L'économie des cartes — Le dossier Steam

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

ANNEXE V — L'ÉCONOMIE DES CARTES

Une ferme de bots n'est pas une fuite dans la boutique de Valve. C'est une *client*.

Un compte Steam ne peut recevoir aucune carte à collectionner tant qu'il n'a pas dépensé **$5.00** dans la boutique. Il ne peut pas « farmer » un jeu dont il n’est pas propriétaire, ni un jeu qui lui a été offert gratuitement. Ainsi, avant qu’un système automatisé de « farming » de cartes ne produise quoi que ce soit, il a dû payer pour y avoir accès — par compte, au prix publié par Valve. Ensuite, la clause d’automatisation de Valve énonce, ligne par ligne, exactement ce que ce système de farming produit ; sa licence interdit toute voie permettant de transformer une carte récoltée en argent ; et son marché prélève une commission lorsque la carte est vendue — annoncée à 15%, mais plafonnée à deux centimes par vente, ce qui, pour une carte dont le prix est exprimé en centimes, représente la majeure partie du prix. Cette illustration mesure l’ampleur de ce commerce, ce que coûte en sets le niveau le plus élevé d’un profil, et ce que le service de contrôle de Valve fait de cette même clause lorsque le compte appartient à un trader ordinaire.

Ce qu'une exploitation agricole doit acheter en priorité Combien coûte un niveau en lots ? Des deux côtés du bureau Qui régit le système économique des cartes ?

$5.00 Effectuer des achats en magasin avant qu'un compte puisse recevoir une carte — Page d'aide de Valve
13,876 Jeux classés Steam qui proposent des cartes à collectionner et comportent 99,971 types de cartes différents
694,673 Séries complètes de cartes actuellement en stock chez 91 robots de trading cotés en bourse
1,389,346 Les quotas de cartes de compte et de jeu que le stock a déjà utilisés, au minimum
$9.99 Prix médian d'un jeu de cartes — une fois complet, ce jeu se vend à un prix médian de $0.74
97,114 Les membres du groupe d'échange de cartes dont la liste des modérateurs comprend un employé Valve — § 08

01 — Le processus

Qu'est-ce qu'une ferme, en détail ?

Ces informations proviennent exclusivement de la documentation de l'outil lui-même et des pages d'assistance de Valve. Aucune des informations contenues dans cette section n'est déduite, et aucune n'est contestée par l'une ou l'autre des parties.

Étape 1

Acheter à

Le compte ne doit pas être *limité*. La page d'assistance de Valve interdit aux comptes à accès limité de *« Participer au marché Steam »*, tiré de *« Échange d'objets de la communauté Steam (cartes à collectionner, boosters, gemmes, etc.) »* et de *« Gagner Steam niveaux de profil (bloqué au niveau 0) et des cartes à collectionner »*. L'entrée, c'est l'argent : *« Vous devrez dépenser au moins $5.00 USD dans le magasin Steam. »*

Étape 2

Acheter des jeux

Les cartes ne s'obtiennent qu'en jouant à des jeux que vous possédez. *« Vous devez être propriétaire du jeu sur votre compte Steam pour pouvoir recevoir les cartes qui y sont associées. Le partage familial ne vaut pas comme propriété et n'est pas pris en compte. »* Les itinéraires gratuits sont également fermés : *« Les jeux payants que vous avez obtenus gratuitement dans le cadre d'une promotion ne peuvent pas être utilisés pour obtenir des cartes. »*, et *« On ne peut pas obtenir de cartes dans les jeux F2P sans y dépenser d'argent. »*

Étape 3

Inactif
L'outil connecte le compte au réseau Steam en mode sans interface graphique, *« analyse vos badges »*, génère la liste des titres pouvant faire l'objet d'une exploitation et lance *« Jouer à un jeu éligible et vérifier régulièrement si le jeu a déjà été entièrement « farmé ». »* Description du mécanisme par son responsable : il *« ne fait rien d'autre que d'indiquer à Steam que nous jouons à tel ou tel jeu. »*

Étape 4

Les gouttes s'épuisent
Chaque titre est fini. *« Chaque jeu comporte un nombre fixe de cartes à obtenir. Une fois que vous les avez toutes obtenues (environ la moitié du set complet), le jeu ne vaut plus la peine d'être farmé. »* Une exploitation agricole qui souhaite continuer à produire doit continuer à acheter des cartes. L'approvisionnement en cartes est limité par les achats — c'est voulu, et cela joue en faveur de Valve.

Étape 5

Retrait
La carte quitte le jeu par l'une des trois voies suivantes : elle est vendue sur le Marché communautaire, échangée ou transformée en gemmes. Chacune de ces opérations correspond à une transaction sur la Place de marché des abonnés ou à un échange, et le § 3.D prévoit les frais suivants : *« Valve peut facturer des frais pour les transactions effectuées sur une place de marché d'abonnements. »* C'est cette étape qui fait de tout cela une violation — voir 05.

Sources, lues et citées mot pour mot sur 2026-09-22 : Steam Assistance — Comptes utilisateur limités ↗ · ArchiSteamFarm FAQ ↗ · Valve — Steam FAQ sur les cartes à collectionner ↗ · Steam Contrat d'abonnement ↗ archivé 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm est utilisé tout au long de cette page en tant qu'instrument de mesure, et non en tant que défendeur ; sa propre documentation indique clairement que *« L'ASF n'est pas agréée par Valve »*.

02 — L'échelle

Avant même qu'une exploitation agricole ne gagne un centime, elle a déjà dépensé Valve

Étant donné qu'un compte « limité » ne peut pas recevoir de carte, chaque compte d'une ferme doit être libéré de son statut « limité » avant de pouvoir produire quoi que ce soit. Le seuil est publié et les frais sont facturés par compte.

Superficie de l'exploitation agricole	D'où vient ce chiffre ?	Montant minimum d'achat en magasin pour pouvoir bénéficier de la carte
10 comptes	Le plafond recommandé par l'ASF — *« sur la base des directives internes Valve, ainsi que de nos propres suggestions »*	$50
100 à 200 comptes	Limite technique mentionnée dans cette même FAQ : *« Vous pouvez faire fonctionner jusqu'à 100 à 200 bots avec une seule adresse IP et une seule instance ASF. »*	$500 – $1,000
120 comptes	Cas n° 3 ci-dessous — exclusion définitive	$600
170 comptes	Cas de sanction n° 2 ci-dessous — exclusion définitive lors des soldes d'hiver 2017	$850
1,000 comptes	Affaire n° 1 ci-dessous — interdiction des échanges	$5,000
5,000 comptes *non vérifié*	Balance de l'opérateur **communiquées dans le cadre de cette enquête et non vérifiées de manière indépendante** — voir la note sur l'origine des données	$25,000
10,000 comptes *non vérifié*	Balance de l'opérateur **communiquées dans le cadre de cette enquête et non vérifiées de manière indépendante** — voir la note sur l'origine des données	$50,000

Les deux dernières lignes sont les seuls chiffres de cette page qui reposent sur un rapport non vérifié plutôt que sur un document — elles sont signalées dans le tableau et expliquées dans la note sur l'approvisionnement, et rien d'autre ici ne dépend d'eux. La colonne de droite repose uniquement sur le calcul arithmétique du seuil de $5.00 USD publié par Valve, et rien d'autre. Il s'agit d'un **étage**, il ne s'agit pas d'une estimation du coût d'une ferme ni des gains générés par Valve : ce chiffre exclut les jeux, qui doivent être achetés et ne peuvent pas avoir été obtenus gratuitement dans le cadre d'une promotion, ainsi que les quelque 15% prélevés par le Marché communautaire lors de la vente des cartes. Aucun chiffre d'affaires n'est indiqué sur cette page.

Et Valve a lui-même fixé le prix d'une distribution de cartes. Sa FAQ sur les cartes à collectionner présente le taux de conversion du modèle « free-to-play » en dollars :

« Les jeux gratuits distribuent des cartes de jeu en fonction de vos achats effectués dans le jeu. » **Pour chaque $9 USD dépensé (environ)** « Depuis le lancement de la version bêta des cartes à collectionner Steam, vous gagnerez une carte. »

— Valve, Steam FAQ sur les cartes à collectionner ↗ · vérifié mot pour mot 2026-09-22
Une carte à collectionner n'est pas un cadeau promotionnel qui fait perdre de l'argent à la plateforme. C'est un produit que Valve vend, au prix Valve annoncé, puis pour lequel elle facture une deuxième fois lors de la revente. C'est pourquoi la description honnête d'une «

ferme à cartes » n’est pas *parasite*. C'est *acheteur en gros*.

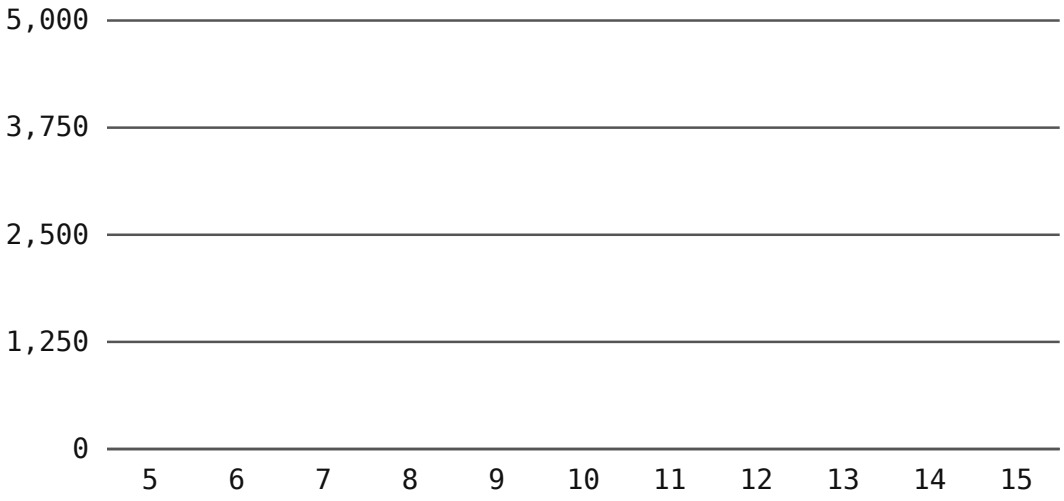
Quelle est la taille réelle de l'objet acheté ?

Tout ce qui suit jusqu’à la fin de cette section est mesuré, et non pas simplement rapporté. Le recensement des cartes provient de Steam, la liste de prix des badges publiée par Card Exchange ; les prix des jeux eux-mêmes proviennent de l’API de la boutique de Valve ; quant au stock de bots, il provient d’un annuaire public de bots accessible à tous. Ces trois sources ont été consultées sur 2026-09-22 et les calculs sont présentés dans leur intégralité dans section 08.

13,876 Jeux de cartes
99,971 Différents types de cartes
5 · 6 · 15 Nombre de cartes par jeu : min., médiane, max.
$0.74 Prix médian d'un ensemble complet
$23,586.57 Un exemplaire de chaque lot sur le marché

Quelle est la taille d'un ensemble ?

13,876 jeux de cartes dans le lot. Valve en attribue environ la moitié à un seul compte.



Combien coûte la licence ?

Prix catalogue de ces mêmes jeux sur la boutique de Steam, en dollars américains.



Ce que renvoie l'ensemble final

Prix du marché de la collection complète de ces mêmes jeux.



En comparant le deuxième et le troisième graphique, la structure des transactions apparaît clairement sans qu'il soit nécessaire de faire des calculs : les jeux se regroupent autour de la dizaine de dollars, tandis que les lots qu'ils rapportent se situent en dessous d'un dollar. Dans les deux cas, il s'agit du nombre de jeux 13,876, sur la même unité d'échelle ; la comparaison porte donc sur deux hauteurs et non sur deux échelles différentes.

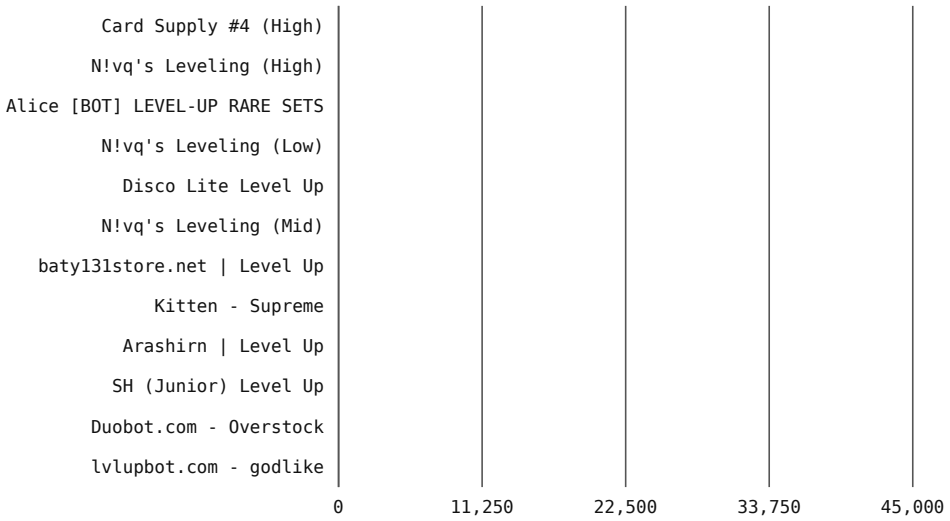
Voilà pour le côté de l'offre. Quant au côté de la demande, Valve n'a pas besoin d'en faire la publicité, car tout est déjà accessible au public : un seul répertoire public de bots d'échange de cartes répertorie **91 robots disposant actuellement de 694,673 ensembles complets en stock.** Pas besoin de se connecter, pas d'extraction de données d'une place de marché, pas de données privées : le nombre d'exemplaires disponibles est indiqué sur la page, à côté du nom de chaque bot.

Faites de ce titre la seule valeur qui compte ici. La règle de Valve : *« La plupart des jeux distribuent un nombre de cartes correspondant à environ la moitié du nombre total de cartes du jeu… »* ***Tu devras récupérer l'autre moitié de l'ensemble auprès d'autres membres de la communauté.****«* Un seul compte ne peut jamais terminer une série en jouant. Il en faut au moins deux, chacun possédant ce jeu et utilisant son quota de « drop » (une fois par partie). Les « drops » ne se régénèrent pas.

694,673 Ensembles en stock, 91 bots publics
3,473,365 Cartes, avec un minimum de 5 cartes
1,389,346 Allocations de perte consommées, minimum
2,602 Comptes ne possédant qu’un seul jeu, bot le plus actif

Où se trouvent les ensembles 694,673

Les douze plus grands des 91 « card bots » cotés en bourse, classés selon le nombre de séries complètes en stock. Les dix plus grands détiennent à eux tous 248,115 séries, soit 35.7% de chaque élément présent sur le tableau.



Chacune de ces 1,39 million d'unités appartenait à un compte qui possédait le jeu, avait franchi le seuil de $5.00 et ne pourra plus jamais générer ces gains. C'est *stocks invendus* sur quatre-vingt-onze bots. Ce n'est pas un indicateur du marché ; c'est un indicateur de ce qui reste une fois le marché écarté.

Ce dernier chiffre correspond à une répartition par catégorie, et non à un décompte des utilisateurs. Un bot recense 14,310 ensembles tirés de seulement 11 jeux ; par conséquent, au moins l’un de ces jeux est représenté par 1,301 ensembles, ce qui correspond à au moins 2,602 comptes distincts ayant chacun acheté ce jeu. C'est le plus petit nombre que l'arithmétique autorise, et cela concerne un bot sur quatre-vingt-onze.

Ce que ce sol dit et ne dit pas

Ces bots achètent des cartes aussi bien auprès de joueurs lambda qu’auprès de « fermes » : leurs tarifs d’achat publiés constituent l’intérêt de cet annuaire. **Les 1,39 million de quotas ne correspondent donc pas au nombre de comptes détenus par des exploitations agricoles.** Il s’agit d’un décompte des récompenses pouvant être obtenues une fois par compte et une fois par jeu, qui ont été utilisées quelque part sur Steam et qui se sont retrouvées, invendues, dans le stock commercial. Que le compte associé à chacun d’entre eux ait été un compte de farm ou celui d’un adolescent souhaitant vider sa page de badges, cela ne change rien à ce que Valve a récolté : le déblocage de $5.00, la licence du jeu et une commission sur chaque transaction sur le Marché — **non pas 15%, mais 15% ou les deux montants minimaux d'un cent, selon celui qui est le plus élevé**, ce qui, sur une carte dont le prix est indiqué en cents, représente de loin le montant le plus élevé. Le calcul figure dans le barème des frais ci-dessous. C'est là l'objet de cette page, et il ne s'agit pas d'une critique à l'encontre des agriculteurs : le comportement Valve pour lequel des frais sont facturés est précisément celui qu'il invoque, mot pour mot, lorsqu'il exclut définitivement un utilisateur pour « usage commercial ».

Ce chiffre constitue également un seuil dans un second sens. Il ne prend en compte que les actions qui sont *mis en vente et non vendus aujourd’hui* sur les bots qui *choisir d'apparaître dans un annuaire public*. Tout ce qui a déjà été vendu, tout ce qui est détenu à titre privé et tous les bots ne figurant pas dans le répertoire sont exclus.

Et l'agriculture n'est pas rentable aux prix pratiqués par Valve

L'objection qui vient immédiatement à l'esprit est qu'une « ferme » achète des jeux bon marché pour y créer des cartes coûteuses. L'API de la boutique de Steam indique pourtant le contraire. Sur les 13,876 jeux comportant des cartes, les prix ont été fixés pour 13,713 ; **12,918 sont des titres payants dont le prix catalogue médian est de $9.99.** Le prix de

vente médian d'un ensemble fini s'élève à **$0.74**. Il faut deux licences par ensemble. Le coût médian d'un ensemble s'élève donc à environ **$19.98 des licences de jeux pour la production et les retours $0.74**.

Mesuré à 2026-09-22	Valeur	Ce que cela règle
Prix moyen affiché, jeu de cartes	$9.99	C'est la licence qui représente la partie la plus coûteuse de la transaction, et non la carte.
Jeux dont le prix est de $4.99 ou moins	3,665 (28.4%)	Même la queue la moins chère coûte plus cher que l'ensemble qu'elle permet d'obtenir
Le jeu de cartes le moins cher de la boutique	$0.99	Deux licences, $1.98, pour un ensemble qui se vend généralement à moins de $1.30
Les jeux dont le coffret coûte plus cher que le jeu lui-même	323 sur 12,918 (2.5%)	L'arbitrage sur les cartes par rapport aux prix catalogue de Steam existe dans 1 jeu sur 40
Les jeux « free-to-play » recensés	795	Et Valve fixe le prix de chacune de ses offres à $9 de dépenses dans le jeu

Ce qui tranche la question économique en faveur de Valve et va à l'encontre de la thèse habituelle. Aux prix pratiqués par Valve lui-même, **La « culture de cartes » est une activité déficitaire qui ne fonctionne qu’avec des licences acquises à un prix inférieur au prix catalogue de Steam.** — offres groupées, tarification régionale, revente de produits phares. Les cartes ne sont qu’un détail. C’est l’achat qui compte. Et cet achat a eu lieu le Steam.

Ce que la ferme soutient réellement

Si l’on rassemble tous ces éléments, la ferme cesse d’apparaître comme quelque chose que Valve tolère pour devenir quelque chose dont Valve a besoin. Chaque apport fourni par une ferme correspond à une prestation que Valve déclare ou facture. Suivons le parcours d’un compte de bot vers l’extérieur :

Un compte « farmé »un « client grossiste », et non une fuite

Ventes de jeux vidéo

Il achète les titres qu’il « farm » — des jeux de cartes « 13,876 » aux jeux de mauvaise qualité « $0.50 » — car les cartes ne s’obtiennent qu’à partir des jeux que l’on possède.

« En ligne » et temps de jeu

Cela les incite à lâcher des cartes, ce qui alimente les chiffres relatifs au nombre de joueurs simultanés et d’heures jouées que Valve présente comme un indicateur d’engagement — la statistique précise que le § 4.C qualifie de « temps de jeu fictif ».

Inscriptions

Il faut franchir le seuil de $5.00 du compte à limite avant de pouvoir recevoir une carte — les dépenses réelles en magasin sont comptabilisées à raison de Valve par compte.

Argent sur le portefeuille et frais

Chaque carte vendue transite par le Marché, où les frais peuvent atteindre 66.7% pour une carte de faible valeur et où le produit de la vente reste bloqué dans le portefeuille Steam.

Relations publiques de niveau 0

Les vitrines des badges et des niveaux Valve n'existent que parce que des ensembles ont été créés — et le sommet de ce classement est occupé par des bots (voir § 03).

Si l'on retire la ferme, tous les chiffres ci-dessus diminuent. — le jeu s'est moins bien vendu, la communauté « en ligne » était plus restreinte, le compte n'a jamais été créé, les frais n'ont jamais été prélevés et le niveau n'a jamais été atteint. C'est pourquoi une règle interdisant l'automatisation coexiste avec des millions de comptes automatisés : l'interdiction est une option, et l'activité est source de revenus.

Et le retrait lui-même entraîne une perte de valeur : Valve, car il est imposé deux fois

La carte n'est pas la fin de la boucle. Les mécanismes propres à Valve permettent à une carte d'être écrasée en **pierres précieuses**, et les gemmes doivent être utilisées pour fabriquer **paquets de cartes** — trois cartes supplémentaires — qui sont à nouveau vendues ou détruites. Chaque étape correspond à une transaction sur le marché ou à une conversion, et chacune est soumise à une taxe. Le sens de cette boucle découle du seuil minimal des frais mesuré ci-dessous et ne nécessite aucun modèle externe : chaque carte vendue à l'intérieur de celle-ci cède **au moins deux centimes**, sur des cartes dont le cours oscille entre trois et cinq, de sorte que chaque tour de manivelle rapporte moins que ce qui a été investi. Ce cercle vicieux détruit la valeur virtuelle et oblige à effectuer de nouvelles transactions, soumises à des frais, pour la remplacer. **Aucun chiffre n'est avancé ici concernant l'ampleur de cette perte** — le rendement par lot dépend des taux d’obtention des gemmes et des chances de gain dans les boosters, que cette étude n’a pas mesurés.

Carte à collectionnerobjets obtenus dans un jeu dont on est propriétaire
→
Pierres précieusescarte détruite, frais prélevés
→
Paquet de cartesgemmes utilisées pour la fabrication
→
3 nouvelles cartesvendu sur Market, frais prélevés
↶

Seuls les mécanismes sont présentés ici, et ce sont ceux propres à Valve : les cartes se transforment en gemmes, les gemmes permettent de fabriquer des boosters, les boosters donnent des cartes — chacun d’entre eux étant décrit dans la FAQ des cartes à collectionner Steam, et chaque étape constituant un événement de Marché imposable. Source des mécanismes de la boucle : Valve, Steam FAQ sur les cartes à collectionner ↗.

Ce n'est pas un simple phénomène passager. Il s'agit d'un secteur qui repose sur des fondements solides depuis plusieurs années.

Un simple instantané pourrait n'être qu'un hasard. C'est pourquoi le répertoire public des « card-bots » a été consulté une fois par période de soldes saisonniers Steam, en remontant dans le temps grâce à Wayback Machine, de 2022 à 2026 — le stock que les bots proposaient, ainsi que les mêmes comptes, soldes après soldes. Cette économie n’apparaît pas pour disparaître aussitôt ; elle persiste, avec un noyau stable d’opérateurs, et a atteint un pic à plus de **trois millions de lots complets en stock** lors de la vente d'hiver 2023 — soit environ un tiers de million de clés TF2 de valeur conservées à un moment donné, dans un seul répertoire.

Séries complètes de cartes disponibles dans le répertoire public des bots, en vente à Steam

Un instantané Wayback de steam.supply/CardBots par vente saisonnière. Passez la souris dessus pour connaître la valeur en clés TF2 au taux de cet instantané.



401 Nombre de comptes de bots distincts recensés dans l'ensemble des ventes
59Présent dans au moins 5 des 7 ventes — le noyau stable
16Présent à chacune des 7 ventes, de 2022 à 2026
3,22 millions Nombre maximal d'ensembles en stock (hiver 2023) ≈ $570k–790k clés

À quoi ressemble l'échelle des insignes de vente vue du haut ?

La demande correspond à l'offre. Du côté du public Échelle des badges des soldes d'été 2024 archivé 2026-07-16 ↗, le compte numéro un avait créé le badge de vente **1,740,645 fois** — 1,74 million de jeux de dix cartes, **17,4 millions de cartes** intégrés dans un seul motif décoratif. Au prix du marché pratiqué par le vendeur ($0.50 l'ensemble), cela représente **~$870,000** en termes de valeur des cartes ; si on les achète comme on le fait réellement — en échangeant des clés TF2 contre des bots pour monter de niveau, à raison d'environ 7,6 lots par clé —, cela revient à **~229,000 touches, environ $410,000–$570,000** en termes réels. Le compte numéro deux : 552,000 ensembles, ~$130,000–181,000. Personne ne joue pour cela. On l'achète, et chaque étape de l'achat correspond à une transaction que Valve compense.

Méthode et limites : le stock total est calculé en additionnant les stocks de chaque bot répertorié dans chaque instantané ; le *nombre* Le nombre de bots par instantané n'est pas comparable d'une vente à l'autre, car certains instantanés ne montrent que les bots mis en avant tandis que d'autres affichent l'intégralité du répertoire ; le stock est donc considéré comme un seuil minimal de ce qui était visible, et non comme un recensement complet. Les valeurs des clés utilisent le taux médian de « sets » par clé annoncé pour chaque instantané et une clé TF2 comprise entre $1.79 et $2.49. La persistance est assurée par le SteamID64 d’un instantané à l’autre. Les instantanés de 2021 utilisaient une mise en page plus ancienne et ne sont pas inclus. Données : chronologie-de-l'économie-agricole.json; niveaux de badges issus de SteamLadder ; prix fixés par Steam Card Exchange (captures d'écran Wayback au moment de la vente, $0.05 par carte).

Et cette même flotte est présente même lorsqu'il n'y a pas de promotion en cours

Les deux photos ci-dessus ne représentent pas deux populations distinctes. Il s’agit d’une seule et même flotte, photographiée à différents moments. Le répertoire mentionné en haut de cette section a été lu sur un **une journée ordinaire où aucune promotion saisonnière n'est en cours** — 2026-09-22 — et même au repos, il restait **91 robots et 694,673 ensembles complets**: de l'ordre de **186,000 touches TF2, $334,000–$464,000 de la valeur de la carte, inactives** entre deux ventes. C'est le niveau minimum que l'activité maintient lorsqu'il ne se passe rien.

Et il s'agit bien de la même opération. Identifiée par le SteamID64, **87 de ces 91 bots inactifs — 96% — apparaissent également dans les sept instantanés de vente ci-dessus**, seize dans chacune d’entre elles. L’annuaire n’est pas un stand qui s’ouvre pour la vente et se referme ensuite ; il s’agit d’un inventaire commercial permanent que cette même flotte a fait grimper jusqu’à **3,22 millions d'unités** au plus haut de l'hiver 2023 et ne descend jamais à zéro. Une promotion, c'est quand ça se vend. Ça existe aussi le reste de l'année.

Le répertoire de stockage, bot par bot

Chaque carré représente un bot figurant dans le répertoire sur 2026-09-22 ; il est mis en évidence s'il apparaît également dans les sept instantanés de vente. **Le chiffre 91 correspond à ce qui figurait dans l'annuaire ce jour-là, et non à la taille de la flotte.** — 401 comptes distincts apparaissent dans les aperçus des ventes, et le répertoire présente un échantillon différent selon les jours.

Vu lors de ventes précédentes (87) Nouveautés depuis le dernier instantané (4)
La valeur de référence hors promotion est de 2026-09-22, extraite du même répertoire public, sans connexion. La valeur par défaut utilise le taux de « sets par clé » annoncé par chaque bot et la bande de clés $1.79–$2.49 ci-dessus. Le recoupement s’effectue par SteamID64 par rapport aux sept instantanés de soldes. Étant donné que la liste des produits en promotion diffère de la liste complète selon l’instantané, cette comparaison porte sur les stocks et l’identité, et non sur le nombre d’utilisateurs. Calculs dans section 08.

03 — L'échelle

L'autre élément est le numéro qui figure à côté de votre nom

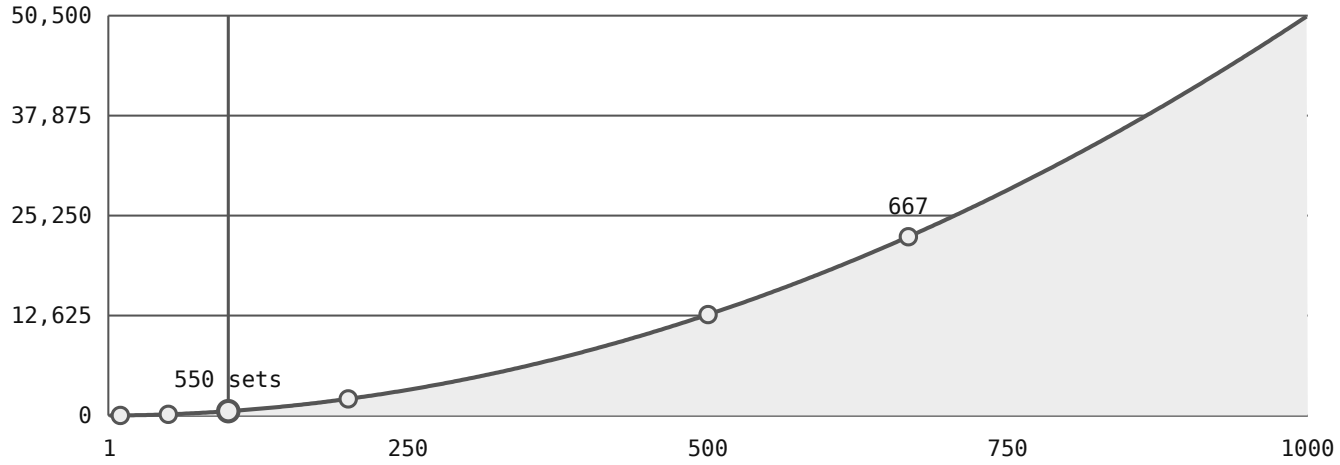
Les cartes constituent la matière première. Le produit fini correspond au niveau Steam, et Valve en fixe le prix par lot.

100Steam Niveau
Niveau cible — faites glisser ou utilisez les touches fléchées
Prix d'un ensemble complet, en dollars américains
$0.20 correspond à la collection complète la moins chère du recensement, $0.74 à la médiane et $1.70 à la moyenne. Ce chiffre ne concerne que les cartes — en aucun cas les déblocages $5.00 ni les licences de jeu.

55,000XP requis
550 Ensembles complets consommés
110 Des jeux à posséder, à cultiver soi-même
$407.00 Prix des cartes à ce tarif
1,100 Allocations de réduction utilisées, minimum
$5,500.00$5.00 se débloque si aucun compte n'est réutilisé

Ensembles complets utilisés, niveau 1 à 1,000

Une création de badge = un ensemble complet = 100 XP. Chaque niveau au sein d'une tranche de dix coûte 100 XP de plus que la tranche inférieure.



Un niveau n'est pas une décoration que Valve laisse de côté. Il est intégré au compte. D'après la FAQ sur les cartes à collectionner de Valve, voici ce que vous apporte la création d'un badge : *« 100 XP, ce qui pourrait faire passer votre niveau à Steam. »* ***Si votre niveau Steam augmente, la limite du nombre de contacts dans votre liste d'amis sera augmentée de cinq.****, et vous pourrez peut-être débloquer la possibilité de personnaliser votre profil avec des vitrines. »* Et à propos des paquets de cartes : *« Votre niveau Steam augmente votre taux d'obtention de paquets de cartes : niveau 10 : +20%... niveau 50 : +100% d'augmentation de votre taux d'obtention (c'est-à-dire que le taux a doublé). »*

Ce niveau détermine donc deux éléments Valve : le nombre d’amis que vous pouvez avoir et la vitesse à laquelle les cartes gratuites apparaissent dans votre inventaire. Ce deuxième paramètre est cumulatif : plus vous avez consommé de séries, plus la plateforme vous fournit rapidement du contenu. Valve a intégré cette boucle de réinvestissement au produit.

Le taux de change est fixe et publié. La fabrication d'un insigne nécessite un ensemble complet et rapporte 100 XP ; *« Vous pouvez créer un ensemble pour un même jeu cinq fois au maximum. »* Le coût en XP par niveau augmente tous les dix niveaux. Il en résulte les chiffres suivants, qui ne sont en aucun cas des estimations :

Steam Niveau	Ensembles complets qu'il utilise	Les jeux que vous devez posséder pour pouvoir les créer vous-même	Au niveau le plus bas jamais enregistré ($0.20)	Au niveau de la médiane ($0.74)	Échelle
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 n'est pas une valeur hypothétique. Il s'agit du niveau le plus élevé qu'un bot figurant dans l'annuaire public indique pouvoir faire atteindre à un client, parmi les 33,359 ensembles qu'il détient dans 6,117 jeux. La quatrième colonne correspond au même barème de prix par

rapport à l’ensemble complet le moins cher recensé ; la cinquième, par rapport à la médiane. Dans les deux cas, il s’agit des prix du marché pour les cartes seules, qui excluent totalement le déblocage $5.00 et les licences de jeu.

Comment la courbe a-t-elle été vérifiée, puisque Valve ne la publie pas ?

Valve indique le taux de badges (*« Chaque tranche de 100 XP te fait gagner un niveau supplémentaire Steam »*) puis il s'en couvre — *« (du moins au début) »* — sans publier l'augmentation. La courbe utilisée ci-dessus est la courbe standard, dans laquelle chaque niveau au sein d’un bloc de dix coûte 100 XP de plus que le bloc inférieur. Elle a été vérifiée par rapport au répertoire plutôt que supposée : pour chaque bot dont le maximum annoncé est limité par son stock plutôt que par le plafond de cinq objets par partie, **le niveau calculé à partir de cette courbe correspond exactement au niveau annoncé par le bot** — 541 contre 541, 494 contre 494, 464 contre 464. Lorsque le plafond s'applique, le chiffre calculé est légèrement supérieur de quelques niveaux, ce qui est normal pour un plafond qui dépend également de l'effectif disponible par match. Aucune affirmation n’est faite concernant la courbe au-delà du niveau 667.

Il suffit de consulter l'échelle à côté de la section 02 pour se faire une idée de la structure de l'activité. Pour placer un compte au niveau 500, il faut assembler 12,750 ensembles complets. Chacun de ces ensembles a nécessité au moins deux quotas de drop de comptes, chacun de ces comptes ayant franchi la barre des $5.00 et chacun possédant le jeu. **Un chiffre fantaisiste figurant en haut d'un profil repose sur au moins 25,500 allocations de gouttes dépensées situées en dessous.** Valve ne perdra pas cette transaction. Valve est la contrepartie de chacune de ses composantes.

04 — Les statistiques

Cette clause ne se contente pas de décrire l'agriculture de manière vague. Elle l'énumère.

Le § 4.C n'est pas une disposition générale visant à lutter contre les bots. Les exemples qu'il énumère citent, l'un après l'autre, les deux éléments produits par une « carte farm ».

« Vous ne devez en aucun cas utiliser des scripts, des bots, des macros ou tout autre système non contrôlé par un être humain (« automatisation ») pour interagir avec le Contenu et les Services sur Steam, de quelque manière que ce soit, y compris, mais sans s’y limiter :

- Automatisation du processus de création de compte Steam,
- Falsification des statistiques de jeu (par exemple, gonflement du nombre de victoires ou de défaites, des points d’expérience ou du temps de jeu),
- Obtenir des récompenses ou progresser sans contribution réelle de la part des utilisateurs,
- « Participer à des systèmes d'évaluation (tels que les évaluations par les pairs ou l'« Overwatch ») par des moyens automatisés, notamment en influençant les résultats ou en signalant des utilisateurs au moyen d'actions programmées plutôt que sur la base d'un jugement éclairé. »

— Steam Contrat d'abonnement § 4.C ↗ archivé 2026-09-24 ↗ · extrait et cité mot pour mot 2026-09-22

« …la récréation »

Les heures d'inactivité ne sont pas des heures fantômes. La FAQ de l'ASF répond sans détour à cette question — *« Pourquoi le temps de jeu des jeux obtenus via ASF n'augmente-t-il pas ? »* — avec : **« C'est vrai, mais pas en temps réel. Steam enregistre la durée de jeu à**

intervalles réguliers et programme la mise à jour en conséquence… En général, la mise à jour a lieu toutes les 30 minutes environ. »

Ces heures apparaissent dans les statistiques de Valve, sur les pages de la boutique de Valve et dans les chiffres relatifs au nombre de joueurs simultanés que Valve publie lui-même Steam Graphiques ↗ archivé 2026-09-23 ↗. Dans ces chiffres, un compte inactif est impossible à distinguer d'un compte actif. Les chiffres d'engagement communiqués par la plateforme sont calculés sur une population qui inclut, selon ses propres règles, des comptes qui ne sont pas actifs.

« … sans véritable contribution des utilisateurs »

Il s'agit d'une définition du « lâcher de carte inactive », rédigée par Valve. Elle définit également le niveau Steam, le badge, les conditions d'éligibilité aux boosters et les XP de profil qui y sont associés — la FAQ de l'ASF confirme cette interprétation. *« permet de continuer à recevoir des boosters »*, car il se connecte de la même manière que le client officiel.

Ainsi, le système de récompense et l'acte interdit constituent un même mécanisme vu sous deux angles différents. Valve a conçu la récompense de manière à ce qu'elle soit générée par le temps plutôt que par la compétence, puis a rédigé une clause interdisant la production de récompenses par tout autre moyen que le temps passé par une personne.

05 — Le piège de l'utilisation commerciale

Chaque sortie d'une carte « farmed » est une sortie interdite par la licence — et Valve perçoit un droit d'entrée à la sortie

C'est là le problème que l'« exploitation responsable » ne permet pas de résoudre. La licence est destinée à un usage personnel et non commercial, et une carte ne devient intéressante à exploiter qu'à partir du moment où elle cesse d'être à usage personnel.

§ 2.A — la licence

*« Valve vous accorde par la présente, et vous acceptez, une licence et un droit non exclusifs vous permettant d'utiliser le Contenu et les Services pour votre **usage personnel et non commercial** (sauf lorsque l'utilisation commerciale est expressément autorisée dans les présentes ou dans les Conditions d'abonnement applicables). »*

§ 2.G — la restriction

*« Vous n'avez pas le droit de : … (iii) **exploiter le Contenu et les Services, ou l'une de leurs parties, à des fins commerciales**, sauf autorisation expresse prévue ailleurs dans le présent Contrat (y compris dans les Conditions d'abonnement ou les Conditions d'utilisation). »*

§ 3.D — les frais

*«**Valve peut prélever des frais sur les transactions effectuées sur une place de marché d'abonnements.** « Les éventuels frais vous seront communiqués avant la finalisation de la transaction. »*

Si on lit ces trois éléments ensemble, le poste est pourvu.

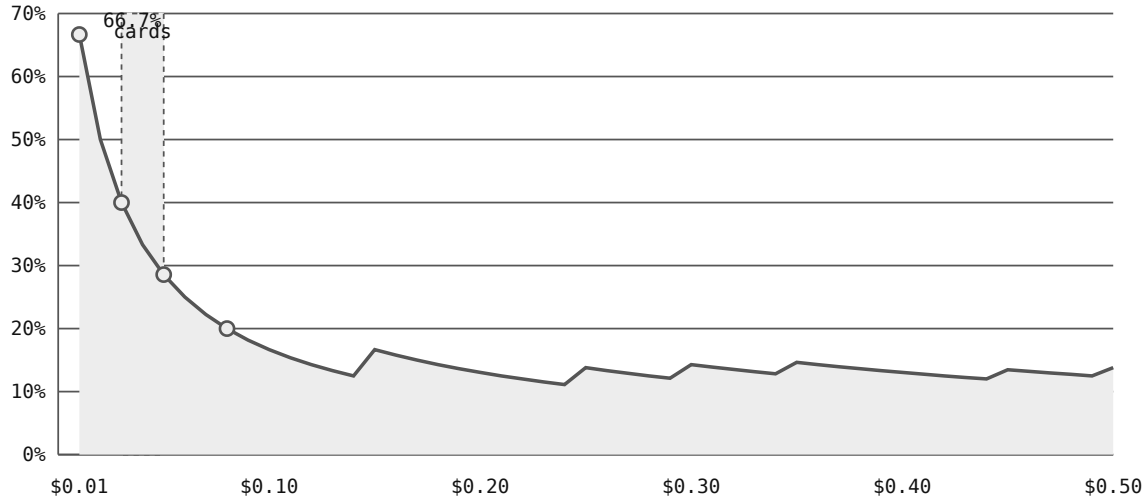
Une carte conservée n'a aucune valeur pour une ferme. Une carte vendue, échangée ou transformée en gemmes a servi à générer de la valeur — et Valve a précisé dans sa propre lettre de mise en demeure comment elle qualifie cette pratique : l'exploitant de 170 bots s'est vu signifier que son compte *« a été utilisé pour collecter illégalement des cartes de collection sur Steam, ainsi que pour des activités connexes, et pas uniquement commerciales. »* Dans ce cas-là, les cartes ont été mises sur le marché. Les ventes ont été conclues. La commission a été prélevée. L'interdiction est intervenue par la suite.

Le prix d'entrée à cette porte n'est pas de 15%. Sur une carte « farmed », il atteint les deux tiers.

§ 3.D Réserves *« des frais »*. Sur les cartes qu'une ferme produit réellement, ces frais sont bien loin des ~15% annoncés. Le Marché communautaire prélève un **5% Steam de frais de transaction et 10% de frais de jeu, chacun avec un seuil minimum de $0.01** (FAQ du Marché communautaire de Valve). Sur une carte proposée à un cent, ces étages *sont* le prix : l'acheteur paie trois centimes, dont deux correspondent à des frais. L'arrondi à l'unité inférieure transforme le chiffre affiché 15% en une taxe effective qui grimpe jusqu'à **66.7%** c'est exactement là où se situe le marché des cartes : quelques centimes par carte.

Frais effectifs sur une vente sur Community Market, calculés sur la base du prix demandé par le vendeur

5% Steam + 10%, chacune valant au minimum $0.01. La bande ombrée correspond à la fourchette de prix réelle des échanges de cartes à collectionner — environ $0.03 à $0.05 par carte.



Le vendeur souhaite	Steam 5% (min $0.01)	Match 10% (min $0.01)	Frais à la charge de l'acheteur	Frais globaux
$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%

Les frais de jeu de 10% reviennent à l'application qui a émis la carte ; le 5% revient à Valve, et sur les titres et les objets d'inventaire de base de Valve, la totalité des frais revient à Valve. Dans tous les cas, l'argent quitte le « farmer » : la vente d'une carte à trois centimes rapporte un centime et lui fait perdre deux. Multipliez cela par les centaines de milliers de ventes de cartes à moins de cinq centimes générées par un « farm » et *« les frais que Valve peut facturer »* C'est le modèle économique, pas une note de bas de page. Source : Steam FAQ sur le Marché communautaire — Frais ↗ archivé 2026-09-21 ↗, lire 2026-09-22 ; la courbe est arithmétique sur ces deux taux publiés et leurs planchers $0.01.

Aucune configuration de l'outil ne permet d'y échapper. Il peut être utilisé par une seule personne, sur un seul compte, avec une retenue parfaite — et dès l'instant où cette personne vend une seule carte obtenue par farming contre des fonds de portefeuille, la même sanction prévue au § 2.G s'applique à elle qu'à l'exploitant d'un compte de dix mille cartes. Valve s'est

donc réservé le droit d’invoquer une violation à l’encontre de pratiquement tous les vendeurs de cartes sur son propre marché, mais a choisi de ne pas l’invoquer à leur encontre. **Une règle appliquée à ce rythme n'est pas une règle. C'est une option.** La question que soulève cette exposition n’est pas de savoir pourquoi les « card farmers » sont tolérés ; mais pourquoi cette même mesure est appliquée à un utilisateur isolé qui vend une carte, alors que l’économie commerciale des cartes que ces cartes alimentent — les services d’échange, les bots de progression, les vendeurs en gros — continue de fonctionner au grand jour, l’un de ses plus grands groupes étant modéré par un employé Valve (§ 08). La sanction est réservée au petit détenteur et ne s’applique pas à la machine.

06 — Le bilan des mesures coercitives

Sans préavis, par vagues, et ça se propage le long de la liste des numéros de téléphone

Valve a inscrit cette faculté de résiliation sans préavis dans le contrat lui-même, juste après la clause relative à l'automatisation.

« Valve peut restreindre ou résilier votre ou vos comptes ou un abonnement particulier en cas de comportement ou d’activité illégale, constituant une triche ou une automatisation, ou enfreignant les Steam règles de conduite en ligne. » **Vous reconnaissez que Valve n'est pas tenu de vous adresser un préavis avant de résilier votre ou vos abonnements et/ou votre compte.**«

— Steam Contrat d'abonnement, § 4.D ↗ archivé 2026-09-24 ↗ · vérifié mot pour mot 2026-09-22

1,000+ bots · interdiction de trading. « Il semblerait que ce compte ait été utilisé pour gérer un réseau de comptes de bots. L'utilisation de bots constitue une violation du Contrat d'abonnement Steam. »

Plus de 170 bots · bannis définitivement, soldes d'hiver 2017. « Ce compte a été utilisé pour collecter illégalement des cartes à collectionner sur Steam, ainsi que pour mener des activités connexes, qui ne se limitaient pas au domaine commercial. Le compte a été définitivement bloqué et le service d'assistance Steam ne peut pas fournir d'aide supplémentaire à ce sujet. »

Plus de 120 bots · bannis définitivement. « Ce compte, ainsi que d’autres, ont été utilisés pour saturer notre infrastructure réseau, ce qui constitue une violation des règles de conduite en ligne Steam. »

— Steam Messages d'assistance reproduits dans la ArchiSteamFarm FAQ, section « Est-ce que quelqu'un s'est fait bannir pour ça ? ». Source ↗ · vérifié mot pour mot 2026-09-22

Cas n° 4 — Juin 2025, VAC interdictions concernant le CS2 mis hors service

Un incident postérieur aux trois mentionnés ci-dessus a été consigné dans le système de suivi du projet : les comptes qui avaient simplement laissé Counter-Strike 2 en veille via cet outil ont reçu **VAC interdictions** — du type « anti-triche », et non du type « administratif ». Le responsable estime que le fait de rester inactif ne peut pas en provoquer un, puisque cela *« ne fait rien d'autre que d'indiquer à Steam que nous jouons à tel ou tel jeu. »* La cause de cette décision fait l'objet d'une controverse. En revanche, le fait que ces comptes aient été supprimés ne fait aucun doute.

— ArchiSteamFarm discussion n° 3440, ouverte le 26 juin 2025 ↗ · lire 2026-09-22

Comment un compte principal disparaît

Dans le même fil de discussion, un collaborateur du projet décrit la règle de propagation : les comptes peuvent être bannis **« par chaîne », s'ils utilisent le même numéro de téléphone** — *« Il pourrait s'agir simplement d'une interdiction VAC, étendue aux comptes « propres » liés à celui qui a été banni. »*

Steam Guard nécessite un numéro de téléphone. Les « fermes » sont créées à partir du numéro de téléphone de l'opérateur. Ainsi, la répression ne s'arrête pas aux comptes jetables : elle remonte la piste de l'identifiant partagé jusqu'au compte contenant la bibliothèque, la liste d'amis et l'inventaire. C'est le mécanisme décrit par un collaborateur du projet pour expliquer comment une seule action permet de supprimer le compte principal d'un opérateur ainsi que la ferme — et c'est pourquoi les pertes subies lors d'une vague de mesures de répression ne se mesurent pas en nombre de comptes $5. (Décrit par un contributeur du projet dans la discussion GitHub de l'ASF n° 3440 ; il n'existe aucune confirmation officielle Valve ni aucun précédent formel consigné.)

Le même paragraphe, à cinq ans d'intervalle, rédigé par trois agents différents

La clause selon laquelle l'agriculture constitue une violation — à savoir l'utilisation commerciale d'une licence personnelle et non commerciale — ne s'applique pas uniquement aux exploitations agricoles. C'est le motif systématiquement invoqué par Steam lorsqu'il ferme un compte pour cause de commerce, et ce motif est fourni sous forme de modèle. Vous trouverez ci-dessous trois exemples, publiés par les personnes qui les ont reçus, à cinq ans d'intervalle, de la part de trois agents différents dont les noms sont mentionnés.

Message du service d'assistance Steam le 29 septembre à 19 h 56

> « Le compte sur lequel vous écrivez a été bloqué pour violation des conditions générales du contrat d'abonnement Steam. Il a été constaté que ce compte était utilisé à des fins commerciales, sur la base d'activités de trading, de signalements de la communauté et d'autres facteurs. »
>
> Ce verrouillage est définitif et Steam Le service d'assistance ne peut pas vous aider davantage à ce sujet.
>
> Comme nous vous avons fourni toutes les informations dont nous disposons, je clos cette demande d'aide. Veuillez noter que vous ne recevrez plus de réponses concernant ce problème.
>
> Cordialement,
> « Hal »

Cette demande d'aide a été clôturée.
29 septembre 2020. Publié par le destinataire avec le commentaire suivant : *« Adieu, RIP Trading. »* — @gergelyszabo94 ↗

Message du service d'assistance Steam le 12 juillet à 22 h 41

> « Le compte sur lequel vous écrivez a été verrouillé pour avoir enfreint les conditions du contrat d'abonnement Steam. Il a été établi que ce compte était utilisé à des fins commerciales, sur la base d'activités de trading, de signalements de la communauté et d'autres facteurs. »
>
> Ce verrouillage est définitif et Steam Le service d'assistance ne peut pas vous aider davantage à ce sujet.
>
> Comme nous vous avons fourni toutes les informations dont nous disposons, je clos cette demande d'aide. Veuillez noter que toute future demande d'aide concernant le verrouillage du compte pourra être clôturée sans réponse.
>
> Steam Assistance
> « Vido »

Cette demande d'aide a été clôturée.
12 juillet 2024, interface en portugais. Le destinataire est un joueur professionnel de CS2 : *« J'ai déjà contacté le service d'assistance de Steam, mais je ne reçois que des réponses automatiques... Je ne peux pas jouer à Faceit ni participer à des matchs professionnels. »* — @prcs25 ↗ archivé 2024-07-15 ↗

Cité par le destinataire, r/steamsupport

> « Bonjour, le compte à partir duquel vous écrivez a été bloqué pour avoir enfreint les conditions du contrat d'abonnement Steam. Il a été établi que ce compte était utilisé à des fins commerciales, sur la base d'activités de trading, de signalements de la communauté et d'autres facteurs. »
>
> Ce verrouillage est définitif et Steam Le service d'assistance ne peut pas vous aider davantage à ce sujet.
>
> Comme nous vous avons fourni toutes les informations dont nous disposons, je clos cette demande d'aide. Veuillez noter que les futures demandes d'aide concernant le verrouillage du compte pourraient être clôturées sans réponse.
>
> Steam Assistance
> « Sally »

Reçu à trois reprises, suite à trois demandes distinctes.
29 mars 2025. L'auteur ne contestait pas le verrouillage : son compte avait été piraté, tout comme son adresse e-mail, et il demandait à y avoir à nouveau accès : *« Je ne pose pas de questions sur la suspension et je ne la conteste pas ; je veux simplement pouvoir accéder à mon compte Steam... Valve m'ont donné exactement cette réponse, copiée-collée à chaque demande, puis ont clôturé la demande. »* — r/steamsupport ↗, figurant dans le corpus de plaintes propre à cette enquête

Mot pour mot, virgule pour virgule, sur cinquante-cinq mois, avec trois agents et deux langues d'interface. La seule modification apportée au corps du texte concerne la dernière phrase, où la période s'est précisée entre 2020 et 2024, passant de *« Vous ne recevrez plus de réponses »* à *« Les futures demandes d'aide... pourraient être clôturées sans réponse. »* **Quel que soit le processus qui a conduit à ces décisions, la lettre n'en rend pas compte.** Les motifs invoqués sont « les transactions, les signalements de la communauté et d'autres facteurs » : une catégorie, un rapport d'origine inconnue et un ensemble de facteurs non précisés.

Cinq autres cas, recueillis de la même manière. Les trois premiers relèvent de la même catégorie et aboutissent au même résultat ; les deux derniers concernent le même service, mais répondent à une règle différente, formulée dans les mêmes termes :

Date	Ce qu'a fait ce compte	Que s'est-il passé ?	Source
4 décembre 2021	Acheter et vendre sur Buff — *« Je n'ai rien fait d'autre que quelques achats et ventes sur Buff, c'est-à-dire des échanges entre particuliers. »*	Interdiction au sein de la communauté : pas de marché, pas d'échanges, stocks coûteux gelés	r/csgomarketforum ↗ archivé 2025-03-27 ↗
6 décembre 2021	Échanges P2P unidirectionnels via Buff et Bitskins pour des équipements et des échanges de matériel	Serrure permanente à usage commercial et serrure collective : *« Je suis bloqué en mode pseudo-invisible... Mon profil est également bloqué en mode privé »*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ archivé 2021-12-06 ↗
20 décembre 2024	Compte détenu depuis 2017, des milliers d'heures de jeu ; échanges sur les places de marché communautaires pour obtenir des équipements thématiques et des améliorations	Verrouillage définitif avec verrouillage communautaire, sans avertissement préalable ni avertissement écrit ; soutien *« affirment que leur décision est définitive »*, les réponses sont automatisées	r/csgomarketforum ↗ archivé 2025-06-27 ↗
23 décembre 2024	Un utilisateur qui revient sur le site recharge son portefeuille après une année d'absence, via un VPN *« uniquement pour la sécurité générale sur Internet »*	Exclusion définitive de la communauté avec **aucune raison n'a été donnée**: *« L'interdiction est définitive et ils ne peuvent pas fournir d'autres informations ; de plus, d'autres tickets pourraient être clôturés sans réponse. »* 196 votes positifs, 340 réponses	r/steamsupport ↗
4 août 2026	Des années d'achats en Iran ; l'auteur affirme n'avoir jamais publié de message, n'avoir jamais utilisé la boutique ni les forums	Accès à la communauté bloqué **jusqu'en 2038** plus de *« régions soumises à des sanctions »*; dossier clôturé par un agent nommé Azul. Le remboursement de ce même compte, provenant de la même adresse IP iranienne, avait été approuvé un an plus tôt. **La bibliothèque et l'argent restent à Valve.**	r/pcgaming ↗

La dernière ligne obéit à une règle différente des autres — il s'agit de conformité aux sanctions, et non d'utilisation commerciale — et elle est incluse car la structure de la réponse est identique : une catégorie, aucune preuve, aucun recours, un dossier clos. Elle soulève également une question que les autres ne posent pas. Si la gestion de ce compte était illégale, l'acceptation de ces années de paiements était elle aussi illégale. L’une de ces deux positions doit être erronée, et une seule d’entre elles a entraîné un coût pour le client.

Les huit messages ont été consultés sur 2026-09-22 : les fils de discussion de 2021 et de décembre 2024 via des captures d’écran d’Internet Archive, et les autres via une interface publique de Reddit, car Reddit a refusé les demandes directes de l’hébergeur chargé de la collecte. Les deux messages de 2020 et 2024 ont été transcrits à partir des captures d’écran jointes aux publications originales, qui sont toujours en ligne. Aucun de ces comptes n’est présumé innocent ou coupable de quoi que ce soit dans le cadre de cette enquête — c’est précisément là où réside tout l’intérêt. **Ni le lecteur, ni l'autorité de régulation ne peuvent en déduire quoi que ce soit à la lecture de cette lettre.**

Remarque concernant l'approvisionnement — pertes au niveau des opérateurs

Les opérateurs interrogés dans le cadre de cette enquête font état de pertes de l'ordre de **entre cinq mille et dix mille comptes chacun** dans le cadre d'opérations ponctuelles de contrôle, les principaux comptes étant vérifiés en même temps que l'exploitation agricole. **Cette enquête est consignée ici à titre de compte rendu de première main, et non comme une conclusion.** Aucune taille d'échantillon n'est publiée, aucune date de collecte n'est fixée et aucune vérification par compte n'est effectuée ; aucun autre chiffre de cette page n'en dépend ; les deux lignes de la section 02 qui s'appuient sur ce chiffre sont signalées comme telles.

Cette affirmation est clairement énoncée, et non pas simplement évoquée, pour deux raisons. Le mécanisme d’interdiction en cascade décrit ci-dessus constitue l’explication documentée de ce phénomène précis. Et une autorité de régulation peut exiger de Valve le seul élément qui permettrait de trancher : combien de comptes ont fait l’objet d’une automatisation, au cours de quelles vagues, et combien chacun de ces comptes avait dépensé dans le magasin avant sa fermeture. Tant que cet élément n’existe pas, le chiffre reste tel quel — rapporté, attribué et non prouvé.

07 — L'asymétrie

Les deux côtés du même bureau

Comparez ce niveau de preuve à celui Valve appliqué à sa propre opération de soutien. La colonne de droite correspond au registre des incidents de ce dossier, reproduit tel quel, avec les réserves qui y figurent.

Un client, à des fins de trading

Huit cas recensés, 2020-2026

Comportement
Vente ou achat d'articles sur des plateformes tierces ; dans un cas précis, il ne s'agissait d'aucun acte délictueux : le compte avait été piraté.

Éléments de preuve présentés
Aucun. *« Sur la base des transactions, des signalements de la communauté et d'autres facteurs. »*

Avis
Aucune. Valve a précisé au § 4.D : *« Valve n’est pas tenu de vous adresser un préavis avant de mettre fin au contrat. »*

Appel
« Ce verrouillage est définitif et Steam Le service d'assistance ne peut pas vous aider davantage à ce sujet. »

Billet

Affaire classée après la première réponse. Demandes supplémentaires *« peut être clôturé sans réponse. »*

Portée
Profil, liste d'amis, chat, Market, inventaire et tous les objets achetés avec de l'argent réel.

Durée
Permanent.

Une flotte de bots automatisés, pour le volume

694,673 ensembles complets disponibles en stock public répartis sur 91 robots

Comportement
Exécuter simultanément des scripts automatisés en mode « headless » sur des milliers de comptes afin de mettre des cartes en attente, de créer en masse des badges et d'échanger des séries à une échelle industrielle.

Éléments de preuve présentés
Des répertoires de bots accessibles à tous (steam.supply, SteamLvlUp) et des groupes publics comptant des millions de membres.

Avis
Aucune intervention. **88.97% ne font l'objet d'aucune interdiction d'aucune sorte**; 99.8% des interdictions restantes sont purement esthétiques.

Appel
Ce n'est pas nécessaire. Les flottes fonctionnent en continu tout au long de leur cycle de vie, qui s'étend sur plusieurs années, sans aucune interruption.

Billet
—

Portée
Échange d'inventaire sans restriction, progression des badges et liquidité du marché.

Avantage de Valve
$26.8M+ en montant minimum d'achats en magasin ($5.00 seuil d'accès par compte) plus 15% réduction sur les transactions effectuées sur le Marché communautaire.

La question qui se pose alors, pour le dire simplement

Tout client qui effectue manuellement des échanges de cartes ou d’objets s’expose à une exclusion définitive et sans possibilité de recours en vertu de l’article 4.C (automatisation) ou de l’article 2.G (utilisation commerciale). Un réseau automatisé de farming utilisant des bots sans interface utilisateur sur des milliers de comptes opère ouvertement avec un taux d’intégrité de 88.97%. **Valve en bénéficie à la fois.**

L'asymétrie est d'ordre économique : les traders individuels tirent profit de la plateforme, tandis que les flottes de cartes automatisées injectent des millions dans le système de paiement de Valve ($5.00 par compte) et alimentent les frais de transaction à chaque revente. L'application des règles ne suit pas le règlement écrit ; elle suit le modèle économique.

08 — Gouvernance

Qui régit le système économique des cartes ?

La conclusion récurrente de ce dossier — à savoir que la couche tierce entourant Steam est constituée de personnel issu de Steam — vaut également pour l'économie des cartes, et elle aboutit à une conclusion précise : personne d'indépendant ne peut évaluer l'impact réel des mesures coercitives de Valve, car la partie en mesure de le faire se trouve au sein même de cette couche. Tous les faits présentés ci-dessous ont été extraits du groupe public et des pages de profil de Valve sur 2026-09-22 et peuvent être reproduits par n'importe qui dans un navigateur.

Un employé Valve anime le plus grand groupe dédié à l'échange de cartes Valve employé

CardTrades ↗ se présente, dans son en-tête, comme le **« Steam Groupe officiel d'échange de cartes »** et comporte **97,114 membres**. Ses modérateurs répertoriés — les comptes qui gèrent ce groupe — sont Mickmane, SgtFopper et afarnsworth ↗.

Ce dernier profil est identifié par le balisage du site de Valve comme étant celui d'un employé Valve — la page indique class="profile_header_valve_employee" — indique que son emplacement est le suivant : **Bellevue, dans l'État de Washington**, et appartient à la *Valve*, *Steam* et *Steam Groupe « Cartes à collectionner »* groupes. SteamID64 76561197960434622, membre depuis le 12 septembre 2003.

Cette remarque est d'ordre structurel, et non personnel, et elle est *pas* Un point concernant l'automatisation : le modérateur d'un groupe dédié à l'échange de cartes n'utilise pas de bot, et rien ici ne laisse penser le contraire. Le problème réside dans la clause figurant dans section 07. Steam Card Exchange est un service tiers de cartes commerciales ; l'échange de cartes via des services tiers constitue précisément le comportement pour lequel Valve procède au verrouillage définitif des comptes ordinaires en vertu de *« utilisées à des fins commerciales sur la base des transactions, des rapports de la communauté et d'autres facteurs. »* **Un employé Valve occupe un poste de modérateur officiel au sein du groupe communautaire officiel de ce service, qui compte 97 000 membres.**

Aucune allégation d'acte répréhensible n'est formulée à l'encontre d'une quelconque personne dans le présent document, et aucune conclusion n'est tirée quant à la nature de ce rôle. C'est cette asymétrie qui constitue le constat : lorsqu'un compte ordinaire fait appel à un service tiers de carte ou de « skin », la réponse se traduit par la clôture du ticket et un blocage définitif sans qu'aucune preuve ne soit fournie ; lorsque le service en question est celui-ci, un employé Valve figure sur la liste des modérateurs et cet arrangement est visible sur une page Valve publiée par le service lui-même. Ce qui est demandé, c'est ce qui est demandé partout ailleurs dans ce dossier : produire l'autorisation écrite, si elle existe — et si aucune n'est nécessaire, le dire par écrit, car huit personnes de la section 06 se sont vu dire le contraire.

La liste des comptes bannis et la personne qui la gère Modérateur bénévole Service tiers

Le groupe Steambans.com (archivé) ↗ (en direct ↗ archivé 2025-12-03 ↗) retrace son histoire dans la description de son groupe qui a été conservée : *« Le groupe communautaire officiel de Steambans.com Steam. SteamBans.com est un tout nouveau service reposant sur un concept bien connu. Les listes d'exclusion mondiales existent depuis des années sur l'ancien programme WONID de VALVe. Lorsque le passage à STEAMID s'est imposé, il nous a semblé naturel de développer un service spécialement adapté à ce nouveau système. Mais nous voulions aller plus loin. *. Page d'archives pour Steambans, qui a fermé ses portes en 2013. »* Parmi ses administrateurs figurent notamment devicenull et killahinstinct_ ↗.

Ce compte administrateur est **pas** un Valve employé — il n'est pas identifié comme tel. Il s'agit d'un bénévole jouissant d'un statut particulièrement élevé : un membre de *Modérateurs de la communauté* (414 membres, décrit comme un groupe *« créé par les modérateurs de la communauté de Steam »*), de *Coordinateurs du wiki*, de *Steam Marché communautaire*, ainsi que des groupes liés au programme Valve et aux avant-premières, notamment *Valve Pipeline*, *Steam Version bêta pour les clients*, *Auth Mobile (version bêta)*, *Nouvelle version bêta communautaire Steam*, *Steam Laboratoires*, *Steamworks* et *Signaler des URL frauduleuses*. SteamID64 76561197960794555.

Également à l'intérieur de ce cercle et affichant les Steambans directement dans la liste des membres de son groupe public : msart ↗ (liste des groupes ↗), SteamID64 76561197977933359, dont le profil indique, selon ses propres termes : **« Je gère steamid.uk ainsi que de nombreux autres sites liés ou non à Steam. »**, et qui gère un réseau regroupant seize groupes — *SteamIDcouk* (groupe principal « Site web de Sid »), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* et *SArchive* parmi eux.

steamid.uk indique lui-même ce chiffre. Voici ce qu'on peut lire dans sa FAQ : **« Qui a créé SteamID ? Le site web SteamID, l'infrastructure réseau et les systèmes de sécurité sont tous gérés par 76561197977933359. »** Deux réponses plus bas, on précise d'où proviennent ces données : **« SteamID utilise principalement l'API Web Steam pour la collecte de données. »** Cette même page décrit plusieurs serveurs dédiés hébergés chez différents fournisseurs, des serveurs de développement, de stockage et de recherche de texte hébergés hors site, ainsi qu'une infrastructure de sauvegarde distincte.

Vérifié grâce aux archives conservées par Internet Archive : le Aperçu du groupe Steambans au 3 décembre 2025 ↗, le Aperçu du profil de l'opérateur au 14 septembre 2024 ↗, et le Aperçu de la FAQ de steamid.uk au 1er avril 2026 ↗, données correspondantes lues directement sur 2026-09-22.

Ce que cela signifie, et ce que cela ne signifie pas

Les listes d'exclusion, la résolution des SteamID et l'échange de cartes sont les trois services qui déterminent qui est digne de confiance, qui est identifiable et quelle est la valeur d'un objet. Aucun de ces trois services n'est géré par Valve. **Dans chacun d'entre eux, les personnes aux commandes provenaient de l'orbite de Valve :** un employé signalé Valve figurant sur la liste des modérateurs du groupe officiel du service de cartes ; un modérateur de communauté de longue date Valve, disposant d’un accès au programme en avant-première et gérant le groupe de la liste des comptes bannis ; le service de résolution d’identité géré par un particulier faisant partie du même cercle. Trois services, trois interfaces de contrôle, trois personnes Valve auxquelles on avait déjà accordé un statut officiel.

L'appartenance à un groupe ne constitue pas un emploi, et rien de tout cela ne constitue une accusation. C'est un fait de gouvernance, et c'est la raison pour laquelle l'argument habituel — *Ce sont des tiers, nous n'avons aucun contrôle sur eux* — doit être vérifié plutôt qu’accepté. Les personnes aux commandes connaissent bien Valve. Valve est le seul à pouvoir dire ce qu’il leur a demandé, le cas échéant ; personne à l’extérieur n’est en mesure de le savoir.

Personne ne compte. Telle est la conclusion.

L’espace d’identification Steam correspond à une plage d’entiers contigus. Parcourir cette plage et recenser le nombre de comptes bannis, le nombre de comptes restreints et le volume de stock concerné par une interdiction de transaction ne constitue pas un programme de recherche : il s’agit simplement d’une boucle et d’une clé API. Valve fournit lui-même cette clé, à l’adresse steamcommunity.com/dev/apikey. Et pourtant **Aucun organisme indépendant**

ne publie ce recensement. Ni autorité de régulation, ni journaliste, ni universitaire, ni association de consommateurs. Les seuls chiffres publics concernant l'ampleur des mesures de contrôle sur Steam sont ceux que Valve choisit de mentionner.

Cette fonctionnalité n'est pas absente. Elle est simplement mise en attente. Le service qui gère et indexe l'espace d'identifiants à grande échelle — steamid.uk — indique dans sa propre FAQ qu'il *« utilise principalement l'API Web Steam pour la collecte de données »* et l'exploite sur plusieurs serveurs dédiés, des systèmes de stockage hors site, des machines de recherche textuelle et un centre de sauvegarde distinct. Il est géré par un particulier. Le groupe de frères et sœurs de sa liste d'exclusion est co-administré par un modérateur de longue date de la communauté Valve ayant accès aux programmes en préversion de Valve. **La seule partie en mesure de publier le décompte se trouve dans l'orbite de Valve, mais ne le publie pas.**

C'est exactement la même configuration que l'on retrouve partout ailleurs dans ce dossier. Chaque service chargé de prendre des décisions déterminantes concernant l'économie Steam — qui est digne de confiance, qui est identifiable, quelle est la valeur d'un bien, qui est banni — est, en théorie, un tiers, mais, dans la pratique, il est étroitement lié à Valve. **Steam « Card Exchange » ne fait pas exception à cette règle ; il s'agit d'un autre exemple de ce phénomène.** L'argument selon lequel il s'agit d'opérateurs indépendants peut être avancé pour Valve précisément parce que personne n'a jamais pu le vérifier à l'aide d'un nombre.

Recensement des 10,88 millions de comptes : 88.97% Non modifié

Le parc d'installations ArchiSteamFarm a fait l'objet d'un audit sur l'ensemble des Valve `GetPlayerBans` point final (10,880,610 comptes, 55 minutes). Le sous-ensemble non limité représente à lui seul **$26.8M+** en montant minimum d'achat en magasin (seuil d'entrée de $5.00). **Les comptes « 9,680,599 » (88.97%) ne font l'objet d'aucune restriction d'aucune sorte**, et 99.8% des autres ne prévoient que des interdictions communautaires purement symboliques qui laissent le trading automatisé en place.

5,360,499 Membres ASF sans restriction (nombre affiché de Steam)
10,880,610 Nombre total d'entrées API analysées (limitées + non limitées)
9,680,599 Jamais banni (88.97%)
1,200,011 Appliquer une interdiction de Steam (11.0%) — 99.8% cosmétique
55 min Pour recenser l'ensemble de la population, un élément clé

Preuves médico-légales et recensement approfondi

La répartition démographique détaillée — comprenant notamment des graphiques illustrant la répartition par type d'interdiction, l'ancienneté des comptes au moment de l'application de la mesure, les tranches d'années de création (2020-2026) et les données géographiques fournies par les utilisateurs eux-mêmes — est publiée dans l'étude consacrée au recensement.

Ouvrir le recensement complet des interdictions (10,88 Mo) (pièce VI) → Section 4 — Le black-out de l'identifiant d'actif →
La question qu'il faut donc poser, et à laquelle seul Valve peut répondre, est la suivante : **quel identifiant ou quelle capacité a été retiré(e), à quelle date, sur décision de qui, et quel effet mesurable cela a-t-il eu sur les opérateurs concernés ?** — par rapport à ses répercussions sur toutes les personnes à l'extérieur qui tentaient de compter. Une modification mettant fin à l'audit indépendant ne devient pas neutre sous prétexte qu'elle a été annoncée comme une mesure de sécurité. C'est la raison pour laquelle le recensement mentionné dans le paragraphe ci-dessus n'existe pas.

09 — Méthode et limites

Ce qui a été lu, et ce qui n'est pas revendiqué

Toutes les citations figurant sur cette page ont été extraites de la source en ligne sur 2026-09-22 et reproduites mot pour mot. Aucune d'entre elles ne provient d'un scraping, d'identifiants de marché ou d'un ensemble de données privé.

Les quatre ensembles de données et les calculs effectués sur ceux-ci

Chacune correspond à une requête publique unique, reproductible depuis un terminal. Aucun compte n'a été utilisé, aucune connexion à une place de marché n'a été établie et aucun point de terminaison nécessitant des identifiants n'a été appelé.

Ensemble de données	D'où cela vient-il ?	Qu'est-ce qui en a été déduit ?
Recensement des cartes 13,876 matchs	Steam La liste des prix des badges publiée par Card Exchange, le même flux qui permet d'afficher leurs page des prix publique ↗ archivé 2026-08-04 ↗	Jeux émettant des cartes, nombre de cartes par série, types de cartes distincts et prix du marché de chaque série complète. Les médianes et le total $23,586.57 constituent les données arithmétiques de cette étude.
Prix des jeux 13,713 résolu	le point de terminaison de la boutique publique de Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, champ « prix » uniquement, par lots	Médiane et répartition du prix catalogue d'un jeu de cartes ; nombre de jeux dont la vente de la collection complète dépasse celle du jeu lui-même.
Stock de bots 91 bots, 694,673 ensembles	Le répertoire public des « card-bot » disponible à l'adresse steam.supply/CardBots ↗, tel qu'affiché, sans connexion	Nombre total de sets en stock, nombre minimum de cartes, seuil minimal de perte autorisé et seuil minimal de répartition par bot sur des comptes distincts.
Vérification croisée 21 bots partagés	steamlvlup.net/cardbots ↗ archivé 2026-02-10 ↗, un annuaire indépendant regroupant ces mêmes bots	À titre de vérification uniquement. Sur les 21 bots figurant dans les deux listes, Aggregate Stock accepte de **0.03%**; l'écart le plus important entre deux robots est de 1.36%, ce qui correspond à deux collectes de données d'inventaire en temps réel effectuées à quelques minutes d'intervalle.

Mention obligatoire, comme l'exige le deuxième répertoire : données fournies par SteamLvlUp, sous licence CC BY 4.0 archivé 2026-09-23 ↗; utilisées ici uniquement à titre de vérification indépendante des chiffres de stock fournis par un tiers, et modifiées en ce sens que les lignes par robot ont été agrégées et comparées plutôt que reproduites. Steam Card Exchange et steam.supply sont mentionnés ci-dessus par un lien. Les prix des jeux sont ceux de Valve. Les noms et images des cartes, des jeux et des coffrets appartiennent à Valve ou aux éditeurs ; ils sont reproduits sans revendication ni licence, à titre d’informations factuelles sur le marché.

Deux mesures prévues n'ont pas été effectuées et n'ont pas été remplacées. Les critères d'évaluation propres au « Community Market » de Steam — aperçu des prix, recherche/affichage, historique des prix — ne renvoient aucune information à l'hôte collecteur, tandis que Steam les pages de discussion de la communauté lui renvoient un code HTTP 403 ; par conséquent, aucun chiffre figurant sur cette page n'est issu des données en temps réel du Marché. La méthode de calcul du volume de ventes, qui aurait permis de comptabiliser les cartes obtenues lors de la réinitialisation quotidienne, nécessite une session Steam connectée ;

Le rapport d'enquête indique qu'aucun identifiant de la place de marché n'a été utilisé, et cette affirmation a été retenue. Le plancher « bot-stock » correspond à ce qui peut être mesuré sans bot.

Sources primaires

Steam Contrat d'abonnement ↗ archivé 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Assistance — Comptes utilisateur limités ↗ — le seuil $5.00 et la liste des fonctionnalités restreintes.
Valve — Steam FAQ sur les cartes à collectionner ↗ — les mécanismes de « drop » et le modèle free-to-play $9.
ArchiSteamFarm FAQ ↗ et discussion n° 3440 ↗.
Steam Pages des groupes et des profils communautaires, à consulter directement, pour la section 08.
FAQ de steamid.uk, instantané d'Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Huit Steam avis de blocage de l'assistance publiés par leurs destinataires, 2020-2026, répertoriés avec leurs liens dans la section 06.

Ce qui n'est pas revendiqué

Aucun chiffre d'affaires n'est estimé pour Valve issu de la « card farming ». Aucun nombre de comptes actifs n'est avancé pour aucun outil, et les 1,39 million d'allocations de drop sont **pas** un décompte des comptes appartenant à des exploitations agricoles — voir la note de la section 02. Aucune personne n’est accusée d’actes répréhensibles ; lorsqu’une personne est citée, c’est sous son pseudonyme public Steam, dans le cadre de sa fonction publique, à partir d’une page publiée par Valve. Aucun des huit comptes verrouillés mentionnés dans la section 06 n’est déclaré innocent ou coupable ; la conclusion porte sur la lettre, et non sur le compte. Les chiffres relatifs aux pertes subies par les opérateurs, figurant dans la section 02, proviennent de déclarations des parties concernées et sont indiqués comme tels à la note d'approvisionnement. La FAQ de steamid.uk est tirée d'un instantané d'Internet Archive, car la page en ligne est protégée par un test anti-bot. Nous n'affirmons en aucun cas qu'un recensement des bannissements a été tenté puis supprimé — nous constatons simplement qu'aucun n'a été publié. La courbe de niveau Steam au-delà de 667 n'est pas modélisée.

Pourquoi l'outil n'est pas le sujet

ArchiSteamFarm précise que *« n'est pas autorisé par Valve »* et rien ne lui est reproché sur cette page. Elle sert d’instrument de mesure, car c’est la seule entité de cette économie qui documente publiquement et par écrit les mécanismes en jeu. Valve peut résumer l’ensemble de la présentation en un seul paragraphe : publier quelles automatisations commerciales elle autorise, ainsi que le relevé par opérateur de ce qu’elle a fait concernant le reste.

À lire ensuite : comment le marché lui-même est évalué → · l'échelle des prix et le plafond des annonces → · les articles Steam ne seront pas livrés →