no hay ninguna oferta en marcha

Las dos imágenes de arriba no corresponden a dos poblaciones distintas. Se trata de una misma flota, fotografiada en momentos diferentes. El directorio que aparece en la parte superior de esta sección se leyó en un **un día cualquiera en el que no hay ninguna oferta**

de temporada — 2026-09-22 — e incluso en reposo se mantenía **91 bots y 694,673 conjuntos completos**: del orden de **186,000 teclas de TF2, $334,000–$464,000 del valor de la carta, inactivas** entre ventas. Ese es el nivel mínimo que mantiene la operación cuando no hay actividad.

Y se trata de la misma operación. Identificada por el SteamID64, **87 de esos 91 bots inactivos — 96% — también aparecen en las siete instantáneas de ventas anteriores**, dieciséis de ellos en cada uno. El directorio no es un puesto que se abre para la venta y se cierra después; es un inventario comercial permanente que esta misma flota ha ampliado hasta alcanzar **3,22 millones de unidades** en el pico del invierno de 2023 y nunca baja a cero. Una rebaja es cuando se vende. También existe el resto del año.

El directorio de reposo, bot por bot

Cada cuadrado representa un bot del directorio en 2026-09-22, que aparece resaltado si también figura en las siete instantáneas de ventas. **91 es la cifra que figuraba en el directorio ese día, no el tamaño de la flota** — En las instantáneas de ventas aparecen 401 cuentas distintas, y el directorio muestra una selección diferente cada día.

Visto en subastas anteriores (87) Novedades desde la última instantánea (4)
La lectura de referencia sin rebajas es 2026-09-22 desde el mismo directorio público, sin necesidad de iniciar sesión. El valor en reposo utiliza la tasa de conjuntos por clave anunciada por cada bot y el intervalo de claves $1.79–$2.49 anterior. La superposición se realiza mediante SteamID64 con respecto a las siete instantáneas de rebajas. Dado que el listado destacado difiere del completo según la instantánea, aquí se comparan las existencias y la identidad, no el número de usuarios. Cálculos en sección 08.

03 — La escalera

El otro producto es el número que aparece junto a tu nombre

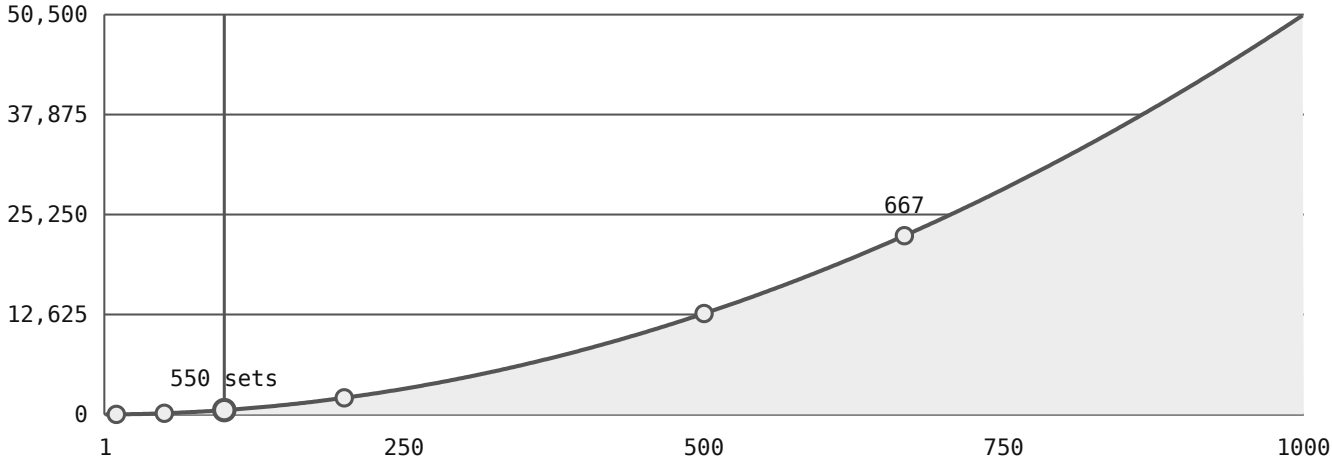
Las cartas son la materia prima. El producto final es de nivel Steam, y Valve establece su precio por lotes.

100Steam Nivel
Nivel objetivo: arrastra o utiliza las teclas de flecha
Precio de un juego completo, en dólares estadounidenses
$0.20 es el juego completo más barato del censo, $0.74 la mediana y $1.70 la media. La cifra se refiere únicamente a las cartas, nunca a los desbloqueos $5.00 ni a las licencias del juego.

55,000 Se requiere XP
550 Conjuntos completos consumidos
110 Juegos para tener en tu colección, que te ganas tú mismo
$407.00 Precio de las tarjetas a ese precio
1,100 Indemnizaciones por despido, mínimo
$5,500.00$5.00 se desbloquea, si no se reutiliza ninguna cuenta

Conjuntos completos consumidos, del nivel 1 al 1,000

Una manualidad de insignias = un conjunto completo = 100 XP. Cada nivel dentro de un bloque de diez cuesta 100 XP más que el bloque inferior.



Un nivel no es un adorno que Valve pueda ignorar. Está vinculado a la cuenta. Según las propias preguntas frecuentes sobre las cartas de juego de Valve, esto es lo que se obtiene al crear una insignia: *«100 XP, que pueden aumentar tu nivel Steam. **Si tu nivel Steam aumenta, el límite del tamaño de tu lista de amigos se ampliará en cinco personas.**, y es posible que puedas desbloquear la opción de personalizar tu perfil con galerías».* Y sobre los sobres de cartas: *«Tu nivel Steam aumenta la probabilidad de obtener un sobre de cartas: Nivel 10: +20%... Nivel 50: +100% de aumento en tu probabilidad de obtención (es decir, la probabilidad se ha duplicado)».*

Así pues, el nivel determina dos cosas: Valve controla cuántas personas puedes tener como amigos y la rapidez con la que las cartas gratuitas se añaden a tu inventario. Esto último se acumula: cuantos más conjuntos hayas consumido, más rápido te proporcionará la plataforma más material. Valve incorporó el ciclo de reinversión al producto.

El tipo de cambio es fijo y se publica. Cada creación de insignia consume un conjunto completo y otorga 100 XP; *«Puedes crear un conjunto para el mismo juego un máximo de cinco veces».* El coste en XP por nivel aumenta cada diez niveles. Esto da lugar a lo siguiente, y ninguna de estas cifras es aproximada:

Steam Nivel	Conjuntos completos que consume	Juegos que debes tener para poder crearlos tú mismo	Al nivel más bajo registrado ($0.20)	En el conjunto mediano ($0.74)	Escala
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 no es una cifra hipotética. Es el nivel más alto al que un único bot del directorio público anuncia que puede llevar a un cliente, de entre los 33,359 conjuntos que posee en 6,117 juegos. La cuarta columna muestra el mismo precio en la escalera comparado con el conjunto completo más barato de todo el censo; la quinta, comparado con la mediana. Ambos son precios de mercado solo para las cartas y excluyen por completo el desbloqueo $5.00 y las licencias de los juegos.

¿Cómo se comprobó la curva, ya que Valve no la publica?

Valve indica la tasa de insignias (*«Por cada 100 XP, obtienes un nivel adicional de Steam».*) y luego lo cubre — *«(al menos al principio)»* — sin publicar la escalada. La curva utilizada anteriormente es la estándar, en la que cada nivel dentro de un bloque de diez cuesta 100 XP más que el bloque inferior. Se verificó con el directorio en lugar de darlo por supuesto: para cada bot cuyo máximo anunciado esté limitado por su stock en lugar de por el límite de cinco creaciones por partida, **el nivel calculado a partir de esta curva coincide exactamente con el nivel que indica el bot** — 541 contra 541, 494 contra 494, 464 contra 464. En los casos en los que el límite máximo se aplica, la cifra calculada es ligeramente superior, que es precisamente lo que debería ocurrir con un límite máximo que también depende de la profundidad de la plantilla por partido. No se hace ninguna afirmación sobre la curva por encima del nivel 667.

Lee la tabla que hay junto a la sección 02 y verás cómo funciona el negocio. Para situar una cuenta en el nivel 500, alguien debe reunir 12,750 conjuntos completos. Cada uno de esos conjuntos requirió al menos las asignaciones de botín de dos cuentas, cada una de las cuales había superado la puerta $5.00 y poseía el juego. **Cada número de vanidad que aparece en la parte superior de un perfil se sustenta en al menos 25,500 asignaciones de gotas gastadas situadas debajo de él.** Valve no va a perder esa operación. Valve es la contraparte en cada tramo de la misma.

04 — Las estadísticas

La cláusula no se refiere a la agricultura de forma vaga. La enumera.

El apartado § 4.C no es una frase general contra los bots. Los ejemplos que enumera mencionan, uno tras otro, las dos cosas que produce una «card farm».

«No está permitido utilizar ningún tipo de script, bot, macro u otros sistemas no controlados por personas («automatización») para interactuar con el Contenido y los Servicios de Steam de ninguna manera, incluyendo, entre otros:

- Automatizar el proceso de creación de cuentas Steam,
- Falsificar estadísticas de juego (por ejemplo, inflar el número de victorias o derrotas, la XP o el tiempo de juego),
- Obtener recompensas o avanzar sin una participación real por parte de los usuarios,
- «Participar en sistemas de evaluación (como las revisiones por pares o el «overwatch») mediante medios automatizados, lo que incluye influir en los resultados o denunciar a usuarios mediante acciones programadas en lugar de un juicio fundamentado».

— Steam Contrato de suscripción, artículo 4.C ↗ archivado 2026-09-24 ↗ · extraído y citado textualmente 2026-09-22

«…la hora de jugar»

Las horas de inactividad no son horas fantasma. La sección de preguntas frecuentes de la ASF responde a esta pregunta sin rodeos: — *«¿Por qué no aumenta el tiempo de juego de los juegos obtenidos a través de ASF?»* — con: **«Sí, pero no en tiempo real. Steam registra el tiempo de juego en intervalos fijos y programa una actualización al respecto… Normalmente se actualiza cada 30 minutos más o menos».**

Esas horas se registran en los registros de Valve, en las páginas de la tienda de Valve y en los recuentos de jugadores simultáneos que Valve publica por su cuenta. Steam Gráficos ↗ archivado 2026-09-23 ↗. En esas cifras, una cuenta inactiva es indistinguible de una activa.

Las cifras de interacción que la plataforma facilita al exterior se calculan sobre una población que incluye, según las propias normas de la plataforma, cuentas que no están activas.

«…sin una aportación real por parte de los usuarios»

Esa es una definición de «sorteo de cartas inactivas», redactada por Valve. También es una definición del nivel Steam, la insignia, los requisitos para obtener sobres de expansión y los XP de perfil que conlleva; la sección de preguntas frecuentes de la ASF confirma esta herramienta. *«mantiene la posibilidad de recibir sobres de cartas»*, ya que se conecta igual que el cliente oficial.

Así pues, el sistema de recompensas y el acto prohibido son un mismo mecanismo visto desde dos perspectivas diferentes. Valve estableció que la recompensa se generara en función del tiempo y no de la habilidad, y luego redactó una cláusula que prohibía la generación de recompensas por cualquier medio que no fuera el tiempo dedicado por una persona.

05 — La trampa del uso comercial

Cada salida desde una sala de juego es una salida que la licencia prohíbe, y Valve cobra una tarifa en la puerta.

Esta es la parte que no se puede resolver practicando el «farming» de forma «responsable». La licencia es para uso personal y no comercial, y una tarjeta solo merece la pena «farmearla» en el momento en que deja de ser de uso personal.

§ 2.A — la licencia

«Valve concede por la presente, y tú aceptas, una licencia y un derecho no exclusivos para utilizar el Contenido y los Servicios con fines de» ***uso personal y no comercial*** *(salvo en los casos en que el uso comercial esté expresamente permitido en el presente documento o en las Condiciones de suscripción aplicables).»*

§ 2.G — la restricción

«No tienes derecho a: … (iii) ***aprovechar el Contenido y los Servicios, o cualquiera de sus partes, con fines comerciales****, salvo en los casos expresamente permitidos en otras disposiciones del presente Acuerdo (incluidas las Condiciones de suscripción o las Normas de uso).»*

§ 3.D — la tasa

*"****Valve puede cobrar una comisión por las transacciones realizadas en un mercado de suscripciones.*** *«Se le informará de cualquier comisión antes de que se complete la transacción».*

Si se leen los tres juntos, la posición se cierra.

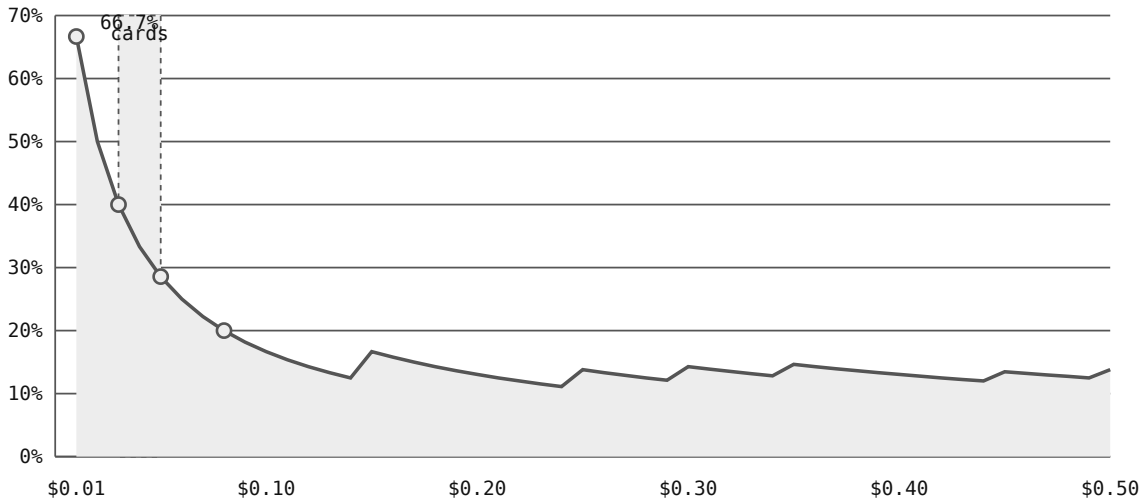
Una carta que se conserva no tiene ningún valor para una granja. Una carta que se vende, se intercambia o se transforma en gemas se ha utilizado para generar valor —y Valve ha explicado en su propia carta de medidas disciplinarias cómo denomina esto: al operador de 170 bots se le comunicó que la cuenta *«se utilizaba para obtener de forma ilegal cromos coleccionables en Steam, así como para actividades relacionadas, no solo de carácter comercial».* En ese caso, las tarjetas llegaron al mercado. Las ventas se completaron. Se cobró la comisión. La prohibición se produjo después.

La tarifa en esa puerta no es de 15%. En una tarjeta de cultivo alcanza dos tercios.

§ 3.D: reservas *«una tarifa»*. En las tarjetas que produce realmente una granja, esa comisión no se parece en nada al ~15% anunciado. El Mercado Comunitario cobra un **5% Steam de comisión por transacción y una 10% de comisión por partida, cada una con un mínimo de $0.01** (Preguntas frecuentes del Community Market de Valve). En una tarjeta que cuesta un céntimo, esos niveles *son* El precio: el comprador paga tres céntimos, dos de los cuales son comisiones. El redondeo a la baja convierte el titular «15%» en un gravamen efectivo que asciende a **66.7%** exactamente dónde se mueve el mercado de las tarjetas: unos pocos céntimos por tarjeta.

Comisión efectiva en una venta en el mercado comunitario, según el precio de venta solicitado por el vendedor

5% Steam + 10% de juego, cada uno con un mínimo de $0.01. La franja sombreada es donde realmente se intercambian las cartas coleccionables: aproximadamente entre $0.03 y $0.05 por carta.



El vendedor quiere	Steam 5% (mín. $0.01)	Partido 10% (min $0.01)	Los gastos corren a cargo del comprador	Cuota combinada
$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%

La comisión de 10% por partida se destina a la aplicación que ha emitido la tarjeta; el 5% es para Valve, y en los títulos propios de Valve y en los artículos del inventario básico, la comisión íntegra es para Valve. En cualquier caso, el dinero sale del bolsillo del «farmer»: vender una tarjeta de tres céntimos le reporta un céntimo y le hace perder dos. Multiplica eso por los cientos de miles de ventas de tarjetas de menos de cinco céntimos que genera una granja y *«la tarifa que Valve puede cobrar»* es el modelo de negocio, no una nota al pie. Fuente: Steam Preguntas frecuentes sobre el mercado comunitario — Tarifas ↗ archivado 2026-09-21 ↗, léase 2026-09-22; la curva es aritmética sobre esos dos tipos publicados y sus límites mínimos $0.01.

No hay ninguna configuración de la herramienta que permita eludir esto. Puede ser utilizada por una sola persona, en una sola cuenta, con la máxima moderación; y en el momento en que esa persona venda una sola tarjeta obtenida de forma fraudulenta a cambio de fondos de monedero, la misma sanción prevista en el apartado § 2.G se le aplicará a ella, al igual que al operador de diez mil. Por lo tanto, Valve se ha reservado el derecho a invocar un incumplimiento contra prácticamente cualquier vendedor de cartas en su propio mercado, y ha decidido no invocarlo contra prácticamente ninguno de ellos. **Una norma que se aplica con esa frecuencia no es una norma. Es una opción.** La pregunta que plantea esta exposición no es por qué se tolera a los «card farmers»; sino por qué se aplica esa misma medida contra un usuario aislado que vende una tarjeta, mientras que la economía comercial de tarjetas a la que estas alimentan —los servicios de intercambio, los bots para subir de nivel, los vendedores al por mayor— sigue funcionando a la vista de todos, con uno de sus grupos más grandes moderado por un empleado Valve (§ 08). La infracción se reserva para el pequeño poseedor y se pasa por alto en el caso de la máquina.

06 — El historial de cumplimiento

Sin previo aviso, por oleadas, y se propaga a través del número de teléfono

Valve incluyó la facultad de rescisión sin preaviso en el propio acuerdo, en una cláusula situada justo después de la cláusula de automatización.

«Valve podrá restringir o cancelar tu(s) cuenta(s) o una suscripción concreta por cualquier conducta o actividad que sea ilegal, constituya un truco o una automatización, o incumpla las Normas de conducta en línea Steam. **Reconoces que Valve no está obligado a notificarte antes de rescindir tu(s) suscripción(es) y/o tu cuenta.**"

— Steam Contrato de suscripción, artículo 4.D ↗ archivado 2026-09-24 ↗ · verificado palabra por palabra 2026-09-22

1,000+ bots · prohibidas las transacciones. «Parece que esta cuenta se utilizó para gestionar una red de cuentas de bots. El uso de bots constituye una infracción del Acuerdo de suscriptor Steam».

Más de 170 bots · bloqueados de forma permanente, rebajas de invierno de 2017. «Esta cuenta se utilizó para coleccionar ilegalmente cromos en Steam, así como para actividades relacionadas, no solo de carácter comercial. La cuenta ha sido bloqueada de forma permanente y el servicio de atención al cliente de Steam no puede ofrecer asistencia adicional sobre este asunto».

Más de 120 bots · bloqueados de forma permanente. «Esta y otras cuentas se utilizaron para saturar nuestra infraestructura de red, lo que constituye una infracción de las normas de conducta en línea Steam».

— Steam Mensajes de asistencia reproducidos en la ArchiSteamFarm sección de preguntas frecuentes, apartado «¿Han expulsado a alguien por eso?». Fuente ↗ · verificado palabra por palabra 2026-09-22

Caso 4 — Junio de 2025, VAC prohibiciones sobre el CS2 inactivo

En el propio sistema de seguimiento del proyecto se ha registrado un episodio posterior a los tres anteriores: las cuentas que solo habían dejado inactivo Counter-Strike 2 a través de la herramienta recibieron **VAC prohibiciones** — del tipo «antitrampas», no del tipo «administrativo». La postura del responsable del mantenimiento es que el tiempo de

inactividad no puede provocar uno, ya que *«No hace más que indicar Steam que estamos jugando a un juego determinado».* La causa es objeto de controversia. Que se bloquearan las cuentas, en cambio, no lo es.

— ArchiSteamFarm debate n.º 3440, iniciado el 26 de junio de 2025 ↗ · leer 2026-09-22

Cómo se cierra una cuenta principal

En el mismo hilo, un colaborador del proyecto describe la norma de propagación: se pueden bloquear cuentas **«por cadena», si utilizan el mismo número de teléfono** — *«Puede que se trate simplemente de una suspensión VAC, que se haya extendido a cuentas "limpias" vinculadas a la cuenta suspendida».*

Steam Guard requiere un número de teléfono. Las «granjas» se crean a partir del número de teléfono del operador. Por lo tanto, las medidas de control no se limitan a las cuentas desechables: siguen la pista del identificador compartido hasta la cuenta que contiene la biblioteca, la lista de amigos y el inventario. Ese es el mecanismo que describe un colaborador del proyecto para explicar cómo una sola acción elimina la cuenta principal de un operador junto con la granja, y es la razón por la que la pérdida en una oleada de medidas coercitivas no se mide en $5 cuentas. (Descrito por un colaborador del proyecto en la discusión n.º 3440 de GitHub de la ASF; no hay ninguna confirmación oficial Valve ni ningún precedente formal registrado).

El mismo párrafo, con cinco años de diferencia, de tres agentes distintos

La cláusula que considera la actividad agrícola como un incumplimiento —el uso comercial de una licencia personal y no comercial— no se limita a las explotaciones agrícolas. Es el motivo habitual que Steam alega cuando cierra una cuenta por motivos comerciales, y dicho motivo se presenta en forma de plantilla. A continuación se muestran tres ejemplos, publicados por las personas que los recibieron, con cinco años de diferencia, procedentes de tres agentes diferentes identificados.

Mensaje del servicio de atención al cliente Steam el 29 de septiembre a las 19:56 h

> «La cuenta desde la que estás escribiendo ha sido bloqueada por infringir las condiciones del Acuerdo de suscriptor Steam. Se ha determinado que la cuenta se utiliza con fines comerciales, basándose en operaciones bursátiles, denuncias de la comunidad y otros factores.»
>
> Este bloqueo es permanente y Steam El servicio de asistencia no puede ayudarte más con este asunto.
>
> Dado que ya te hemos facilitado toda la información de la que disponemos, voy a cerrar esta solicitud de ayuda. Ten en cuenta que no recibirás más respuestas sobre este asunto.
>
> Saludos,
> «Hal»

Esta solicitud de ayuda se ha cerrado.
29 de septiembre de 2020. Publicado por el destinatario con el siguiente comentario: *«Adiós, RIP Trading».* — @gergelyszabo94 ↗

Mensaje del servicio de asistencia Steam el 12 de julio a las 22:41

> «La cuenta desde la que estás escribiendo ha sido bloqueada por infringir los términos del Acuerdo de suscripción Steam. Se ha determinado que la cuenta se utiliza con fines comerciales, basándose en operaciones, denuncias de la comunidad y otros factores.»
>
> Este bloqueo es permanente y Steam El servicio de asistencia no puede ayudarte más con este asunto.
>
> Dado que ya te hemos facilitado toda la información de la que disponemos, voy a cerrar esta solicitud de ayuda. Ten en cuenta que las futuras solicitudes de ayuda que se envíen en relación con el bloqueo de la cuenta podrían cerrarse sin respuesta.
>
> Steam Asistencia
> «Vido»

Esta solicitud de ayuda se ha cerrado.
12 de julio de 2024, interfaz en portugués. El destinatario es un jugador profesional de CS2: *«Ya me he puesto en contacto con el servicio de asistencia de Steam, pero solo recibo respuestas automáticas... No puedo jugar a Faceit ni participar en partidas profesionales».* — @prcs25 ↗ archivado 2024-07-15 ↗

Citado por el destinatario, r/steamsupport

> «Hola, la cuenta desde la que estás escribiendo ha sido bloqueada por infringir las condiciones del Acuerdo de suscriptor Steam. Se ha determinado que la cuenta se utiliza con fines comerciales a partir de las operaciones realizadas, las denuncias de la comunidad y otros factores.»
>
> Este bloqueo es permanente y Steam El servicio de asistencia no puede ayudarte más con esto.
>
> Dado que ya te hemos facilitado toda la información de la que disponemos, voy a cerrar esta solicitud de ayuda. Ten en cuenta que las futuras solicitudes de ayuda que se envíen en relación con el bloqueo de la cuenta podrían cerrarse sin respuesta.
>
> Steam Asistencia
> «Sally»

Se ha recibido en tres ocasiones, en respuesta a tres solicitudes distintas.
29 de marzo de 2025. El autor no estaba recurriendo el bloqueo: le habían robado la cuenta junto con su correo electrónico y solicitaba acceso: *«No estoy preguntando por la suspensión ni la estoy cuestionando; solo quiero acceder a mi cuenta de Steam... Valve me han dado exactamente esta misma respuesta, copiada y pegada en todas las solicitudes, y cierran la solicitud».* — r/steamsupport ↗, recogidos en el propio corpus de denuncias de esta investigación

Palabra por palabra, coma por coma, a lo largo de cincuenta y cinco meses, con tres agentes y dos idiomas de interfaz. La única modificación en todo el texto es la precisión en la última frase, que pasa de 2020 a 2024, de *«No recibirás más respuestas»* a *«Las futuras solicitudes de ayuda... podrían cerrarse sin respuesta.»* **Sea cual sea el proceso que haya dado lugar a estas decisiones, la carta no constituye un registro del mismo.** Los motivos alegados son «actividades comerciales, informes de la comunidad y otros factores»: una categoría, un informe de origen desconocido y un resto sin especificar.

Otros cinco casos, recopilados de la misma forma. Los tres primeros pertenecen a la misma categoría y tienen el mismo resultado; los dos últimos corresponden a la misma oficina y responden a una norma diferente expresada con las mismas palabras:

Fecha	Qué hizo la cuenta	¿Qué pasó?	Fuente
4 de diciembre de 2021	Comprar y vender en Buff — *«No he hecho más que algunas operaciones de compra y venta en Buff, también conocido como comercio P2P».*	Sanción de la comunidad: sin mercado, sin intercambios, existencias costosas congeladas	r/csgomarketforum ↗ archivado 2025-03-27 ↗
6 de diciembre de 2021	Intercambios P2P unidireccionales a través de Buff y Bitskins para equipamientos y mejoras	Cerradura permanente para uso comercial más cerradura comunitaria: *«Atrapado en un modo pseudoinvisible... Mi perfil también sigue en modo privado».*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ archivado 2021-12-06 ↗
20 de diciembre de 2024	Cuenta desde 2017, miles de horas; intercambios en mercados comunitarios para conseguir equipamientos temáticos y mejoras.	Bloqueo permanente con bloqueo comunitario, sin aviso previo ni penalización; apoyo *«afirman que su decisión es definitiva»*, las respuestas son automáticas	r/csgomarketforum ↗ archivado 2025-06-27 ↗
23 de diciembre de 2024	Un usuario que vuelve al servicio recarga su monedero tras un año de ausencia, utilizando una VPN *«solo para la seguridad general en Internet»*	Expulsión permanente de la comunidad con **no se ha dado ninguna razón**: *«La prohibición es permanente y no pueden facilitar más información; además, es posible que se cierren otras incidencias sin dar respuesta».* 196 votos positivos, 340 respuestas	r/steamsupport ↗
4 de agosto de 2026	Años de compras en Irán; el autor afirma que nunca publicó nada, nunca utilizó el Market ni los foros.	Acceso a la comunidad bloqueado **hasta el año 2038** más allá de *«regiones sujetas a sanciones»*; ticket cerrado por un agente llamado Azul. Un año antes se había aprobado un reembolso de la misma cuenta desde la misma dirección IP iraní. **La biblioteca y el dinero se quedan con Valve.**	r/pcgaming ↗

La última fila se rige por una norma diferente al resto —cumplimiento de sanciones, no uso comercial— y se incluye porque la estructura de la respuesta es idéntica: una categoría, sin pruebas, sin recurso, un ticket cerrado. Además, plantea una cuestión que las demás no plantean. Si era ilegal prestar servicio a la cuenta, también era ilegal aceptar los pagos realizados durante esos años. Una de esas dos posturas tiene que ser errónea, y solo una de ellas le ha supuesto algún coste al cliente.

Las ocho se leyeron en 2026-09-22: los hilos de 2021 y diciembre de 2024 a través de instantáneas de Internet Archive y el resto a través de una interfaz pública de Reddit, ya que Reddit rechazó las solicitudes directas del servidor encargado de la recopilación. Las dos cartas de 2020 y 2024 se han transcrito a partir de las capturas de pantalla adjuntas a las publicaciones originales, que siguen activas. Esta investigación no atribuye a ninguna de estas cuentas la inocencia ni la culpabilidad de nada; ese es precisamente el quid de la cuestión. **Ni el lector ni el regulador pueden deducirlo por la carta.**

Nota sobre el abastecimiento: pérdidas a escala de operador

Los operadores encuestados en el marco de esta investigación declaran pérdidas del orden de **entre cinco mil y diez mil cuentas cada una** en campañas de control puntuales, en las que se inspeccionan las cuentas principales junto con la explotación agrícola. **Esa encuesta se recoge aquí como información de primera mano, no como una conclusión.** No se ha publicado el tamaño de la muestra, no hay una fecha de recopilación fija ni una verificación por cuenta, y ninguna otra cifra de esta página depende de ella; las dos filas de la sección 02 que se basan en ella están marcadas como tales.

Se afirma, en lugar de dejarse de lado, por dos razones. El mecanismo de prohibición en cadena mencionado anteriormente es la explicación documentada de precisamente ese patrón. Y un regulador puede exigir a Valve el único dato que lo aclararía: cuántas cuentas se procesaron por automatización, en qué oleadas y cuánto había gastado cada una de esas cuentas en la tienda antes de que se cerrara. Hasta que ese dato exista, la cifra se mantiene tal y como está: comunicada, atribuida y sin demostrar.

07 — La asimetría

Los dos lados del mismo escritorio

Compara ese nivel de prueba con el Valve aplicado a su propia operación de apoyo. La columna de la derecha es el registro de incidentes de este expediente, reproducido tal y como aparece allí, con las salvedades que incluye.

Un cliente, para operaciones bursátiles

Ocho casos documentados, 2020-2026

Conducta
Vender o comprar artículos en plataformas de terceros; en un caso, no hubo conducta alguna: la cuenta había sido pirateada.

Pruebas presentadas
Ninguna. *«Teniendo en cuenta las operaciones bursátiles, los informes de la comunidad y otros factores».*

Aviso
Ninguna. Valve se reserva lo dispuesto en el apartado 4.D: *«Valve no está obligada a notificártelo antes de rescindir el contrato».*

Recurso
«Este bloqueo es permanente y Steam El servicio de asistencia no puede ayudarte más con este asunto».

Entrada
Cerrado tras la primera respuesta. Solicitudes adicionales *«puede cerrarse sin respuesta».*

Alcance

Perfil, lista de amigos, chat, Market, inventario y todos los artículos comprados con dinero real.

Duración
Permanente.

Una flota de bots automatizados, para gestionar grandes volúmenes

694,673 conjuntos completos disponibles en stock público repartidos entre 91 bots

Conducta
Ejecutar scripts automatizados sin interfaz de usuario en miles de cuentas al mismo tiempo para inactivar tarjetas, crear insignias en masa e intercambiar colecciones a escala industrial.

Pruebas presentadas
Directorios de bots publicados abiertamente (steam.supply, SteamLvlUp) y grupos públicos con millones de miembros.

Aviso
Sin intervención alguna. **88.97% no están sujetos a ningún tipo de prohibición**; 99.8% de las prohibiciones restantes son de carácter meramente estético.

Recurso
No es necesario. Las flotas operan de forma ininterrumpida a lo largo de ciclos de vida de varios años sin interrupciones.

Entrada
—

Alcance
Intercambio de inventario sin restricciones, subida de nivel de insignias y liquidez del mercado.

Beneficio de Valve
$26.8M+ en el gasto mínimo en la tienda ($5.00 de acceso por cuenta) más 15% de descuentos por transacciones en el Mercado Comunitario.

La pregunta que esto plantea, dicho sin rodeos

Un cliente particular que intercambie tarjetas u objetos de forma manual se enfrenta a una suspensión permanente e inapelable en virtud del artículo 4.C (automatización) o del artículo 2.G (uso comercial). Una red automatizada de «farming» que utiliza bots sin interfaz de usuario en miles de cuentas opera abiertamente con una tasa de cuentas intactas del 88.97%. **Valve es el beneficiario de ambos.**

La asimetría es de carácter económico: los comerciantes individuales obtienen beneficios de la plataforma, mientras que las flotas de tarjetas automatizadas inyectan millones en la pasarela de pago de Valve ($5.00 por cuenta) y alimentan las comisiones por transacción en cada reventa. La aplicación de las normas no se rige por el reglamento escrito, sino por el modelo de ingresos.

08 — Gobernanza

¿Quién regula el mercado de las cartas?

La conclusión recurrente de este informe —que la capa de terceros que rodea a Steam está formada por personal procedente del interior de Steam— también se cumple en la economía de las tarjetas, y conduce a una conclusión concreta: nadie independiente puede evaluar qué efectos tiene realmente la aplicación de las normas por parte de Valve, ya que la parte capaz

de evaluarlo se encuentra dentro de esa capa. Todos los datos que se exponen a continuación se han extraído del propio grupo público y de las páginas de perfil de Valve en 2026-09-22, y cualquiera puede reproducirlos en un navegador.

Un empleado de Valve modera el grupo más grande dedicado al intercambio de cromos Valve empleado

CardTrades ↗ Se describe a sí mismo en su propia cabecera como el **«Steam Grupo oficial de intercambio de tarjetas»** y lleva **97,114 miembros**. Sus moderadores registrados —las cuentas que controlan dicho grupo— son Mickmane, SgtFopper y afarnsworth ↗.

Ese último perfil aparece marcado, según el propio código de la web de Valve, como un empleado Valve; la página incluye class="profile_header_valve_employee" — indica que su ubicación es **Bellevue, Washington**, y pertenece a la *Valve*, *Steam* y *Steam Grupo de cromos* grupos. SteamID64 76561197960434622, miembro desde el 12 de septiembre de 2003.

Se trata de una observación de carácter estructural, no personal, y es *no* Un aspecto a tener en cuenta: el moderador de un grupo de intercambio de cartas no está utilizando un bot, y nada aquí sugiere lo contrario. La cuestión es la cláusula que figura en sección 07. Steam Card Exchange es un servicio de tarjetas comerciales de terceros; el intercambio de tarjetas a través de servicios de terceros es precisamente la conducta por la que Valve bloquea de forma permanente las cuentas ordinarias en virtud de *«utilizados con fines comerciales en función de las operaciones bursátiles, los informes de la comunidad y otros factores».* **Un empleado Valve ocupa un puesto de moderador oficial en el grupo comunitario oficial de ese servicio, que cuenta con noventa y siete mil miembros.**

En este contexto no se formula ninguna acusación de conducta indebida contra ninguna persona., y no se extrae ninguna conclusión sobre en qué consiste esa función. La asimetría es la conclusión: cuando una cuenta ordinaria recurre a un servicio de tarjetas o de «skins» de terceros, la respuesta es un ticket cerrado y un bloqueo permanente sin que se muestre ninguna prueba; cuando el servicio es este, un empleado Valve figura en la lista de moderadores y el acuerdo es visible en una página Valve que el propio servicio publica. Lo que se pide es lo mismo que se pide en el resto de este expediente: que se presente la autorización por escrito, si existe; y si no se necesita ninguna, que se indique por escrito, ya que a ocho personas de la sección 06 se les dijo lo contrario.

La capa de la lista de prohibiciones y quién la gestiona Moderador voluntario Servicio de terceros

Grupo de Steambans.com (archivado) ↗ (en directo ↗ archivado 2025-12-03 ↗) recoge su linaje en la descripción del grupo que se conserva: *«El grupo oficial de la comunidad de Steambans.com Steam. SteamBans.com es un servicio totalmente nuevo basado en un concepto ya conocido. Las listas de bloqueos globales llevan años activas en el antiguo programa WONID de VALVe. Cuando se produjo el cambio a STEAMID, nos pareció natural desarrollar un servicio especialmente pensado para este nuevo sistema. Pero también queríamos más. *. Página de archivo de Steambans, que cerró en 2013.»* Entre sus administradores figuran: devicenull y killahinstinct_ ↗.

Esa cuenta de administrador es **no** un empleado «a Valve» —no figura como empleado—. Se trata de un voluntario con una posición excepcionalmente destacada: un miembro de *Moderadores de la comunidad* (414 miembros, descrito como un grupo *«Creado por los moderadores de la comunidad de Steam»*), de *Coordinadores de la wiki*, de *Steam Mercado comunitario*, y de los grupos del programa Valve y de prelanzamiento, entre los que se incluyen *Valve Cartera de proyectos*, *Steam Versión beta para clientes*, *Autenticación móvil (versión beta)*, *Nueva versión beta comunitaria Steam*, *Steam Laboratorios*, *Steamworks* y *Denunciar direcciones URL fraudulentas*. SteamID64 76561197960794555.

También dentro de ese círculo y mostrando a Steambans directamente en la lista de miembros de su grupo público: msart ↗ (Lista de grupos ↗), SteamID64 76561197977933359, cuyo perfil dice, en sus propias palabras: **«Dirijo steamid.uk y muchas otras páginas web relacionadas o no con Steam».**, y que gestiona una red interconectada de dieciséis grupos — *SteamIDcouk* (grupo principal «Página web de Sid»), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* y *SArchive* entre ellos.

La propia página web steamid.uk indica esa misma cifra. En su sección de preguntas frecuentes: **«¿Quién creó SteamID? La página web de SteamID, la infraestructura de red y los sistemas de seguridad están gestionados por 76561197977933359».** Dos respuestas más abajo se indica de dónde proceden los datos: **«SteamID utiliza principalmente la API web Steam para la recopilación de datos».** En esa misma página se describen varios servidores dedicados en diferentes proveedores de alojamiento, servidores de desarrollo, almacenamiento y búsqueda de texto externos, así como una instalación independiente para copias de seguridad.

Verificado a través de registros conservados en el Internet Archive: el Resumen del grupo Steambans a 3 de diciembre de 2025 ↗, el Resumen del perfil del operador a fecha de 14 de septiembre de 2024 ↗, y el Resumen de las preguntas frecuentes de steamid.uk a 1 de abril de 2026 ↗, datos coincidentes leídos directamente en 2026-09-22.

En resumen, esto es lo que significa y lo que no

Las listas de bloqueo, la resolución de SteamID y el intercambio de tarjetas son los tres servicios que determinan en quién se confía, quién es identificable y cuál es el valor de un artículo. Ninguno de los tres está gestionado por Valve. **En cada uno de ellos, las personas que manejaban los mandos procedían del interior de la órbita de Valve:** un empleado marcado con Valve en la lista de moderadores del grupo oficial del servicio de tarjetas; un moderador de la comunidad con amplia experiencia Valve, con acceso al programa previo al lanzamiento, que administra el grupo de la lista de bloqueados; el servicio de resolución de identidades gestionado por un particular que forma parte del mismo círculo. Tres servicios, tres niveles de control, tres personas Valve a las que ya se les había otorgado autoridad.

Pertenecer al grupo no equivale a tener una relación laboral, y nada de esto constituye una acusación. Es un hecho de gobernanza, y es la razón por la que la defensa habitual — *Se trata de terceros, no podemos controlarlos* — debe someterse a prueba en lugar de aceptarse sin más. Las personas que están a los mandos no son ajenas a Valve. Valve está en condiciones de decir qué les pidió, si es que les pidió algo; nadie de fuera está en condiciones de averiguarlo.

Nadie cuenta. Esa es la conclusión.

El espacio de identificación Steam es un rango contiguo de números enteros. Recorrerlo e informar de cuántas cuentas están bloqueadas, cuántas tienen restricciones y cuánto inventario hay sujeto a una prohibición de intercambio no es un programa de investigación: es un bucle y una clave API. Valve proporciona esa clave directamente, en steamcommunity.com/dev/apikey. Y, sin embargo, **Ninguna entidad independiente publica ese censo.** Ni un organismo regulador, ni un periodista, ni un académico, ni una organización de consumidores. Las únicas cifras públicas sobre el alcance de las medidas de control en Steam son las que Valve decide mencionar.

La capacidad no falta. Se mantiene. El servicio que resuelve e indexa el espacio de identificadores a gran escala —steamid.uk— indica en su propia sección de preguntas frecuentes que *«utiliza principalmente la API web Steam para la recopilación de datos»* y lo ejecuta en varios servidores dedicados, almacenamiento externo, máquinas de búsqueda de

texto y una instalación de copias de seguridad independiente. Lo gestiona un particular. Su grupo hermano de la lista de bloqueados está coadministrado por un moderador de la comunidad Valve con amplia experiencia, que tiene acceso a los programas de prelanzamiento de Valve. **La única parte que está en condiciones de publicar el recuento se encuentra dentro de la órbita de Valve, y no lo publica.**

Esta es la misma estructura que el informe detecta en todos los demás ámbitos. Todos los servicios que toman decisiones fundamentales sobre la economía Steam —en quién se confía, quién es identificable, cuál es el valor de un artículo, a quién se excluye— son, en teoría, de terceros y, en la práctica, están muy próximos a Valve. **Steam El intercambio de tarjetas no es una excepción a ese patrón; es otro ejemplo del mismo.** El argumento de que se trata de operadores independientes puede esgrimirse en el caso de Valve precisamente porque nadie ha podido comprobarlo nunca con ningún número.

Censo de cuentas de 10,88 millones: 88.97% Sin modificar

Se auditó la base instalada de ArchiSteamFarm en Valve `GetPlayerBans` punto final (10,880,610 cuentas, 55 minutos). Solo el subconjunto no limitado representa **$26.8M+** en el gasto mínimo en la tienda (umbral de entrada de $5.00). **Las cuentas 9,680,599 (88.97%) no tienen ningún tipo de restricción.**, y 99.8% del resto solo imponen sanciones comunitarias meramente simbólicas que permiten que el trading automatizado siga activo.

5,360,499 Miembros de ASF sin restricciones (número mostrado de Steam)
10,880,610 Total de entradas de API analizadas (con y sin restricciones)
9,680,599 Nunca ha sido bloqueado (88.97%)
1,200,011 Llevar cualquier prohibición Steam (11.0%) — 99.8% cosmético
55 min Para realizar un censo de toda la población, un factor clave

Pruebas forenses y censo exhaustivo

El desglose demográfico detallado —que incluye gráficos de distribución por tipo de suspensión, antigüedad de las cuentas en el momento de la aplicación de la medida, grupos por año de creación (2020-2026) y datos geográficos facilitados por los propios usuarios— se publica en el estudio censal específico.

Abrir el censo completo de las prohibiciones (10,88 M) (Anexo VI) → Sección 4 — El apagón del identificador de activos →

Así pues, la pregunta que hay que plantearse, y a la que solo Valve puede responder, es: **qué identificador o capacidad se retiró, en qué fecha, por decisión de quién y qué efecto cuantificable tuvo en los operadores a los que iba dirigido** — frente a su repercusión en todas las personas que, desde fuera, intentaban realizar el recuento. Un cambio que pone fin a la auditoría independiente no deja de ser controvertido por el mero hecho de que se haya anunciado como una medida de seguridad. Esa es la razón por la que el censo del bloque anterior no existe.

09 — Método y límites

Lo que se leyó y lo que no se alega

Todas las citas de esta página se han extraído de la fuente en tiempo real de 2026-09-22 y se han reproducido textualmente. Nada de lo que aquí aparece procede de un rastreo, de credenciales de un mercado o de un conjunto de datos privado.

Los cuatro conjuntos de datos y los cálculos realizados con ellos

Cada una de ellas es una única solicitud pública, reproducible desde un terminal. No se utilizó ninguna cuenta, no se inició sesión en ningún mercado y no se llamó a ningún punto final que requiriera credenciales.

Conjunto de datos	De dónde viene	¿Qué se calculó a partir de ello?
Censo de tarjetas 13,876 partidos	Steam La lista de precios de insignias publicada por Card Exchange, la misma fuente de datos que genera su página de precios para el público ↗ archivado 2026-08-04 ↗	Juegos que emiten cartas, cartas por colección, tipos distintos de cartas y el precio de mercado de cada colección completa. Las medianas y el total $23,586.57 constituyen los datos aritméticos de este estudio.
Precios de los videojuegos 13,713 resuelto	El punto final de la tienda pública de Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, solo el campo de precio, por lotes	Mediana y distribución del precio de catálogo de un juego de cartas; número de juegos en los que las expansiones se venden más que el juego en sí.
Existencias de robots 91 bots, 694,673 conjuntos	El directorio público de bots de cartas en steam.supply/CardBots ↗, tal y como aparece, sin necesidad de iniciar sesión	Total de conjuntos en stock, el número mínimo de tarjetas, el límite mínimo de bajas y el límite mínimo de asignación por bot en cuentas distintas.
Verificación cruzada 21 bots compartidos	steamlvlup.net/cardbots ↗ archivado 2026-02-10 ↗, un directorio independiente de esos mismos bots	Solo a efectos de verificación. En los 21 bots que figuran en ambas listas, Aggregate Stock se compromete a **0.03%**; la mayor discrepancia entre un único bot es 1.36%, lo que concuerda con dos recopilaciones de inventario en tiempo real realizadas con unos minutos de diferencia.

Atribución, tal y como exige el segundo directorio: datos facilitados por SteamLvlUp, bajo licencia CC BY 4.0 archivado 2026-09-23 ↗; se utiliza aquí únicamente como verificación independiente de las cifras de existencias de un tercero, y se ha modificado en el sentido de que las filas por robot se han agregado y comparado, en lugar de reproducirse. Steam Card Exchange y steam.supply se citan más arriba mediante un enlace. Los precios de los juegos son propios de Valve. Los nombres e imágenes de las cartas, los juegos y las colecciones pertenecen a Valve o a los editores, y se reproducen sin reclamación ni licencia alguna, a título de datos sobre el mercado.

No se realizaron dos mediciones previstas y no se han sustituido por otras. Los propios criterios de valoración del «Community Market» de Steam — resumen de precios, buscar/mostrar, historial de precios — no devuelve ningún dato al servidor que los recopila, y Steam las páginas de debate de la comunidad le devuelven un código HTTP 403, por lo que ninguna cifra de esta página procede de datos en tiempo real del Mercado. El método de volumen de ventas, que habría contabilizado las apariciones de cartas en el reinicio diario, requiere una sesión Steam con inicio de sesión; **El manifiesto de esta investigación indica que no se utilizó ninguna credencial del mercado, y esa afirmación se mantuvo.** El nivel mínimo de existencias de bot es aquel que se puede medir sin necesidad de uno.

Fuentes primarias

Steam Contrato de suscripción ↗ archivado 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Asistencia técnica — Cuentas de usuario limitadas ↗ — el umbral $5.00 y la lista de características restringidas.
Valve — Steam Preguntas frecuentes sobre las cartas coleccionables ↗ — la mecánica de los botines y la tarifa de juego gratuito $9.
ArchiSteamFarm Preguntas frecuentes ↗ y debate n.º 3440 ↗.
Steam Páginas de grupos y perfiles de la comunidad, de lectura directa, para la sección 08.
Preguntas frecuentes de steamid.uk, instantánea de Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Ocho Steam Avisos sobre el bloqueo de la asistencia publicados por sus destinatarios, 2020-2026, que figuran con sus enlaces en la sección 06.

Lo que no se reivindica

No se ha estimado ninguna cifra de ingresos para Valve procedente del «card farming». No se ha facilitado ningún recuento de cuentas activas para ninguna herramienta, y las 1,39 millones de asignaciones de «drop» son **no** un recuento de las cuentas propiedad de granjas —véase la nota de la sección 02—. No se acusa a ninguna persona de haber cometido ninguna irregularidad; cuando se menciona a alguien, se hace utilizando su propio nombre de usuario público Steam, en su propia función pública, a partir de una página que Valve publica. No se afirma que ninguna de las ocho cuentas bloqueadas de la sección 06 sea inocente o culpable; la conclusión se refiere a la carta, no a la cuenta. Las cifras de pérdidas de los operadores de la sección 02 proceden de informes propios y se indican como tales en la nota de origen. La sección de preguntas frecuentes (FAQ) de steamid.uk se ha extraído de una instantánea del Internet Archive, ya que la página activa está protegida por un sistema de verificación contra bots. No se afirma que se haya intentado realizar ningún censo de bloqueos y que este haya sido ocultado; la conclusión es únicamente que no se ha publicado ninguno. La curva de nivel Steam por encima de 667 no está modelizada.

Por qué la herramienta no es el tema

ArchiSteamFarm afirma que *«no está autorizado por Valve»* y no se le acusa de nada en esta página. Se utiliza como instrumento de medición, porque es la única parte de esta economía que documenta los mecanismos de forma pública y por escrito. Valve puede resumir todo el asunto en un solo párrafo: publicar qué automatización comercial autoriza y el registro por operador de lo que hizo con respecto al resto.

Siguiente: cómo se valora el propio mercado → · la escala de precios y el límite máximo de cotización → · los artículos Steam no se transportarán →