L'economia delle carte — Il dossier Steam

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

ALLEGATO V — L'ECONOMIA DELLE CARTE

Una "bot farm" non è una falla nel negozio di Valve. È una *cliente*.

Un account Steam non può ricevere nemmeno una carta da gioco finché non avrà speso **$5.00** nello store. Non può "farmare" un gioco di cui non è proprietario, né uno che gli è stato regalato. Quindi, prima che un sistema automatizzato di "farm" delle carte produca qualsiasi cosa, deve averne pagato l’accesso — per ogni account, al prezzo pubblicato da Valve. Quindi la clausola di automazione di Valve specifica, riga per riga, esattamente ciò che quel sistema di raccolta produce; la sua licenza vieta ogni percorso attraverso il quale una carta ottenuta tramite farming si trasformi in denaro; e il suo mercato trattiene una percentuale quando la carta viene comunque venduta — pubblicizzata a 15%, ma con un limite minimo di due centesimi per vendita, che su una carta il cui prezzo è espresso in centesimi rappresenta la maggior parte del prezzo. Questo documento illustra l’entità di tale commercio, quanto costa in set il livello più alto di un profilo e come l’ufficio di controllo di Valve applica la stessa clausola quando l’account appartiene a un normale trader.

Cosa deve acquistare per prima cosa un'azienda agricola Quanto costa un livello nei set Da entrambi i lati della scrivania Chi regola l'economia delle carte?

$5.00 Effettuare una spesa in negozio prima che un account possa ricevere una carta — Pagina di assistenza di Valve
13,876 Giochi su Steam che emettono carte collezionabili, con 99,971 tipi di carte distinti
694,673 Set completi di carte attualmente disponibili in magazzino presso 91 bot di trading quotati in borsa
1,389,346 Le quote di consegna di carte account e da gioco che le scorte hanno già esaurito, come minimo
$9.99 Prezzo mediano di un gioco di carte — il set completo viene venduto a un prezzo mediano di $0.74
97,114 I membri del gruppo dedicato allo scambio di figurine, il cui elenco dei moderatori include un dipendente con codice Valve — § 08

01 — Il processo

Che cos’è in realtà una fattoria, passo dopo passo

Le informazioni riportate in questa sezione provengono esclusivamente dalla documentazione dello strumento stesso e dalle pagine di assistenza di Valve. Nessuna delle informazioni contenute in questa sezione è frutto di deduzioni, né è oggetto di contestazione da parte di nessuna delle due parti.

Fase 1

Acquista

L'account non deve essere *limitato*. La pagina di assistenza di Valve impedisce agli account con restrizioni di *"Partecipare al mercato Steam"*, da *"Scambio di oggetti della community Steam (carte da gioco, buste di espansione, gemme, ecc.)"* e da *"Ottenere Steam livelli di profilo (bloccati al livello 0) e carte collezionabili"*. Il cancello è denaro: *"Dovrai spendere almeno $5.00 USD all'interno del negozio Steam."*

Fase 2

Acquista giochi

Le carte si ottengono solo dai giochi di cui si è in possesso. *"Per poter ricevere eventuali carte in regalo dal gioco, devi esserne il proprietario sull'account Steam. La condivisione familiare non equivale alla proprietà e non viene presa in considerazione."* Anche i percorsi gratuiti sono chiusi: *"I giochi a pagamento ottenuti gratuitamente durante una promozione non possono essere utilizzati per ottenere carte"*, e *"Non è possibile ottenere carte dai giochi F2P senza spendere soldi al loro interno."*

Fase 3

Inattivo
Lo strumento effettua l'accesso all'account sulla rete Steam in modalità headless, *"analizza i tuoi badge"*, crea l'elenco dei titoli ottenibili e avvia *"giocare alle partite idonee e verificare periodicamente se la partita è già stata completata."* Descrizione del meccanismo fornita dal responsabile del progetto: esso *"non fa altro che comunicare a Steam che stiamo giocando a un determinato gioco."*

Fase 4

Le gocce si esauriscono
Ogni titolo ha una durata limitata. *"Ogni gioco prevede un numero fisso di carte da ottenere. Una volta ottenute tutte (circa la metà del set completo), il gioco non è più un'opzione valida per il farming."* Un'azienda agricola che voglia continuare a produrre deve continuare ad acquistare titoli. L'offerta di carte è limitata dagli acquisti — per come è stato progettato il sistema, e a vantaggio di Valve.

Fase 5

Prelievo
La carta esce da una delle tre porte: viene venduta sul Mercato della Comunità, scambiata o trasformata in gemme. Ciascuna di queste operazioni costituisce una transazione sul Mercato in abbonamento o uno scambio, e il § 3.D riserva l'addebito: *"Valve può applicare una commissione sulle transazioni effettuate in un marketplace in abbonamento."* È questo il passaggio che rende l'intera operazione una violazione — vedi 05.

Fonti, lette e citate testualmente su 2026-09-22: Steam Assistenza — Account utente limitati ↗ · ArchiSteamFarm Domande frequenti ↗ · Valve — Steam Domande frequenti sulle carte collezionabili ↗ · Steam Contratto di abbonamento ↗ archiviato 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm è utilizzato in questa pagina come strumento di misura, non come imputato; la sua stessa documentazione afferma chiaramente che *"L'ASF non è autorizzata da Valve"*.

02 — La scala

Prima ancora che un'azienda agricola guadagni un centesimo, ha già pagato Valve

Poiché un account con restrizioni non può ricevere una carta, ogni account di una farm deve essere sbloccato prima di poter produrre qualsiasi cosa. La soglia è resa nota e viene addebitata per ogni account.

Dimensioni dell'azienda agricola	Da dove viene quel numero	Spesa minima in negozio per poter ottenere la tessera
10 account	Il limite massimo raccomandato dall'ASF — *"in base alle linee guida interne Valve e ai nostri suggerimenti"*	$50
100–200 account	Limite tecnico riportato nella stessa sezione delle domande frequenti: *"È possibile eseguire fino a 100-200 bot con un unico indirizzo IP e una singola istanza di ASF"*	$500 – $1,000
120 conti	Caso di applicazione della norma n. 3 riportato di seguito — esclusione definitiva	$600
170 conti	Caso di applicazione delle norme n. 2 riportato di seguito — esclusione definitiva durante i saldi invernali del 2017	$850
1,000 conti	Caso di applicazione n. 1 riportato di seguito — divieto di commercio	$5,000
5,000 conti *non verificato*	Bilancia per operatori **riportati nell'ambito della presente indagine e non verificati in modo indipendente** — vedi la nota sull'origine dei dati	$25,000
10,000 conti *non verificato*	Bilancia per operatori **riportati nell'ambito della presente indagine e non verificati in modo indipendente** — vedi la nota sull'approvvigionamento	$50,000

Le ultime due righe sono le uniche cifre presenti in questa pagina che si basano su una segnalazione non verificata anziché su un documento — sono contrassegnate nella tabella e spiegate in la nota sull'approvvigionamento, e nient'altro qui dipende da essi. La colonna di destra si basa esclusivamente sulla soglia di $5.00 USD pubblicata da Valve e nient'altro. Si tratta di un **piano**, non si tratta di una stima dei costi di una fattoria né di quanto Valve abbia guadagnato: l'importo non include i giochi, che devono essere acquistati e non possono essere stati ottenuti gratuitamente tramite una promozione, né i circa 15% che il Mercato della Comunità trattiene quando le carte vengono vendute. In questa pagina non viene riportata alcuna cifra relativa alle entrate.

E Valve ha fissato il prezzo di una distribuzione di carte. La sua sezione "Domande frequenti sulle carte collezionabili" indica il tasso di conversione del modello free-to-play in dollari:

"I giochi free-to-play rilasciano carte di gioco in base agli acquisti effettuati all'interno del gioco. **Per ogni $9 USD speso (circa)** "A partire dall'inizio della versione beta delle carte collezionabili Steam, riceverai una carta in regalo."

— Valve, Steam Domande frequenti sulle carte collezionabili ↗ · verificato parola per parola 2026-09-22

Una carta collezionabile non è un omaggio che fa perdere soldi alla piattaforma. È qualcosa che Valve vende, al prezzo Valve pubblicato — e per cui poi addebita una seconda volta quando la rivende. Ecco perché la descrizione corretta di una “card farm” non è *parassita*. È *acquirente all'ingrosso*.

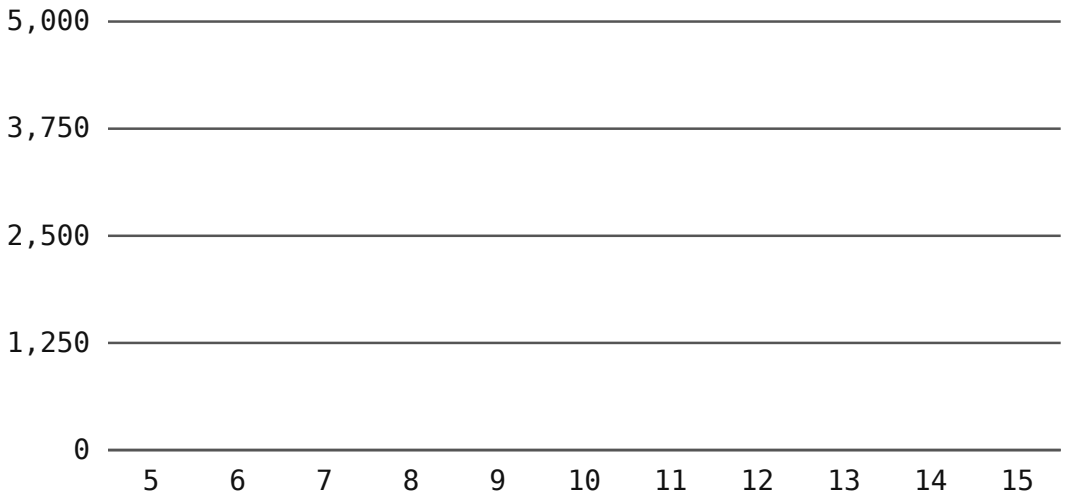
Quanto è grande effettivamente l’oggetto che si sta acquistando

Tutto ciò che segue, da questo punto fino alla fine di questa sezione, è frutto di misurazioni, non di dati riportati. Il censimento delle carte si basa sul listino prezzi dei badge pubblicato da Steam Card Exchange; i prezzi dei giochi stessi provengono dall’API del negozio di Valve; le scorte dei bot provengono da una directory pubblica accessibile a chiunque. Tutti e tre i dati sono stati letti su 2026-09-22 e i calcoli sono riportati integralmente in sezione 08.

13,876 Giochi con distribuzione di carte
99,971 Tipi di carte distinti
5 · 6 · 15 Carte per set: minimo, mediana, massimo
$0.74 Prezzo mediano di un set completo
$23,586.57 Un pezzo per ogni set in vendita

Quanto è grande un insieme?

13,876 giochi presenti nel mazzo. Valve ne assegna circa la metà a un singolo account.



Quanto costa la licenza

Prezzo di listino degli stessi giochi sul negozio di Steam, in dollari statunitensi.



Cosa restituisce l'insieme finito

Prezzo di mercato del set completo degli stessi giochi.



Confrontando il secondo e il terzo grafico, la struttura dell’operazione risulta evidente anche senza ricorrere a calcoli aritmetici: i giochi si concentrano nella fascia delle decine di dollari, mentre i set che ne derivano si concentrano sotto il dollaro. Entrambi rappresentano il conteggio degli stessi 13,876 giochi, sulla stessa unità di misura dell’asse, quindi il confronto avviene tra due valori numerici e non tra due scale diverse.

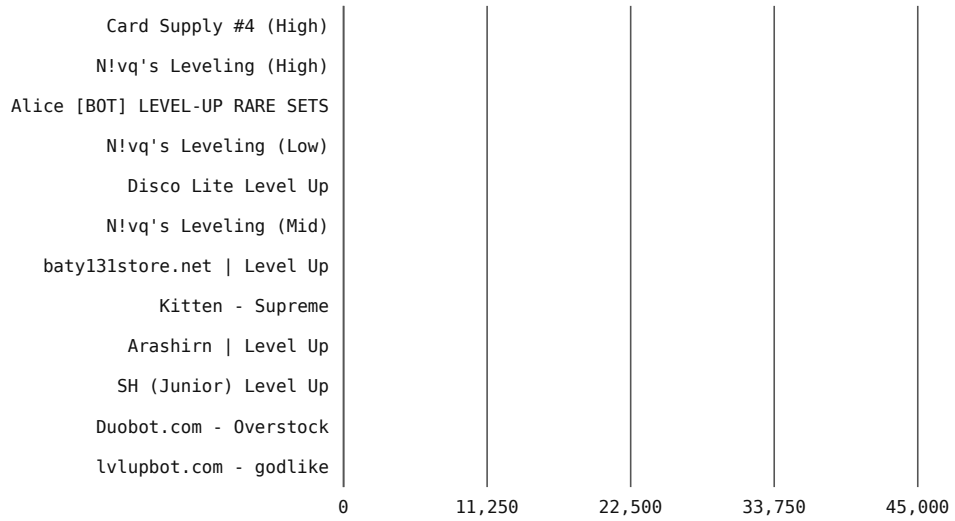
Questo è il lato dell’offerta. Il lato della domanda è la parte per cui Valve non ha bisogno di fare pubblicità, poiché è già di dominio pubblico: un unico elenco pubblico di bot per lo scambio di carte riporta **Al momento sono disponibili 91 bot con 694,673 set completi in magazzino.** Nessun accesso, nessun scraping del marketplace, nessun dato privato: la cifra di magazzino è riportata sulla pagina accanto al nome di ciascun bot.

Fai in modo che quella azione diventi l'unica unità che conta in questo contesto. La regola di Valve: *"Nella maggior parte dei giochi verrà distribuito un numero di carte pari a circa la metà del numero totale di carte presenti nel mazzo di quel gioco... **Dovrai procurarti l'altra metà del set dagli altri membri della comunità.**"* Un solo account non può mai completare una serie giocando. Ne occorrono almeno due, ciascuno in possesso di quel gioco, che esauriscano entrambi la propria quota di drop, utilizzabile una sola volta per partita. I drop non si rigenerano.

694,673 Set disponibili, 91 bot pubblici
3,473,365 Carte, con un minimo di 5 carte
1,389,346 Indennità di riduzione consumate, minimo
2,602 Account che possiedono un solo gioco, bot più diffuso

Dove si trovano gli insiemi 694,673

I dodici più grandi tra i 91 bot di carte quotati in borsa, in base al numero di set completi in magazzino. I dieci più grandi possiedono complessivamente 248,115 set — 35.7% di ogni articolo presente sulla bacheca.



Ognuna di quelle 1,39 milioni di quote apparteneva a un account che possedeva il gioco, aveva superato la soglia $5.00 e non potrà mai più generare quelle ricompense. Questo è *scorte invendute* su novantuno bot. Non è un indicatore del mercato; è un indicatore di ciò che rimane dopo il mercato.

L'ultima cifra si riferisce a una suddivisione per categorie, non a un conteggio delle persone. Un bot riporta 14,310 set provenienti da sole 11 partite, quindi almeno una di quelle partite è rappresentata da 1,301 set, il che significa che ci sono almeno 2,602 account distinti che hanno acquistato quella partita. Si tratta del numero minimo consentito dall’aritmetica e riguarda un solo bot su novantuno.

Cosa dice e cosa non dice questo pavimento

Questi bot acquistano carte sia da giocatori normali che da account automatizzati (farm): le tariffe di acquisto da loro pubblicate costituiscono il fulcro della directory. **Pertanto, le 1,39 milioni di quote non corrispondono al numero di conti intestati ad aziende agricole.** Si tratta di una serie di oggetti ottenibili una volta per account e una volta per partita, che sono stati spesi da qualche parte su Steam e sono finiti, invenduti, nelle scorte commerciali. Che l’account dietro a ciascuno di essi fosse un account di farming o quello di un adolescente che stava completando la propria pagina dei badge, non cambia ciò che Valve ha raccolto: lo sblocco $5.00, la licenza di gioco e una percentuale sul Market per ogni transazione — **non 15%, ma 15% oppure i due importi minimi da un centesimo, a seconda di quale dei due sia maggiore**, che su una carta il cui prezzo è espresso in centesimi è di gran lunga il più grande. Il calcolo è riportato in la tabella delle tariffe riportata di seguito. Questo è il punto centrale di questa pagina, e non si tratta di una critica nei confronti degli agricoltori: lo stesso comportamento per cui Valve applica una tariffa è proprio quello che cita, parola per parola, quando esclude definitivamente un utente per “uso commerciale”.

La cifra rappresenta anche un limite minimo in un secondo senso. Essa tiene conto solo delle azioni che sono *in vendita e non venduti oggi* sui bot che *scegliere di essere presente in una directory pubblica*. Sono esclusi tutti gli articoli già venduti, tutti quelli in vendita privata e tutti i bot non presenti nella directory.

E l'agricoltura non è redditizia ai prezzi di Valve

L'obiezione più ovvia è che una “farm” acquisti giochi a basso costo per coniare carte costose. L'API dello stesso negozio di Steam smentisce questa ipotesi. Dei 13,876 giochi contenenti carte, i prezzi sono stati determinati per 13,713; **12,918 sono titoli a pagamento con un**

prezzo di listino mediano pari a $9.99. Il prezzo mediano di vendita di un set completo è di **$0.74**. Sono necessarie due licenze per ogni set. Pertanto, il costo mediano di un set è di circa **$19.98 licenze di gioco per la produzione e resi $0.74**.

Misurato su 2026-09-22	Valore	Cosa stabilisce
Prezzo medio di listino, gioco con carte	$9.99	La licenza è la parte più costosa della transazione, non la carta
Giochi con un prezzo pari o inferiore a $4.99	3,665 (28.4%)	Anche la coda più economica costa più del gruppo che ne deriva
Il gioco con le carte più economico disponibile nello store	$0.99	Due licenze, $1.98, per un set che in genere viene venduto a meno di $1.30
Giochi il cui cofanetto costa più del gioco stesso	323 di 12,918 (2.5%)	In 1 partita su 40 si verifica un arbitraggio sulle carte rispetto ai prezzi di listino di Steam
Titoli free-to-play presenti nel censimento	795	E Valve fissa il prezzo di ciascuna delle proprie offerte a $9 di spesa in-game

Il che chiude la questione economica a favore di Valve e contro la versione comunemente accettata. Ai prezzi praticati dalla stessa Valve, **Il "card farming" è un'attività in perdita che funziona solo con licenze acquistate a un prezzo inferiore a quello di listino indicato da Steam** — pacchetti, prezzi regionali, rivendita chiave. Le carte sono il residuo. L’acquisto è l’evento. E l’acquisto è avvenuto il Steam.

Cosa sostiene effettivamente l’azienda agricola

Mettendo insieme i pezzi, l’azienda agricola smette di apparire come qualcosa che Valve tollera e inizia a sembrare qualcosa di cui Valve ha bisogno. Ogni input fornito dall’azienda agricola è un output che Valve riporta o fattura. Segui l’attività di un account bot verso l’esterno:

Un account creato artificialmenteun "cliente all'ingrosso", non una fuga di notizie

Vendite di videogiochi

Acquista i titoli che coltiva — dai giochi di carte 13,876 ai giochi di scarsa qualità $0.50 — perché le carte si ottengono solo dai giochi che possiede.

"Online" e tempo libero

Li mette in inattività affinché rilascino carte, alimentando così i dati relativi ai giocatori contemporanei e alle ore giocate che Valve cita come indicatori di coinvolgimento — la statistica esatta che il § 4.C definisce “tempo di gioco fittizio”.

Iscrizioni

È necessario superare il limite di $5.00 per il conto limitato prima di poter ricevere una carta: per ogni conto vengono registrati Valve acquisti effettuati in negozio.

Denaro nel portafoglio e commissioni

Ogni carta venduta passa attraverso il Market, dove la commissione arriva fino a 66.7% per una carta di basso valore e i proventi rimangono bloccati nel Wallet Steam.

Comunicato stampa di livello 0

I badge e le classifiche Valve esistono solo perché sono stati creati dei set — e i primi posti di quella classifica sono occupati da bot (vedi § 03).

Se si rimuove la fattoria, tutti i numeri sopra indicati diminuiscono — il gioco ha venduto meno copie, la componente “online” era più limitata, l’account non è mai stato registrato, il canone non è mai stato addebitato e il livello non è mai stato raggiunto. Ecco perché una regola che vieta l’automazione coesiste con milioni di account automatizzati: il divieto è l’opzione, mentre l’attività è la fonte di guadagno.

E il prelievo stesso rappresenta una perdita di valore Valve: si pagano le tasse due volte

La carta non è la fine del ciclo. Le meccaniche proprie di Valve consentono a una carta di essere schiacciata in **gemme**, e le gemme vanno utilizzate per creare **bustine di carte** — altre tre carte — che vengono vendute o distrutte nuovamente. Ogni passaggio corrisponde a una transazione di mercato o a una conversione, e ciascuna è soggetta a tassazione. La direzione di tale ciclo deriva dalla soglia minima delle commissioni indicata di seguito e non richiede alcun modello esterno: ogni carta venduta al suo interno cede **almeno due centesimi**, su carte che vengono scambiate a un prezzo compreso tra tre e cinque, per cui ogni giro della manovella restituisce meno di quanto è stato investito. Il circolo vizioso distrugge il valore virtuale e costringe a effettuare nuove transazioni, soggette a commissioni, per sostituirlo. **In questa sede non viene fornita alcuna stima dell’entità di tale perdita** — il rendimento per set dipende dai tassi di ottenimento delle gemme e dalle probabilità dei booster, che questa indagine non ha misurato.

Carta collezionabile oggetti ottenuti nel gioco
→
Gioielli carta distrutta, commissione addebitata
→
Confezione di espansione gemme utilizzate per la creazione
→
3 nuove carte venduto su Market, commissione addebitata
↶

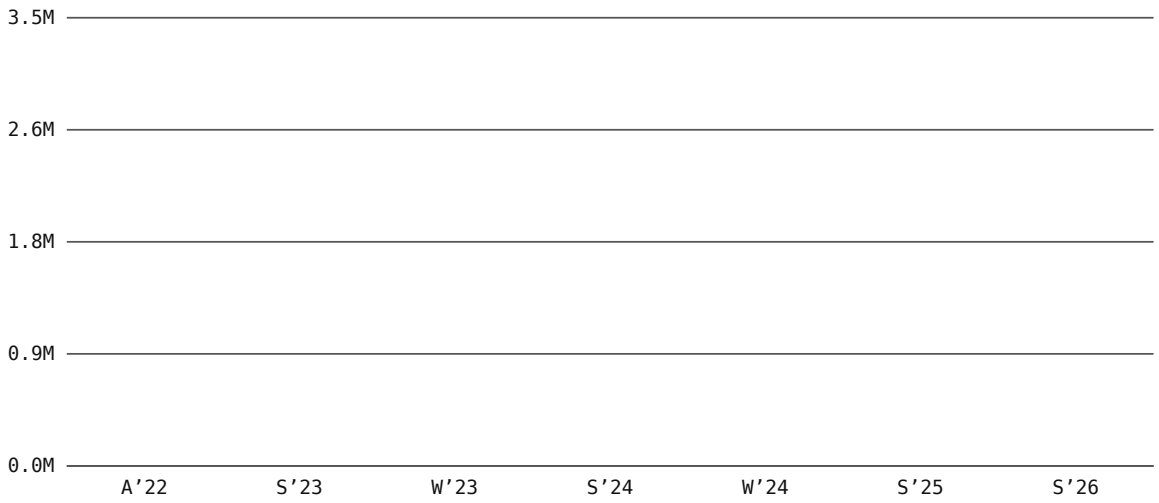
Qui vengono descritte solo le meccaniche, che sono quelle proprie di Valve: le carte si trasformano in gemme, con le gemme si creano i booster, dai booster si ottengono le carte; ciascuna di queste operazioni è documentata nella FAQ sulle carte collezionabili di Steam e ogni passaggio costituisce un evento di Mercato soggetto a tassazione. Origine delle meccaniche del ciclo: Valve, Steam Domande frequenti sulle carte collezionabili ↗.

Non si tratta di un fenomeno passeggero. È un settore che vanta una solida tradizione pluriennale.

Un singolo istantaneo potrebbe essere un caso fortuito. Pertanto, la directory pubblica dei bot delle carte è stata consultata una volta per ogni vendita stagionale Steam, risalendo indietro nel tempo tramite Wayback Machine, dal 2022 al 2026: le scorte fisse che i bot avevano a disposizione e gli stessi account, vendita dopo vendita. L’economia non appare e scompare; persiste, con un nucleo stabile di operatori, e ha raggiunto il picco a oltre **tre milioni di set completi disponibili a magazzino** durante i saldi invernali del 2023 — circa un terzo di milione di chiavi TF2 di valore conservate in un unico momento, in un'unica cartella.

Set completi di carte presenti nella directory pubblica dei bot, in vendita a Steam

Un'istantanea di Wayback relativa a steam.supply/CardBots per ogni vendita stagionale. Passa il mouse per visualizzare il valore in chiavi TF2 al tasso di quella istantanea.



401 Account bot distinti rilevati in tutte le vendite
59Presente in almeno 5 delle 7 vendite: il nucleo stabile
16Presente in tutte e 7 le vendite, dal 2022 al 2026
3,22 milioni Set Peak disponibili in magazzino (inverno 2023) ≈ da 0k a 790k in chiavi

Come appare la classifica dei badge di una vendita vista dall'alto

La domanda corrisponde all’offerta. Sul mercato pubblico Classifica dei badge dei saldi estivi 2024 archiviato 2026-07-16 ↗, l'account numero uno aveva creato il badge di vendita **1,740,645 volte** — 1,74 milioni di set da dieci carte, **17,4 milioni di carte** integrati in un unico elemento decorativo. Al prezzo di mercato della vendita ($0.50 a set), ovvero **~$870,000** del valore della carta; acquistata così come viene effettivamente acquistata — chiavi di TF2 scambiate per far salire di livello i bot a circa 7,6 set per chiave — è **~229,000 tasti, circa $410,000–$570,000** in termini reali. Il conto numero due: 552,000 set, ~$130,000–181,000. Nessun essere umano gioca per questo. Viene acquistato, e ogni fase dell’acquisto è una transazione che Valve compensa.

Metodo e limiti: il set-stock viene calcolato sommando i valori riportati per ciascun bot in ogni snapshot; il *numero* Il numero di bot per snapshot non è comparabile tra le diverse vendite, poiché alcuni snapshot mostrano solo i bot in evidenza e altri l'elenco completo; pertanto, il numero di bot viene considerato come un valore minimo di ciò che era visibile, non come un censimento. I valori delle chiavi utilizzano il tasso mediano di set pubblicizzati per chiave di ciascuna istantanea e una chiave TF2 compresa tra $1.79 e $2.49. La persistenza è garantita dallo SteamID64 tra le diverse istantanee. Le istantanee del 2021 utilizzavano un layout di pagina precedente e non sono state incluse. Dati: cronologia-economia-agricola.json; livelli dei badge da SteamLadder; prezzi fissi da Steam Card Exchange (istantanee di Wayback al momento della vendita, $0.05 per carta).

E quella stessa flotta è presente anche quando non ci sono offerte in corso

Le due immagini qui sopra non rappresentano due popolazioni. Si tratta di un’unica flotta, fotografata in momenti diversi. La directory indicata all’inizio di questa sezione è stata letta su un **una giornata normale in cui non ci sono saldi stagionali in corso** — 2026-09-22 — e anche a riposo rimaneva **91 bot e 694,673 set completi**: dell'ordine di **186,000 tasti TF2, $334,000–$464,000 del valore della carta, inattivi** tra una vendita e l'altra. È il livello minimo di attività che l'azienda mantiene quando non c'è nulla in corso.

Ed è la stessa operazione. Abbinata a SteamID64, **87 di quei 91 bot inattivi — 96% — compaiono anche nelle sette istantanee delle vendite riportate sopra**, sedici in ognuna di esse. L'elenco non è una bancarella che apre per la vendita e poi chiude; è un inventario

commerciale permanente che questa stessa flotta ha ampliato fino a **3,22 milioni di set** al picco dell'inverno 2023 e non scende mai a zero. Una svendita è quando si vende. Esiste anche durante il resto dell'anno.

La directory di riposo, bot per bot

Ogni quadrato rappresenta un bot presente nella directory su 2026-09-22, evidenziato se compare anche nelle sette istantanee delle vendite. **91 è il numero riportato nell'elenco quel giorno, non la dimensione della flotta** — Nelle istantanee delle vendite compaiono 401 account distinti, e l'elenco mostra una selezione diversa a seconda dei giorni.

Visto nelle aste precedenti (87) Novità rispetto all'ultimo snapshot (4)
Il valore di riferimento non in promozione è 2026-09-22 dalla stessa directory pubblica, senza login. Il valore di riposo utilizza la frequenza di set per chiave pubblicizzata da ciascun bot e la fascia di chiavi $1.79–$2.49 superiore. La sovrapposizione viene calcolata in base allo SteamID64 rispetto alle sette istantanee relative alle offerte. Poiché l’elenco dei prodotti in evidenza differisce da quello completo a seconda dell’istantanea, questo confronto verte sulle scorte e sull’identità, non sul numero di utenti. Calcoli in sezione 08.

03 — La scala

L'altro prodotto è il numero che compare accanto al tuo nome

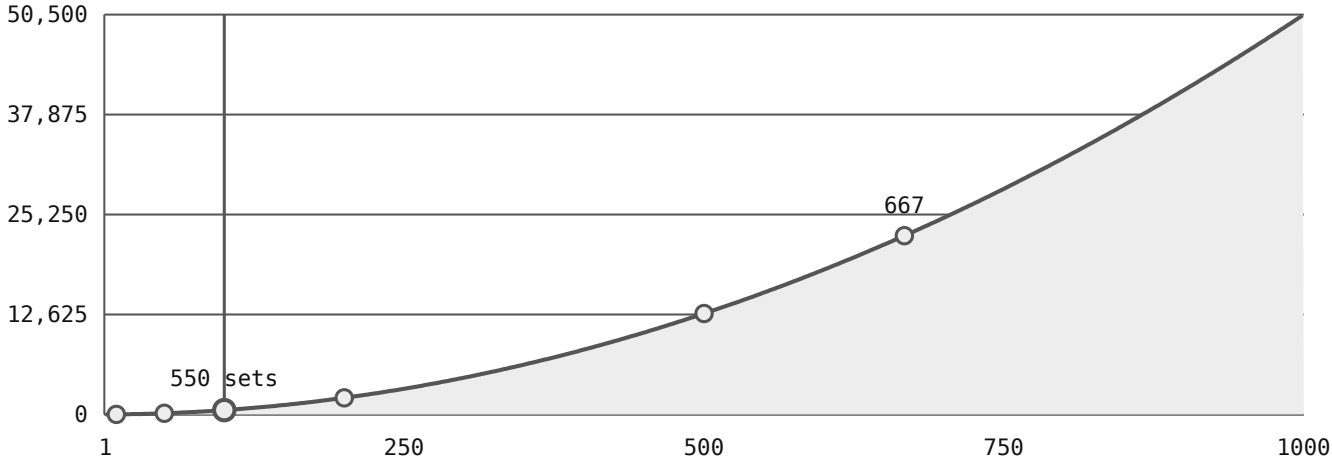
Le carte sono la materia prima. Il prodotto finito è di livello Steam, e Valve ne stabilisce il prezzo per set.

100Steam Livello
Livello di riferimento — trascina o usa i tasti freccia
Prezzo di un set completo, USD
$0.20 è il set completo più economico presente nel censimento, $0.74 è la mediana, $1.70 è la media. La cifra si riferisce esclusivamente alle carte, mai agli sblocchi $5.00 né alle licenze di gioco.

55,000È richiesto XP
550 Set completi consumati
110 Giochi da possedere, da coltivare da soli
$407.00 Costo delle carte a quel prezzo
1,100 Indennità per la rottamazione, importo minimo
$5,500.00$5.00 si sblocca, se non viene riutilizzato alcun account

Set completi consumati, dal livello 1 a 1,000

Un oggetto artigianale = un set completo = 100 XP. Ogni livello all’interno di una fascia di dieci costa 100 XP in più rispetto alla fascia immediatamente inferiore.



Un livello non è un elemento decorativo che Valve lascia da parte. È integrato nell'account. Dalla FAQ sulle carte collezionabili di Valve, riguardo a ciò che si ottiene creando un badge: *"100 XP, che potrebbero farti salire di Steam livello.* ***Se il tuo livello Steam aumenta, il limite massimo del numero di amici nella tua lista aumenterà di cinque****, e potresti sbloccare la possibilità di personalizzare il tuo profilo con delle vetrine."* E per quanto riguarda le bustine: *"Il tuo livello Steam aumenta la probabilità di ottenere una bustina: Livello 10: +20%... Livello 50: +100% di aumento della probabilità (ovvero, la probabilità è raddoppiata)."*

Quindi il livello determina due aspetti: Valve il numero di persone con cui puoi essere amico e la velocità con cui le carte gratuite entrano nel tuo inventario. Il secondo aspetto è cumulativo: più set hai consumato, più velocemente la piattaforma ti fornisce altro materiale. Valve ha integrato il ciclo di reinvestimento nel prodotto.

Il tasso di cambio è fisso e viene pubblicato. La creazione di un distintivo richiede un set completo e frutta 100 XP; *"È possibile creare un set per lo stesso gioco al massimo cinque volte."* Il costo in XP di un livello aumenta ogni dieci livelli. Ne risultano i seguenti valori, e nessuna di queste cifre è approssimativa:

Steam Livello	Set completi che consuma	Giochi che devi avere per poterli creare da solo	Al livello più basso mai registrato ($0.20)	Nel set mediano ($0.74)	Scala
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 non è un valore ipotetico. È il livello più alto che un singolo bot presente nella directory pubblica dichiara di poter far raggiungere a un cliente, tra i 33,359 set che possiede in 6,117 giochi. La quarta colonna riporta lo stesso prezzo in base al set completo più economico presente nel censimento; la quinta, rispetto alla mediana. Entrambi sono prezzi di mercato relativi esclusivamente alle carte ed escludono completamente lo sblocco $5.00 e le licenze dei giochi.

Come è stata verificata la curva, dato che Valve non la pubblica

Valve indica la percentuale di badge (*"Ogni 100 XP ottieni un livello in più Steam"*) e poi effettua un'operazione di copertura — *"(almeno all'inizio)"* — senza pubblicare l'escalation. La curva utilizzata sopra è quella standard, in cui ogni livello all'interno di un blocco di dieci costa 100 XP in più rispetto al blocco sottostante. È stata verificata confrontandola con la directory anziché basarsi su ipotesi: per ogni bot il cui massimo pubblicizzato è limitato dal proprio stock anziché dal limite di cinque creazioni per partita, **il livello calcolato da questa curva corrisponde esattamente al livello indicato dal bot** — 541 contro 541, 494 contro 494, 464 contro 464. Laddove invece il limite massimo entra in gioco, il valore calcolato risulta di qualche livello superiore, proprio come dovrebbe avvenire per un limite massimo che dipende anche dalla profondità del roster per ogni partita. Non viene avanzata alcuna affermazione riguardo alla curva al di sopra del livello 667.

Leggendo la tabella accanto alla sezione 02, si intravede la struttura dell'attività. Per portare un account al livello 500, qualcuno deve assemblare 12,750 set completi. Ciascuno di questi set ha richiesto almeno le quote di drop di due account, ciascuno dei quali aveva superato il traguardo $5.00 e possedeva il gioco. **Un numero di vanità nella parte superiore di un profilo si basa su almeno 25,500 quote di drop spese che si trovano al di sotto di esso.** Valve non perderà quell'operazione. Valve è la controparte di ogni sua componente.

04 — Le statistiche

La clausola non descrive l'agricoltura in modo vago, ma ne elenca le attività.

Il § 4.C non è una disposizione generale contro i bot. Gli esempi elencati vi indicano, uno dopo l'altro, le due cose che una "card farm" produce.

"Non è consentito utilizzare in alcun modo script, bot, macro o altri sistemi non controllati dall'uomo ("Automazione") per interagire con i Contenuti e i Servizi su Steam, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Automatizzare il processo di creazione dell'account Steam,
- Falsificare le statistiche di gioco (ad esempio, gonfiare il numero di vittorie o sconfitte, l'XP, il tempo di gioco),
- Ottenere ricompense o progredire senza un contributo effettivo da parte degli utenti,
- "Partecipare a sistemi di valutazione (come le revisioni tra pari o l''overwatch') attraverso mezzi automatizzati, ivi compresa l'influenza sui risultati o la segnalazione degli utenti mediante azioni predefinite anziché un giudizio informato."

— Steam Contratto di abbonamento § 4.C ↗ archiviato 2026-09-24 ↗ · tratto e citato alla lettera 2026-09-22

"…il momento del gioco"

Le ore di inattività non sono ore fantasma. La sezione FAQ dell'ASF risponde alla domanda in modo diretto — *"Perché il tempo di gioco dei titoli ottenuti tramite ASF non aumenta?"* — con: **"Sì, ma non in tempo reale. Steam registra il tempo di gioco a intervalli fissi e programma l'aggiornamento di questi dati… di solito viene aggiornato ogni 30 minuti circa."**

Tali ore vengono registrate nei dati di Valve, sulle pagine del negozio di Valve e nei conteggi dei giocatori simultanei che Valve pubblica autonomamente Steam Grafici ↗ archiviato 2026-09-23 ↗. In tali dati, un account inattivo è indistinguibile da uno attivo. I dati relativi al

coinvolgimento che la piattaforma comunica all'esterno sono calcolati su un campione che include, secondo le regole della piattaforma stessa, anche gli account inattivi.

"…senza un contributo concreto da parte degli utenti"

Questa è una definizione di “idled card drop”, redatta da Valve. È anche una definizione del Livello Steam, del badge, dei requisiti per ottenere le buste di espansione e dei punti esperienza (XP) del profilo ad esso associati — la FAQ dell’ASF conferma questa interpretazione *"mantiene la possibilità di ricevere buste di espansione"*, poiché effettua l'accesso allo stesso modo del client ufficiale.

Quindi il sistema di ricompense e l’atto proibito costituiscono un unico meccanismo visto da due prospettive diverse. Valve ha concepito la ricompensa come qualcosa che si ottiene in base al tempo impiegato piuttosto che all’abilità, quindi ha inserito una clausola che vieta la produzione di ricompense se non da parte di una persona che dedichi effettivamente quel tempo.

05 — La trappola dell'uso commerciale

Ogni uscita da una carta emessa da un operatore è un’uscita vietata dalla licenza — e Valve applica una tariffa all’uscita

Questa è la parte che non può essere risolta praticando il "farming" in modo "responsabile". La licenza è per uso personale e non commerciale, e una carta diventa redditizia solo nel momento in cui smette di essere personale.

§ 2.A — la licenza

"Valve concede con la presente, e tu accetti, una licenza e un diritto non esclusivi di utilizzare i Contenuti e i Servizi per il tuo ***uso personale e non commerciale*** *(salvo nei casi in cui l'uso commerciale sia espressamente consentito nel presente documento o nelle Condizioni di abbonamento applicabili)."*

§ 2.G — la restrizione

"Non hai diritto a: … (iii) ***sfruttare i Contenuti e i Servizi, o qualsiasi parte di essi, per qualsiasi scopo commerciale****, salvo quanto espressamente consentito in altre parti del presente Contratto (comprese eventuali Condizioni di abbonamento o Norme d’uso)."*

§ 3.D — la tariffa

*"****Valve può applicare una commissione sulle transazioni effettuate nel Marketplace degli abbonamenti.*** *"Eventuali commissioni vi saranno comunicate prima del completamento della transazione."*

Se si leggono tutti e tre insieme, la posizione si chiude

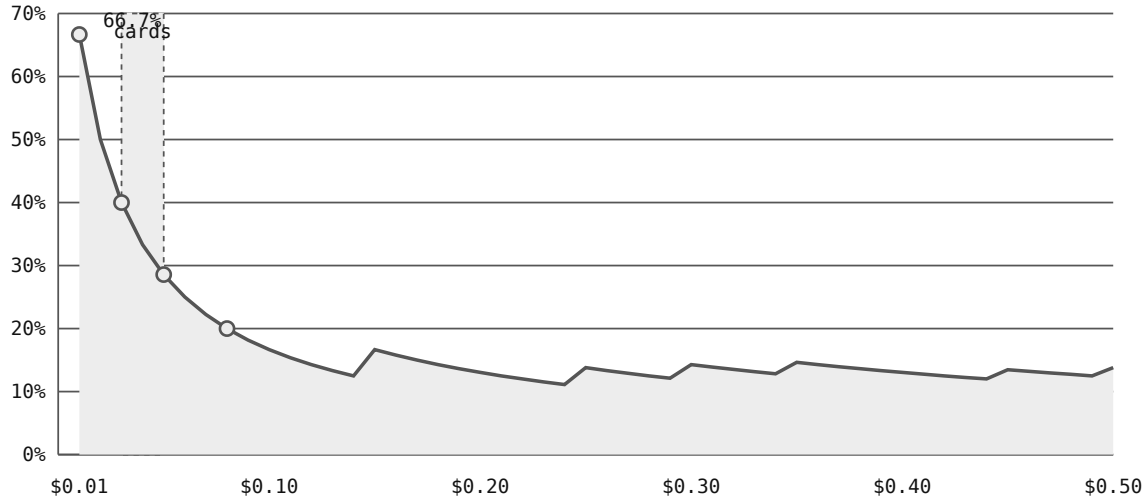
Una carta che viene conservata non ha alcun valore per una fattoria. Una carta che viene venduta, scambiata o trasformata in gemme è stata utilizzata per generare valore — e Valve ha spiegato nella propria lettera di avviso cosa intende con questo: al gestore di 170 bot è stato comunicato che l'account *"è stato utilizzato per raccogliere illegalmente carte da collezione su Steam, nonché per svolgere attività correlate, non solo di natura commerciale."* In quel caso le carte sono state immesse sul mercato. Le vendite sono andate a buon fine. La commissione è stata incassata. Il divieto è arrivato in seguito.

Il costo all’ingresso non è 15%. Su una carta in affitto arriva a due terzi.

§ 3.D Riserve *“una commissione”*. Sulle carte che un’azienda agricola produce effettivamente, quella commissione non ha nulla a che vedere con il ~15% pubblicizzato. Il Mercato Comunitario richiede un **5% Steam commissione di transazione e una 10% quota di partecipazione al gioco, ciascuna con un importo minimo di $0.01** (Domande frequenti sul Community Market di Valve). Su una carta in vendita a un centesimo, quei livelli *sono* il prezzo: l'acquirente paga tre centesimi, due dei quali sono commissioni. L'arrotondamento per difetto trasforma il valore nominale 15% in un prelievo effettivo che sale a **66.7%** proprio dove si muove il mercato delle figurine: pochi centesimi a figurina.

Commissione effettiva su una vendita sul Mercato Comunitario, in base al prezzo richiesto dal venditore

5% Steam + 10% partite, ciascuna con un minimo di $0.01. La fascia ombreggiata indica il range effettivo in cui avvengono gli scambi di figurine: all’incirca da $0.03 a $0.05 figurine.



Il venditore desidera	Steam 5% (min $0.01)	Partita 10% (min $0.01)	Le spese sono a carico dell'acquirente	Tariffa combinata
$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 commissione di 10% va all’app che ha emesso la carta; il 5% spetta a Valve, mentre sui titoli di proprietà di Valve e sugli articoli dell’inventario di base l’intera commissione va a Valve. In entrambi i casi il denaro esce dalle tasche del «farmer»: la vendita di una carta da tre centesimi frutta un centesimo e ne fa perdere due. Moltiplicate questo per le centinaia di migliaia di vendite di carte da meno di cinque centesimi generate da un «farmer» e *"la commissione che Valve può addebitare"* è il modello di business, non una nota a piè di pagina. Fonte: Steam Domande frequenti sul Mercato della comunità — Commissioni ↗ archiviato 2026-09-21 ↗, si legga 2026-09-22; la curva è aritmetica rispetto a quei due tassi pubblicati e ai loro livelli minimi $0.01.

Non esiste alcuna configurazione dello strumento che permetta di eludere questa regola. Lo strumento può essere gestito da una sola persona, su un unico account, con la massima moderazione — e nel momento in cui quella persona vende una sola carta ottenuta tramite

farming in cambio di fondi nel proprio portafoglio, la stessa sanzione prevista dal § 2.G si applica a lei così come si applica a chi ne gestisce diecimila. Valve si è quindi riservata il diritto di invocare una violazione contro praticamente ogni venditore di carte sul proprio mercato, ma ha deciso di non farlo nei confronti di praticamente nessuno di loro. **Una regola applicata in quel modo non è una regola. È una scelta.** La domanda che questa mostra pone non è perché i “card farmer” vengano tollerati; ma perché la stessa misura venga applicata nei confronti di un singolo utente che vende una carta, mentre l’economia commerciale delle carte che queste alimentano — i servizi di scambio, i bot per salire di livello, i venditori all’ingrosso — opera alla luce del sole, con uno dei suoi gruppi più grandi moderato da un dipendente Valve (§ 08). La violazione è riservata al piccolo possessore e ignorata per la macchina.

06 — Il bilancio delle azioni di contrasto

Senza preavviso, a ondate, e si diffonde lungo la catena di numeri di telefono

Valve ha inserito la facoltà di recesso senza preavviso direttamente nel contratto stesso, in una clausola che segue quella relativa all’automazione.

"Valve può limitare o chiudere il tuo account o i tuoi account, oppure un determinato abbonamento, a seguito di qualsiasi comportamento o attività illegale, che costituisca una forma di frode o automazione, o che violi le Regole di condotta online di cui al punto Steam. **L'utente riconosce che Valve non è tenuta a fornirgli alcun preavviso prima di rescindere il/i suo/i Abbonamento/i e/o il suo Account.**"

— Steam Contratto di abbonamento § 4.D ↗ archiviato 2026-09-24 ↗ · verificato alla lettera 2026-09-22

1,000+ bot · accesso al trading bloccato. "Sembra che questo account sia stato utilizzato per gestire una rete di account bot. L'uso di bot costituisce una violazione del Contratto con l'abbonato Steam."

Oltre 170 bot · banditi definitivamente, Saldi invernali 2017. "Questo account è stato utilizzato per raccogliere illegalmente carte da collezione su Steam, nonché per svolgere attività correlate, non solo di natura commerciale. L'account è stato bloccato in modo definitivo e l'assistenza di Steam non può fornire ulteriore supporto in merito a questa questione."

Oltre 120 bot · banditi definitivamente. "Questo e altri account sono stati utilizzati per sovraccaricare la nostra infrastruttura di rete, il che costituisce una violazione delle Steam norme di comportamento online."

— Steam Messaggi di supporto riportati nella ArchiSteamFarm sezione delle FAQ, alla voce "Qualcuno è stato bannato per questo?". Fonte ↗ · verificato alla lettera 2026-09-22

Caso 4 — giugno 2025, VAC divieti relativi al CS2 inattivo

Un episodio successivo rispetto ai tre sopra citati è stato registrato nel tracker del progetto stesso: gli account che avevano semplicemente lasciato inattivo Counter-Strike 2 tramite lo strumento hanno ricevuto **VAC divieti** — quello relativo agli anti-cheat, non quello amministrativo. La posizione del responsabile è che il funzionamento al minimo non possa causarne uno, poiché *"Non fa altro che comunicare a Steam che stiamo giocando a un determinato gioco."* La causa è oggetto di controversia. Il fatto che gli account siano stati bloccati, invece, non lo è.

— ArchiSteamFarm discussione n. 3440, aperta il 26 giugno 2025 ↗ · leggi 2026-09-22

Come muore un account principale

Nello stesso thread, un collaboratore del progetto descrive la regola di diffusione: gli account possono essere bannati **"in serie", se utilizzano lo stesso numero di telefono** — *"Potrebbe trattarsi semplicemente di un blocco VAC, esteso agli account 'puliti' collegati a quello bloccato."*

Steam Guard richiede un numero di telefono. Le “farm” vengono create utilizzando il numero di telefono dell’operatore. Pertanto, l’azione di contrasto non si limita agli account usa e getta: risale lungo l’identificatore condiviso fino all’account che contiene la libreria, la lista degli amici e l’inventario. Questo è il meccanismo descritto da un collaboratore del progetto per spiegare come una singola azione elimini l’account principale di un operatore insieme alla “farm” — ed è il motivo per cui la perdita in un’ondata di misure di contrasto non si misura in $5 account. (Descritto da un collaboratore del progetto nella discussione ASF su GitHub n. 3440; non vi è alcuna conferma ufficiale Valve né alcun precedente formale documentato.)

Lo stesso paragrafo, a distanza di cinque anni, da tre agenti diversi

La clausola che qualifica l'attività agricola come violazione — ovvero l'uso commerciale di una licenza personale e non commerciale — non è riservata alle aziende agricole. È la motivazione standard che Steam fornisce quando chiude un account per attività di trading, e tale motivazione viene fornita sotto forma di modello predefinito. Di seguito sono riportati tre esempi, pubblicati dalle persone che li hanno ricevuti, a distanza di cinque anni l’uno dall’altro, da tre diversi agenti identificati.

Messaggio dal supporto Steam il 29 settembre alle 19:56

> "L'account da cui stai scrivendo è stato bloccato per violazione dei termini del Contratto di abbonamento Steam. L'account è stato identificato come utilizzato per scopi commerciali sulla base delle attività di trading, delle segnalazioni della comunità e di altri fattori.
>
> Questo blocco è permanente e Steam Il servizio di assistenza non può fornirti ulteriore aiuto in merito.
>
> Poiché ti abbiamo fornito tutte le informazioni in nostro possesso, chiudo questa richiesta di assistenza. Ti ricordiamo che non riceverai ulteriori risposte in merito a questo problema.
>
> Cordiali saluti,
> "Hal"

Questa richiesta di assistenza è stata chiusa.
29 settembre 2020. Pubblicato dal destinatario con il seguente commento *"Addio, RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Messaggio dell'assistenza Steam il 12 luglio alle 22:41

> "L'account da cui stai scrivendo è stato bloccato per violazione dei termini del Contratto di abbonamento Steam. L'account è stato identificato come utilizzato per scopi commerciali sulla base delle attività di trading, delle segnalazioni della comunità e di altri fattori.
>
> Questo blocco è permanente e Steam Il servizio di assistenza non può fornirti ulteriore aiuto in merito.
>
> Poiché abbiamo fornito tutte le informazioni in nostro possesso, chiudo questa richiesta di assistenza. Si prega di notare che eventuali future richieste di assistenza relative al blocco dell'account potrebbero essere chiuse senza risposta.
>
> Steam Assistenza
> "Vido"

Questa richiesta di aiuto è stata chiusa.

12 luglio 2024, interfaccia in portoghese. Il destinatario è un giocatore professionista di CS2: *"Ho già contattato l'assistenza di Steam, ma ricevo solo risposte automatiche... Non riesco a giocare su Faceit e non posso nemmeno partecipare alle partite professionistiche."* — @prcs25 ↗ archiviato 2024-07-15 ↗

Citato dal destinatario, r/steamsupport

> "Salve, l'account da cui sta scrivendo è stato bloccato per aver violato i termini del Contratto di abbonamento Steam. L'account è stato identificato come utilizzato a fini commerciali sulla base delle attività di trading, delle segnalazioni della comunità e di altri fattori.
>
> Questo blocco è permanente e Steam Il servizio di assistenza non può fornirti ulteriore aiuto in merito.
>
> Poiché abbiamo fornito tutte le informazioni in nostro possesso, chiudo questa richiesta di assistenza. Si prega di tenere presente che eventuali future richieste di assistenza relative al blocco dell'account potrebbero essere chiuse senza risposta.
>
> Steam Assistenza
> "Sally"

Ricevuto tre volte, in seguito a tre richieste distinte.

29 marzo 2025. L'autore non stava contestando il blocco: il suo account era stato rubato insieme alla sua e-mail e stava chiedendo di poter accedere: *"Non sto chiedendo informazioni sul ban e non lo sto contestando, voglio solo poter accedere al mio account Steam... Valve mi hanno dato esattamente questa risposta, copiata e incollata, a ogni richiesta, e poi hanno chiuso la segnalazione."* — r/steamsupport ↗, contenuto nel corpus di denunce della presente indagine

Parola per parola, virgola per virgola, nell'arco di cinquantacinque mesi, con tre agenti e due lingue di interfaccia. L'unica modifica apportata in tutto il testo riguarda l'ultima frase, in cui l'intervallo temporale è stato modificato da 2020 a 2024, passando da *"Non riceverai altre risposte"* a *"Le future richieste di assistenza… potrebbero essere chiuse senza risposta."* **Qualunque sia stato il processo che ha portato a queste decisioni, la lettera non ne costituisce una traccia.** I motivi addotti sono "attività commerciali, segnalazioni della comunità e altri fattori": una categoria, una segnalazione di origine sconosciuta e una serie di altri elementi non specificati.

Altri cinque casi, raccolti allo stesso modo. I primi tre appartengono alla stessa categoria e presentano lo stesso esito; gli ultimi due provengono dallo stesso ufficio e rispondono a una norma diversa, espressa con le stesse parole:

Data	Cosa ha fatto l'account	Cosa è successo	Fonte
4 dicembre 2021	Acquistare e vendere su Buff — *"Non ho fatto altro che comprare e vendere su Buff, ovvero fare trading P2P"*	Sospensione dalla community: nessun mercato, nessuna transazione, scorte costose bloccate	r/csgomarketforum ↗ archiviato 2025-03-27 ↗
06/12/2021	Scambi P2P a senso unico tramite Buff e Bitskins per equipaggiamenti e aggiornamenti	Serratura permanente per uso commerciale più serratura comune: *"Bloccato in una sorta di modalità invisibile... Anche il mio profilo è bloccato in modalità privata"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ archiviato 2021-12-06 ↗
20 dicembre 2024	Account attivo dal 2017, migliaia di ore; scambi su piattaforme comunitarie per equipaggiamenti a tema e aggiornamenti	Blocco permanente con blocco comunitario, senza preavviso né avvertenza; supporto *"affermano che la loro decisione è definitiva"*, le risposte sono automatiche	r/csgomarketforum ↗ archiviato 2025-06-27 ↗
23 dicembre 2024	Un utente che torna sul sito ricarica il proprio portafoglio dopo un anno di assenza, utilizzando una VPN *"solo per la sicurezza generale su Internet"*	Bando definitivo dalla community con **non è stata fornita alcuna motivazione**: *"Il divieto è definitivo e non è possibile fornire ulteriori informazioni; inoltre, eventuali altre segnalazioni potrebbero essere archiviate senza risposta."* 196 voti positivi, 340 risposte	r/steamsupport ↗
04/08/2026	Anni di acquisti dall'Iran; l'autore afferma di non aver mai pubblicato nulla, di non aver mai utilizzato il Market e di non aver mai utilizzato i forum	Accesso alla community bloccato **fino al 2038** oltre *"regioni soggette a sanzioni"*; ticket chiuso da un operatore di nome Azul. Il rimborso relativo allo stesso account, proveniente dallo stesso indirizzo IP iraniano, era stato approvato un anno prima. **La biblioteca e il denaro restano a Valve.**	r/pcgaming ↗

L’ultima riga presenta una regola diversa dalle altre — conformità alle sanzioni, non uso commerciale — ed è inclusa perché la struttura della risposta è identica: una categoria, nessuna prova, nessun ricorso, un ticket chiuso. Inoltre solleva una questione che le altre non sollevano. Se era illegale fornire il servizio a quell’account, era illegale accettare i pagamenti effettuati negli anni. Una di queste due posizioni deve essere errata, e solo una delle due comporta un costo per il cliente.

Tutte e otto sono state lette su 2026-09-22: i thread del 2021 e del dicembre 2024 tramite istantanee di Internet Archive e il resto tramite un’interfaccia pubblica di Reddit, poiché Reddit ha rifiutato le richieste dirette da parte dell’host incaricato della raccolta. Le due lettere del 2020 e del 2024 sono state trascritte dagli screenshot allegati ai post originali, che sono ancora online. Nessuno di questi account viene considerato da questa indagine innocente o colpevole di alcunché — ed è proprio questo il punto. **Né un lettore, né un'autorità di regolamentazione, può capirlo dalla lettera.**

Nota sull’approvvigionamento — perdite a livello di operatore

Gli operatori intervistati nell'ambito di questa indagine segnalano perdite dell'ordine di **da cinque a diecimila account ciascuno** in singole campagne di controllo, con la verifica dei conti principali effettuata contestualmente a quella dell’azienda agricola. **Tale sondaggio è riportato qui come dato fornito dalla fonte stessa, non come risultato.** Non presenta una dimensione del campione pubblicata, né una data di raccolta fissa, né una verifica per singolo conto, e nessun altro dato in questa pagina dipende da esso; le due righe nella sezione 02 che si basano su di esso sono contrassegnate come tali.

Viene affermato esplicitamente anziché tralasciato per due motivi. Il meccanismo di “chain-ban” sopra descritto è la spiegazione documentata proprio di quel modello. E un'autorità di regolamentazione può richiedere a Valve l'unico dato che risolverebbe la questione: quanti account sono stati oggetto di automazione, in quali ondate, e quanto ciascuno di questi account aveva speso nel negozio prima della chiusura. Finché quel dato non esisterà, la cifra rimarrà così com'è: riportata, attribuita e non provata.

07 — L'asimmetria

I due lati della stessa scrivania

Confrontate tale standard probatorio con quello Valve applicato alla propria operazione di supporto. La colonna di destra riporta il registro degli incidenti contenuto in questo fascicolo, riprodotto con le riserve ivi riportate.

Un cliente, per operazioni di trading

Otto casi documentati, 2020–2026

Comportamento
Vendita o acquisto di articoli su piattaforme di terze parti; in un caso, non si è trattato affatto di un comportamento doloso: l’account era stato rubato.

Prove presentate
Nessuno. *"Sulla base delle transazioni, delle segnalazioni della comunità e di altri fattori."*

Avviso
Nessuno. Valve ha precisato che al § 4.D: *"Valve non è tenuta a darti preavviso prima di procedere alla risoluzione."*

Ricorso
"Questo blocco è permanente e Steam l'assistenza non può fornirti ulteriore aiuto in merito."

Biglietto
Chiuso alla prima risposta. Ulteriori richieste *"potrebbe essere chiusa senza risposta."*

Portata
Profilo, elenco degli amici, chat, Market, inventario e tutti gli oggetti acquistati con denaro reale.

Durata
Permanente.

Una flotta di bot automatizzati, per gestire grandi volumi

694,673 set completi disponibili in magazzino pubblico distribuiti su 91 bot

Comportamento
Eseguire script automatizzati in modalità headless su migliaia di account contemporaneamente per rendere inattive le carte, creare badge in massa e scambiare set su scala industriale.

Prove presentate
Elenchi di bot pubblicati apertamente (steam.supply, SteamLvlUp) e gruppi pubblici con milioni di membri.

Avviso
Nessun intervento. **88.97% non comportano alcun tipo di divieto**; 99.8% dei divieti rimanenti sono di natura puramente estetica.

Ricorso
Non è necessario. Le flotte operano ininterrottamente per cicli di vita pluriennali senza interruzioni.

Biglietto
—

Portata
Scambio illimitato di inventario, livellamento dei badge e liquidità del mercato.

Vantaggio per Valve
$26.8M+ nella spesa minima in negozio ($5.00 punto di accesso per account) più 15% riduzione sulle transazioni nel Community Market.

La domanda che ne deriva, in parole povere

Un singolo cliente che scambia manualmente carte o oggetti va incontro a una sospensione permanente e inappellabile ai sensi del § 4.C (automazione) o del § 2.G (uso commerciale). Una rete automatizzata di farming che utilizza bot senza interfaccia utente su migliaia di account opera apertamente con un tasso di intatto pari a 88.97%. **Valve ne beneficia di entrambi.**

L'asimmetria è di natura economica: i singoli trader traggono valore dalla piattaforma, mentre le flotte di carte automatizzate immettono milioni nel sistema di spesa del negozio di Valve ($5.00 per account) e alimentano le commissioni di transazione su ogni rivendita. L'applicazione delle regole non segue il regolamento scritto, ma il modello di reddito.

08 — Governance

Chi regola l'economia delle carte?

La constatazione ricorrente di questo dossier — ovvero che il livello di terze parti attorno a Steam è composto da personale proveniente dall’interno di Steam — vale anche nell’economia delle carte, e porta a una conclusione ben precisa: nessuno indipendente può valutare l’effettivo impatto delle misure di Valve, poiché chi è in grado di farlo fa parte di quel livello. Tutti i fatti riportati di seguito sono stati ricavati dal gruppo pubblico e dalle pagine del profilo di Valve su 2026-09-22 e possono essere riprodotti da chiunque tramite un browser.

Un dipendente Valve gestisce il più grande gruppo dedicato allo scambio di

figurine Valve dipendente

CardTrades ↗ si descrive, nell'intestazione, come il **"Steam Gruppo ufficiale di scambio di carte"** e comporta **97,114 membri**. I moderatori indicati — ovvero gli account che gestiscono il gruppo — sono Mickmane, SgtFopper e afarnsworth ↗.

Quest'ultimo profilo è contrassegnato dal codice del sito stesso di Valve come dipendente Valve — la pagina riporta class="profile_header_valve_employee" — indica la sua posizione come **Bellevue, Washington**, e appartiene alla *Valve*, *Steam* e *Steam Gruppo delle figurine* gruppi. SteamID64 76561197960434622, membro dal 12 settembre 2003.

L'osservazione è di natura strutturale, non personale, ed è *non* un punto relativo all'automazione: il moderatore di un gruppo dedicato allo scambio di carte non sta utilizzando un bot, e nulla qui suggerisce il contrario. Il punto è la clausola contenuta in sezione 07. Steam Card Exchange è un servizio di carte commerciali gestito da terze parti; lo scambio di carte tramite servizi di terze parti costituisce proprio il comportamento per cui Valve blocca definitivamente gli account ordinari ai sensi di *"utilizzati a fini commerciali sulla base delle transazioni, delle segnalazioni della comunità e di altri fattori."* **Un dipendente Valve ricopre il ruolo ufficiale di moderatore nel gruppo ufficiale della community di quel servizio, che conta novantasettemila membri.**

In questa sede non viene mossa alcuna accusa di comportamento scorretto nei confronti di alcuna persona, e non viene tratta alcuna conclusione su cosa comporti tale ruolo. L’asimmetria è il dato di fatto: quando un account ordinario entra in contatto con un servizio di carte o skin di terze parti, la risposta è un ticket chiuso e un blocco permanente senza che venga mostrata alcuna prova; quando il servizio è questo, un dipendente Valve figura nell’elenco dei moderatori e l’accordo è visibile su una pagina che Valve stesso pubblica. Ciò che viene chiesto è ciò che viene chiesto ovunque altrove in questo dossier: produrre l’autorizzazione scritta, se esiste — e se non è necessaria, dirlo per iscritto, perché a otto persone della sezione 06 è stato detto il contrario.

Il livello della lista dei ban e chi lo gestisce Moderatore volontario Servizio di terze parti

Il gruppo di Steambans.com (archiviato) ↗ (in diretta ↗ archiviato 2025-12-03 ↗) riporta la propria genealogia nella descrizione del gruppo che è stata conservata: *"Il gruppo ufficiale della community di Steambans.com Steam. SteamBans.com è un servizio nuovissimo basato su un concetto di vecchia data. Le liste di ban globali sono attive da anni sul vecchio programma WONID di VALVe. Quando è avvenuto il passaggio a STEAMID, ci è sembrato naturale sviluppare un servizio pensato appositamente per questo nuovo sistema. Ma volevamo anche di più. *. Pagina di archivio dedicata a Steambans, che ha cessato l'attività nel 2013."* Tra i suoi amministratori figurano devicenull e killahinstinct_ ↗.

L'account amministratore è **non** un dipendente Valve — non presenta alcun indicatore di dipendente. Si tratta di un volontario con una posizione di particolare rilievo: un membro di *Moderatori della community* (414 membri, descritto come un gruppo *"creato dai moderatori della community di Steam"*), di *Coordinatori Wiki*, di *Steam Mercato della comunità*, e dei gruppi relativi al programma Valve e alle anteprime, tra cui *Valve Conduttura*, *Steam Versione beta per i clienti*, *Mobile Auth Beta*, *Nuova versione beta della community Steam*, *Steam Laboratori*, *Steamworks* e *Segnala gli URL sospetti*. SteamID64 76561197960794555.

Inoltre, all’interno di quel cerchio e con Steambans visualizzato direttamente nell’elenco dei membri del suo gruppo pubblico: msart ↗ (elenco dei gruppi ↗), SteamID64 76561197977933359, il cui profilo riporta, secondo le sue stesse parole **"Gestisco**

steamid.uk e molti altri siti, sia legati a Steam che non", e che gestisce una rete interconnessa di sedici gruppi — *SteamIDcouk* (gruppo principale "Sito web di Sid"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* e *SArchive* tra loro.

steamid.uk indica proprio quel numero. Nella sua sezione FAQ: **"Chi ha creato SteamID? Il sito web di SteamID, l'infrastruttura di rete e i sistemi di sicurezza sono tutti gestiti da 76561197977933359."** Due risposte più in basso si spiega da dove provengono i dati: **"SteamID utilizza principalmente l'API Web Steam per la raccolta dei dati."** La stessa pagina descrive diversi server dedicati distribuiti su vari host, server di sviluppo, archiviazione e ricerca testuale esterni alla sede, nonché una struttura di backup separata.

Verificato tramite documenti conservati nell'Internet Archive: il Panoramica del gruppo Steambans del 3 dicembre 2025 ↗, il Panoramica del profilo dell'operatore al 14 settembre 2024 ↗, e il Panoramica delle FAQ di steamid.uk al 1° aprile 2026 ↗, dati corrispondenti letti direttamente su 2026-09-22.

Cosa ne consegue, e cosa no

Le liste di ban, la risoluzione degli SteamID e lo scambio di carte sono i tre servizi che determinano chi è affidabile, chi è identificabile e quale sia il valore di un oggetto. Nessuno dei tre è gestito da Valve. **Su ciascuna di esse, le persone ai comandi provenivano dall’orbita di Valve:** un dipendente contrassegnato con Valve nell’elenco dei moderatori del gruppo ufficiale del servizio di carte; un moderatore della comunità di lunga data Valve con accesso al programma di pre-rilascio che amministra il gruppo della lista dei bannati; il servizio di risoluzione degli ID gestito da un privato che fa parte della stessa cerchia. Tre servizi, tre livelli di controllo, tre persone Valve a cui era già stata concessa autorità.

L'appartenenza al gruppo non equivale a un rapporto di lavoro, e nulla di tutto ciò costituisce un'accusa. È un dato di fatto in materia di governance, ed è il motivo per cui la solita difesa — *Si tratta di soggetti terzi, non possiamo controllarli* — deve essere verificato anziché dato per scontato. Chi è ai comandi conosce bene Valve. Valve è nella posizione di dire cosa, se mai qualcosa, abbia chiesto loro; nessuno dall’esterno è in grado di scoprirlo.

Nessuno conta. Questa è la conclusione.

Lo spazio ID Steam è un intervallo contiguo di numeri interi. Scorrerlo e segnalare quanti account sono stati bannati, quanti sono soggetti a limitazioni e quanta disponibilità si trova dietro un divieto di scambio non è un programma di ricerca: è un ciclo e una chiave API. Valve fornisce direttamente quella chiave, all’indirizzo steamcommunity.com/dev/apikey. Eppure **Nessun ente indipendente pubblica quel censimento.** Né un'autorità di regolamentazione, né un giornalista, né un accademico, né un'associazione di consumatori. Gli unici dati pubblici relativi alla portata delle misure di applicazione della normativa Steam sono quelli che Valve decide di citare.

La funzionalità non manca. È semplicemente disattivata. Il servizio che gestisce e indicizza lo spazio degli ID su larga scala — steamid.uk — afferma nelle proprie FAQ che *"utilizza principalmente l'API Web Steam per la raccolta dei dati"* e lo gestisce su più server dedicati, sistemi di archiviazione esterni, macchine per la ricerca testuale e una struttura di backup separata. È gestito da un singolo privato. Il gruppo affine alla sua lista di ban è co-amministrato da un moderatore di lunga data della comunità Valve, che ha accesso ai programmi in anteprima di Valve. **L'unico soggetto in grado di pubblicare i dati si trova nell'orbita di Valve, ma non li pubblica.**

È la stessa struttura che il dossier rileva ovunque. Ogni servizio che prende decisioni determinanti per l’economia Steam — chi è affidabile, chi è identificabile, quale sia il valore di un bene, chi sia escluso — è nominalmente una terza parte e, in pratica, adiacente a Valve.

Steam “Card Exchange” non fa eccezione a tale schema; ne è piuttosto un altro esempio. L'argomentazione secondo cui si tratterebbe di operatori indipendenti è valida per Valve proprio perché nessuno è mai riuscito a verificarla confrontandola con un numero.

Censimento dei 10,88 milioni di account: 88.97% Non modificato

La base installata di ArchiSteamFarm è stata sottoposta a verifica in tutti i Valve `GetPlayerBans` punto finale (10,880,610 account, 55 minuti). Il solo sottoinsieme non limitato rappresenta **$26.8M+** per quanto riguarda la spesa minima in negozio (soglia di accesso pari a $5.00). **Gli account 9,680,599 (88.97%) non sono soggetti ad alcun tipo di blocco**, mentre 99.8% del resto comportano solo sospensioni dalla community di natura puramente formale, che lasciano attivo il trading automatizzato.

5,360,499 Membri ASF senza limitazioni (numero visualizzato di Steam)
10,880,610 Numero totale di voci API analizzate (con limitazioni e senza limitazioni)
9,680,599 Non è mai stato bannato (88.97%)
1,200,011 Applicare un divieto di Steam (11.0%) — 99.8% estetico
55 min Per effettuare il censimento dell'intera popolazione, un elemento fondamentale

Prove forensi e censimento approfondito

La ripartizione demografica dettagliata — che comprende grafici sulla distribuzione dei tipi di ban, l'anzianità degli account al momento dell'applicazione della sanzione, i gruppi per anno di creazione (2020–2026) e i dati geografici forniti dagli utenti stessi — è pubblicata nell'indagine dedicata al censimento.

Apri il censimento completo dei divieti (10,88 milioni) (Allegato VI) → Sezione 4 — Il blackout dell'ID risorsa →
Quindi la domanda da porre, alla quale solo Valve può rispondere, è: **quale identificativo o autorizzazione è stato revocato, in quale data, su decisione di chi e quale effetto misurabile ha avuto sugli operatori a cui era destinato** — a fronte delle sue ripercussioni su tutti coloro che, all’esterno, stavano cercando di effettuare il conteggio. Una modifica che pone fine alla revisione contabile indipendente non diventa neutra solo perché è stata annunciata come misura di sicurezza. È proprio questo il motivo per cui il censimento nel blocco sopra indicato non esiste.

09 — Metodo e limiti

Ciò che è stato letto e ciò che non viene rivendicato

Tutte le citazioni presenti in questa pagina sono state tratte dalla fonte in tempo reale su 2026-09-22 e riprodotte alla lettera. Nessuna di esse proviene da uno scrape, da credenziali di un marketplace o da un set di dati privato.

I quattro set di dati e le operazioni aritmetiche su di essi

Ciascuna di esse è una singola richiesta pubblica, riproducibile da un terminale. Non è stato utilizzato alcun account, non è stato effettuato l'accesso a nessun marketplace e non è stato richiamato alcun endpoint che richiedesse credenziali.

Set di dati	Da dove proviene	Cosa ne è stato ricavato
Censimento delle carte 13,876 partite	Steam Il listino prezzi dei badge pubblicato da Card Exchange, lo stesso feed che genera i loro pagina dei prezzi al pubblico ↗ archiviato 2026-08-04 ↗	Giochi che emettono carte, numero di carte per set, tipi di carte distinti e prezzo di mercato di ciascun set completo. Le mediane e il totale $23,586.57 costituiscono i dati aritmetici di questa indagine.

Set di dati	Da dove proviene	Cosa ne è stato ricavato
Prezzi dei giochi 13,713 risolto	l'endpoint pubblico dello store di Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, solo campo prezzo, in lotti	Mediana e distribuzione del prezzo di listino di un gioco con carte; numero di giochi il cui set completo registra vendite superiori a quelle del gioco stesso.
Scorte di bot 91 bot, 694,673 set	L'elenco pubblico dei card-bot all'indirizzo steam.supply/CardBots ↗, da leggere così come visualizzato, senza effettuare l'accesso	Numero totale di set disponibili, numero minimo di carte, soglia minima di consegna e soglia minima per bot su account distinti.
Verifica incrociata 21 bot condivisi	steamlvlup.net/cardbots ↗ archiviato 2026-02-10 ↗, un elenco indipendente degli stessi bot	Solo a scopo di verifica. Per i 21 bot presenti in entrambi gli elenchi, lo stock aggregato concorda con **0.03%**; la discrepanza più ampia tra i singoli bot è pari a 1.36%, in linea con due scansioni dell'inventario in tempo reale effettuate a pochi minuti di distanza l'una dall'altra.

Attribuzione, come richiesto dalla seconda directory: dati forniti da SteamLvlUp, con licenza CC BY 4.0 archiviato 2026-09-23 ↗; utilizzato qui esclusivamente come verifica indipendente dei dati sulle scorte forniti da terzi e modificato in quanto le righe relative a ciascun bot sono state aggregate e confrontate anziché riprodotte. Steam Card Exchange e steam.supply sono citati sopra tramite link. I prezzi dei giochi sono quelli indicati da Valve. I nomi e le immagini delle carte, dei giochi e dei set appartengono a Valve o agli editori, e sono riprodotti senza alcuna rivendicazione né licenza, in quanto dati di mercato.

Due misurazioni previste non sono state effettuate e non sono state sostituite. Gli endpoint del Community Market di Steam — panoramica dei prezzi, ricerca/visualizzazione, cronologia dei prezzi — non restituiscono alcun dato all'host che li raccoglie, mentre le pagine di discussione della community Steam restituiscono un codice HTTP 403, pertanto nessun dato riportato in questa pagina deriva dai dati in tempo reale del Market. Il metodo basato sul volume delle vendite, che avrebbe conteggiato le carte ottenute al reset giornaliero, richiede una sessione Steam con accesso effettuato; **Il manifesto di questa indagine afferma che non è stata utilizzata alcuna credenziale del marketplace, e tale dichiarazione è stata mantenuta.** Il livello del bot-stock è quello che si può misurare senza di esso.

Fonti primarie

Steam Contratto di abbonamento ↗ archiviato 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Assistenza — Account utente limitati ↗ — la soglia $5.00 e l'elenco delle caratteristiche soggette a restrizioni.
Valve — Steam Domande frequenti sulle carte collezionabili ↗ — le meccaniche di drop e il modello free-to-play $9.
ArchiSteamFarm Domande frequenti ↗ e discussione n. 3440 ↗.
Steam Pagine dei gruppi e dei profili della community, da leggere direttamente, per la sezione 08.
Domande frequenti (FAQ) di steamid.uk, istantanea di Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Otto Steam Avvisi relativi al blocco dell’assistenza pubblicati dai destinatari, 2020–2026, elencati con i relativi link nella sezione 06.

Cosa non viene rivendicato

Non è stata stimata alcuna cifra relativa alle entrate derivanti dal “card farming” per Valve. Non viene indicato il numero di account attivi per nessuno strumento, e le 1,39 milioni di quote di drop sono **non** un conteggio degli account di proprietà dell’azienda agricola — si veda la nota nella sezione 02. Nessuna persona è accusata di aver commesso un illecito; laddove venga citata una persona, questa viene indicata con il proprio nome utente pubblico Steam, nel proprio ruolo pubblico, da una pagina Valve pubblicata. Per nessuno degli otto account bloccati nella sezione 06 si afferma che sia innocente o colpevole; la constatazione riguarda la lettera, non l’account. I dati relativi alla perdita di operatori riportati nella sezione 02 provengono da segnalazioni dirette e sono contrassegnati come tali in la nota di approvvigionamento. Le FAQ di steamid.uk sono tratte da un’istantanea dell’Internet Archive poiché la pagina attiva è protetta da un sistema di verifica anti-bot. Non si sostiene che sia stato tentato e poi soppresso alcun censimento dei ban: si constata semplicemente che non ne è stato pubblicato alcuno. La curva di livello Steam al di sopra di 667 non è stata modellizzata.

Perché lo strumento non è l'oggetto

ArchiSteamFarm afferma che *"non è autorizzato da Valve"* e in questa pagina non le viene mossa alcuna accusa. Viene utilizzato come strumento di misurazione, poiché è l’unico soggetto in questo contesto economico a documentare pubblicamente e per iscritto i meccanismi di funzionamento. Valve può sintetizzare l’intera questione in un unico paragrafo: pubblicare quali automazioni commerciali autorizza e il resoconto, per ciascun operatore, di come ha gestito il resto.

Leggi anche: come viene determinato il prezzo del mercato stesso → · la scala dei prezzi e il limite massimo di quotazione → · gli articoli Steam non saranno disponibili →