カード経済 — 『Steam』特集

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

別紙V — カード経済

ボットファームは、Valveの店にある漏れではありません。それは*顧客*.

Steamのアカウントは、その金額を使い切るまでは、トレーディングカードを1枚も受け取ることができません**$5.00** ストア内において。所有していないゲームのカードを自動収集することはできず、無料で提供されたゲームのカードも収集できません。したがって、自動カード収集ツールが何かを生産する前に、そのツールは—アカウントごとに、Valveが公表する価格を支払って—利用権を購入しているのです。 そして、Valveの自動化条項は、そのファームが何を生産するかを一行ごとに具体的に規定している。 そのライセンスは、ファームされたカードが金銭に変わるあらゆる経路を禁じており；カードが何らかの形で流通する際には、そのマーケットが手数料を徴収する——広告価格は 15% だが、1販売あたり最低2セントが保証されており、これがセント単位で価格設定されたカードの場合、価格の大部分を占めることになる。 本稿では、その取引規模がどれほどか、プロファイルの最上位レベルがセット数でどれほどのコストを要するかを測定するとともに、アカウントが一般のトレーダーに属する場合、Valveの執行部門が同じ条項をどのように適用するかを検証する。

農場がまず購入しなければならないもの セットごとのレベルごとの費用 机の両側 カード経済を誰が調整しているのか

$5.00 アカウントでカードを受け取れるようになる前に、ストアでの利用実績が必要 — Valveのサポートページ

13,876 Steamのゲームで、トレーディングカードを発行し、99,971種類の異なるカードタイプを保有しているもの

694,673 現在、91の公開されている取引ボットが保有している完全なカードセット

1,389,346 当該在庫がすでに消費したアカウントおよびゲームカードの配布枠を、少なくとも

$9.99 カード付きゲームの価格の中央値 — 完成セットの中央値は $0.74 である。

97,114 カード交換グループのメンバーで、そのモデレーターリストに「Valve」という従業員名が記載されている——§ 08

01 — プロセス

農場とは実際にどのようなものなのか、順を追って解説

本項の内容は、当該ツールの公式ドキュメントおよびValveのサポートページに基づいて記述されたものです。本項の内容には推測に基づくものは一切なく、また、いずれの当事者からも異議が唱えられていません。

ステップ1

買い注文

そのアカウントは、以下の条件を満たしてはなりません。*限定*. Valveのサポートページでは、制限付きアカウントによる*「Steam市場への参加」*, 出典：*「Steam コミュニティアイテム（トレーディングカード、ブースターパック、ジェムなど）の取引」*そして、~ から*「プロフィールレベルが Steam 上昇（レベル 0 に固定）し、トレーディングカードを獲得」*. ゲートとはお金のことだ：*「その Steam 店舗で、少なくとも $5.00 USD 以上お買い上げいただく必要があります。」*

ステップ2

ゲームを購入する

カードは、所有しているゲームからのみ入手できます。*「このゲームからカードがドロップされる対象となるには、Steamアカウントでそのゲームを所有している必要があります。ファミリー共有は所有とはみなされず、対象にはなりません。」* 無料のルートも閉鎖されています：*「キャンペーン期間中に無料で入手した有料ゲームでは、カードのドロップを狙って繰り返しプレイすることはできません」*、および*「F2Pゲームで、そのゲーム内で一切課金せずにカードを入手することはできない。」*

ステップ3

アイドル
このツールは、そのアカウントを Steam**ネットワークにヘッドレスでログインさせ、*「バッジを解析します」*、プレイ可能なタイトルのリストを作成し、開始します*「対象となるゲームをプレイし、そのゲームのコンテンツがすでにすべて周回済みかどうかを定期的に確認する。」* そのメカニズムについて、メンテナが次のように説明しています：それは*「**Steam**に、私たちが特定のゲームをプレイしていることを伝える以外に、何もしていない。」***

ステップ4

ドロップがなくなる
各タイトルは有限である。*「どのゲームにも、カードドロップの数は決まっています。それらをすべて集めてしまうと（フルセットの約半分）、そのゲームはもはやファームの対象とはなりません。」*
生産を続けたい農場は、タイトルを買い続けなければならない。カードの供給量は、購入によって制限されている——これは設計上の仕様であり、Valveにとって有利な仕組みとなっている。

ステップ5

出金
カードは、3つの方法のうちいずれかによって手元を離れます。すなわち、コミュニティマーケットでの売却、トレード、あるいは宝石への加工です。いずれもサブスクリプション・マーケットプレイスでの取引またはトレードに該当し、§ 3.D ではその手数料について次のように規定しています：*「Valveは、サブスクリプション・マーケットプレイスにおける取引に対して手数料を徴収する場合があります。」* このステップこそが、全体を違反とする要因となる——参照：05.

出典：2026-09-22で全文を引用・転載：Steam サポート — 制限付きユーザーアカウント ↗ ・ ArchiSteamFarm よくある質問 ↗ ・Valve — Steam トレーディングカードに関するよくある質問 ↗ ・ Steam 利用規約 ↗ アーカイブ済み 2026-09-24 ↗. 本ページでは、「ArchiSteamFarm」は被告としてではなく、測定器として使用されています。そのドキュメントには、次のように明記されています。*「ASFはValveによる認可を受けていません」*.

02 — スケール

農場が1セントの収益を上げる前に、すでにValveを支払っている。

限定アカウントではカードを受け取ることができないため、ファーム内のすべてのアカウントが何かを生産する前に、限定ステータスを解除する必要があります。その基準額は公表されており、アカウントごとに課金されます。

農場の規模	その数字の由来	カード発行の条件となる店舗での最低利用額
10件のアカウント	ASFが推奨する上限は——*「社内のValveガイドラインおよび当社独自の提案に基づき」*	$50
100～200件のアカウント	同じFAQに記載されている技術的な上限：*「1つのIPアドレスと1つのASFインスタンスで、最大100～200個のボットを稼働させることができます」*	$500 – $1,000

農場の規模	その数字の由来	カード発行の条件となる店舗での最低利用額
120件のアカウント	以下の執行事例3 — 永久利用停止処分	$600
170件のアカウント	以下の措置事例2 — 2017年ウィンターセール期間中に永久利用停止処分を受けた	$850
1,000 アカウント	以下の執行事例1 — 取引禁止	$5,000
5,000 アカウント*未確認*	オペレーター用はかり**本調査に報告されたものであり、独自に確認はされていない** —出典に関する注記を参照してください	$25,000
10,000件のアカウント*未確認*	オペレーター用はかり**本調査に報告されたものであり、独自に確認はされていない** —出典に関する注記を参照してください	$50,000

このページにある数値のうち、最後の2行だけが、文書ではなく未確認の報告に基づいている。これらは表の中でマークされており、その説明は調達に関する注記、そしてここにある他の要素はすべて、これらに依存している。右側の列は、Valveが公表した$5.00米ドルの閾値に基づく計算であり、それ以外の要素は一切含まれていない。これは**フロア**、これは農場のコストやValveの収益の見積もりではありません。所有している必要があり、プロモーションで無料で入手したものではないゲームは除外されており、また、カードを売却する際にコミュニティマーケットが徴収する約15%も除外されています。このページでは、収益額については一切記載されていません。

そして、Valveはカードドロップの価格を自ら設定した。 同社のトレーディングカードに関するFAQでは、基本プレイ無料化による転換率を具体的な金額で示しています：

「基本プレイ無料のゲームでは、ゲーム内での課金額に応じてゲームカードが配布されます。」**0 USD ごとに（概算）**「Steam トレーディングカード・ベータの開始以来、カードが1枚入手できます。」

—Valve、Steam トレーディングカードに関するよくある質問 ↗ ・逐語的に確認済み 2026-09-22
トレーディングカードは、プラットフォームが赤字を出すような景品ではありません。それは、Valveが、Valveで公表された価格で販売するものであり、その後、転売の際に再度料金を請求するものです。だからこそ、カードファームを正直に表現すると、それは*寄生虫*. それは*卸売バイヤー*.

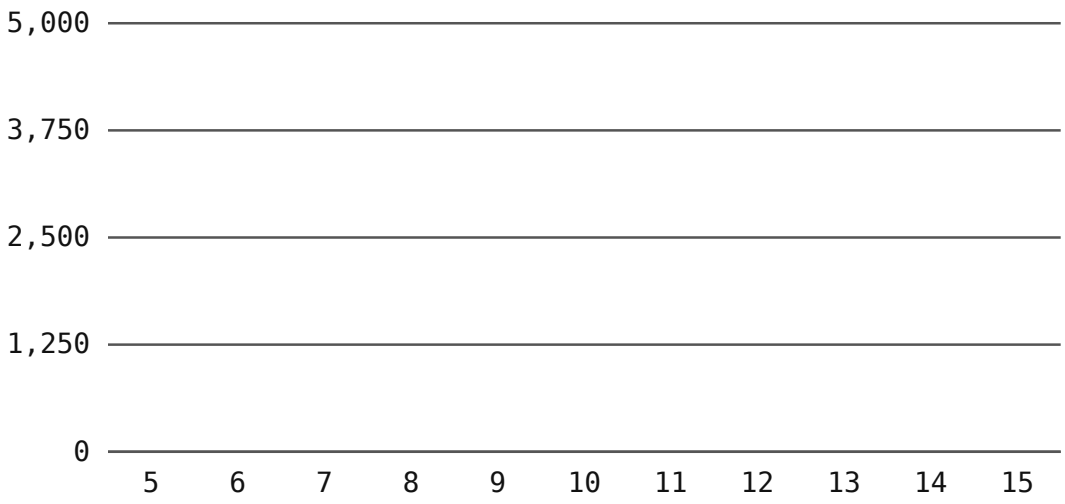
購入するものが実際にどれくらいの大きさなのか

ここからこのセクションの終わりまでの内容はすべて、報告された数値ではなく、計測された数値に基づいています。カードの集計データは、Steam「Card Exchange」が公開しているバッジ価格表に基づいています。ゲーム自体の価格は、ValveのストアAPIから取得したものです。ボットの在庫データは、誰でもアクセスできる公開ボットディレクトリから取得しています。 これら3つはすべて 2026-09-22 で読み込まれており、計算の詳細は第08節.

13,876カードを発行するゲーム
99,971異なるカードの種類
5・6・151セットあたりのカード数：最小値、中央値、最大値
$0.74完成品のセットの価格の中央値
$23,586.57市場に出回っている各セットのうち1つ

その集合はどのくらいの大きさか

13,876 セットに含まれるカードによるゲーム。 Valve そのうちの約半分を、任意の1つのアカウントに割り当てる。



ライセンスの費用

Steamのストアにおける、同じゲームの定価（米ドル）。



完成したセットが返すもの

同じゲームのコンプリートセットの市場価格。



2番目と3番目のグラフを並べて見ると、計算をしなくても取引の傾向が明らかになります。ゲームの数は数十ドル台に集中しており、それらがもたらすセット数は1ドル未満に集中しています。どちらも同じ「13,876」ゲームの数を、同じ軸単位で表しているため、この比較は2つの高さを比べているのであっ

て、2つの目盛りを比べているわけではありません。

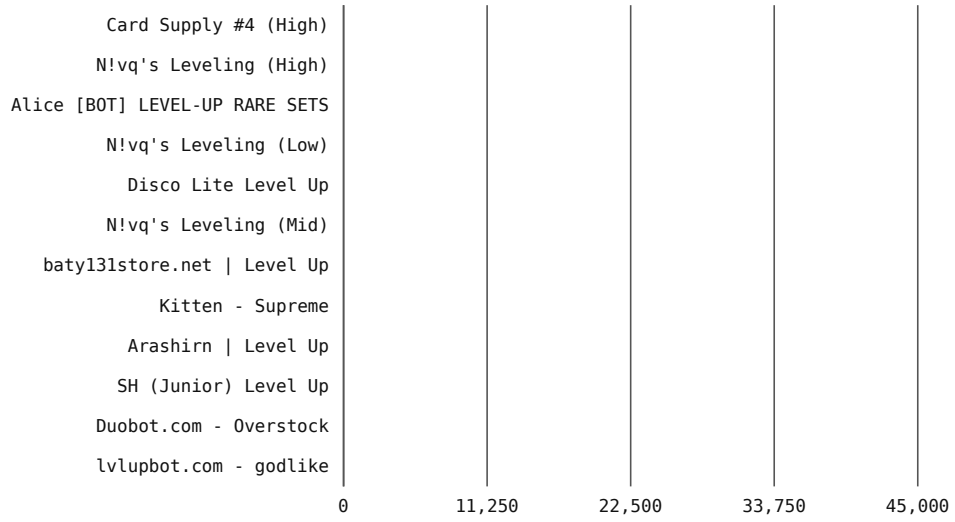
これが供給側です。需要側については、Valveが宣伝する必要はありません。なぜなら、それはすでに公に公開されているからです。カード交換ボットを一覧にした単一の公開ディレクトリには、次のように記載されています。**現在、91体のボットが、694,673の完全セットを在庫として保有しています。** ログイン不要、マーケットプレイスのデータ収集なし、個人情報なし——在庫数は、各ボットの名前の横にあるページに表示されています。

その株を、ここで唯一重要な銘柄にしましょう。Valve独自のルール：*「ほとんどのゲームでは、そのゲームのカードセットに含まれる枚数の約半分に相当する枚数のカードがドロップされます……**セットの残りの半分は、他のコミュニティメンバーから集める必要があります。**」* 1つのアカウントだけでは、プレイしてセットを完了させることはできません。最低でも2つのアカウントが必要であり、それぞれがそのゲームを所有し、ゲームごとに1回限りのドロップ枠を使い切らなければなりません。ドロップ枠は回復しません。

694,673在庫のあるセット、91の公開ボット
3,473,365カードは、5枚以上という最低枚数が設定されています
1,389,346消費されたドロップ手当、最低値
2,6021つのゲームしか所有していないアカウント、ボットの密度が最も高い

「694,673」のセットが置かれている場所

上場している91社のカードボットのうち、在庫の完全セット数に基づいて上位12社を挙げます。上位10社の合計保有セット数は248,115セットで、これはボード上の全アイテムの35.7%に相当します。



その139万の割り当てはすべて、ゲームを所有し、$5.00のゲートを突破しており、今後二度とそれらのドロップを生み出すことのできないアカウントに属していた。これは*売れ残りの在庫* 91体のボットについて。これは市場の指標ではなく、市場が終わった後に残ったものを測る指標である。

最後の数値は、単純な集計ではなく、ピジョンホール法による分類結果です。あるボットは、わずか11本のゲームから抽出された14,310セットをリストアップしているため、それらのゲームのうち少なくとも1本は1,301セットで表されており、これはそのゲームを購入した異なるアカウントが少なくとも2,602つ存在することを意味します。 これは算術的に許容される最小値であり、91体のボットのうち1体に該当するものです。

この床が伝えていること、そして伝えていないこと

これらのボットは、一般プレイヤーやファームからカードを購入します。公開されている買取価格が、このディレクトリの主な情報源となっています。**つまり、139万件の割当枠は、農家が所有する口座の件数ではないということです。** これらは、アカウントごとに1回、ゲームごとに1回というドロップ制限枠の分であり、Steamのどこかで消費されたものの、売れ残って市販在庫として残ってしまったものです。 それぞれの背後にあるアカウントがファームアカウントであったか、あるいはバッジページをクリアしようとしている10代の若者であったかは、Valveが収集した内容——$5.00のアンロック、ゲームライセンス、そして

取引のたびに発生するマーケットの手数料——には何の影響も与えません。**15%ではなく、15%、あるいは2つの1セントの最低額のうち、いずれか大きい方**、これはセント単位で価格が表示されたカードでは、はるかに大きな金額となります。計算式は以下の料金表. それがこのページの趣旨であり、農家に対する不満を述べているわけではありません。Valveが利用料を課しているのと同じ行為こそが、「商業目的での利用」を理由に個人を永久に利用停止処分にする際、同サイトがそのままの文言で引用している行為そのものなのです。

この数値は、別の意味でも下限値となっています。これは、以下の条件を満たす株式のみをカウントしており、*本日出品され、未売りの商品* ボットについて*パブリックディレクトリに配置することを選択する*. すでに完売した商品、非公開の商品、およびディレクトリ外にあるボットはすべて除外されます。

それに、Valveの価格では、農業は採算が取れない

「農場」が安価なゲームを購入して高価なカードを鋳造するという反論は当然あるだろう。しかし、Steam自身のストアAPIはそうではないと示している。13,876枚のカードを含むゲームのうち、13,713について価格が確定した；**12,918は有料タイトルであり、定価の中央値は$9.99です。** 完成セットの価格の中央値は**$0.74**。1セットにつき2つのライセンスが必要です。したがって、セットの価格は中央値でおよそ**$19.98 ゲームライセンスの生産数および返品数 $0.74**.

2026-09-22で測定	値	その内容
カードゲームのリスト価格の中央値	$9.99	取引において高額なのはカードではなく、ライセンスの方だ
価格が $4.99 以下のゲーム	3,665 (28.4%)	たとえ安っぽい尾であっても、そこから得られる一式よりはまだ高価だ
このストアで最も安いカードゲーム	$0.99	通常は$1.30以下で販売されているセットのライセンスが2つ、$1.98
ゲーム本体よりもそのセットの方が高値で取引されているゲーム	323 / 0 (1)	40試合のうち1試合で、Steamの定価に対するカードアービトラージが発生している
調査対象の基本プレイ無料タイトル	795	また、Valveは各ドロップの価格を、ゲーム内課金で$9と設定している

これにより、経済的な問題はValveに有利に、そして通説に反する形で決着がついた。Valve自身が設定している価格では、**カードファーミングは赤字となる活動であり、Steamの定価より安く入手したライセンスでのみ成立する** — バンドル、地域別価格設定、主要な再販。カードは単なる副産物に過ぎない。購入こそがイベントなのだ。そして、その購入はSteamに行われた。

農場が実際に支えているもの

これらの要素を総合してみると、農場はもはやValveが「容認している」対象ではなく、Valveが「必要としている」対象のように見えてくる。農場が供給するあらゆる投入物は、Valveが報告したり請求したりする産出物である。あるボットアカウントの外部への動きを追ってみよう：

1つの偽アカウント「卸売顧客」であり、情報漏洩ではない

ゲームの売上

自分がプレイしているタイトル——13,876のカードゲームから$0.50の粗製濫造ゲームまで——を購入する。なぜなら、カードは所有しているゲームからしか入手できないからだ。

「オンライン」と遊びの時間

プレイヤーをアイドル状態にさせてカードをドロップさせ、Valveが「エンゲージメント」として挙げている同時接続プレイヤー数やプレイ時間といった数値を水増ししている——まさに§4.Cが「プレイ時間の偽装」と呼ぶ統計データそのものである。

登録

カードを受け取るには、まず$5.00の制限付きアカウントのゲートをクリアする必要があります。これは、1アカウントにつき実店舗での購入実績Valve冊に相当します。

財布の中身と手数料

販売されるカードはすべてマーケットを経由して処理され、低額カードの場合、手数料は最大で66.7%に達し、売上金はSteamウォレットにロックされたままとなります。

SteamレベルのPR

バッジやレベル Valve のランキングが存在するのは、セットが作成されたからに他なりません。そして、そのランキングのトップはボットによって占められています（§ 03 参照）。

ファームを削除すると、上記のすべての数値が減少する — ゲームの売り上げは伸び悩み、「オンライン」ユーザー数は少なく、アカウントは登録されず、利用料も徴収されず、レベルも到達されなかった。だからこそ、自動化を禁止するルールが存在しながらも、何百万もの自動化されたアカウントが共存しているのだ。禁止こそが選択肢であり、その活動こそが収益源だからである。

そして、キャッシュアウトそのものが価値の流出源となる――税金が二重に課されるからだ

そのカードはループの終わりではありません。Valve独自のメカニズムにより、カードは押しつぶされて**宝石**、そしてジェムを使ってクラフトする**ブースターパック** — さらに3枚のカード — これらは売却されるか、再び破棄される。各ステップは市場取引または変換であり、それぞれに課税される。そのループの方向性は、以下で測定される手数料の下限から導き出され、外部のモデルを必要としない。そのループ内で売却されるカードはすべて、**少なくとも2セント**、3から5で取引されるカードにおいて、クランクを1回回すごとに、投入した分よりも少ないリターンしか得られません。このループは仮想的な価値を破壊し、その代わりとなる新たな手数料を伴う取引を強いることになります。**ここでは、その損失の規模に関する数値は示されていない。** — セットごとのリターンは、本調査では測定していないジェムの出現率やブースターの当選確率によって異なります。

トレーディングカード所有しているゲームからのドロップ
→
宝石カードが破損し、手数料が徴収された
→
ブースターパック製作に消費したジェム
→
新しいカード3枚Marketで販売済み、手数料は徴収済み
↶

ここではメカニクスだけが述べられており、それらはValve独自のものです――カードはジェムに変換され、ジェムでブースターをクラフトし、ブースターからカードが得られる――これらはすべてSteamトレーディングカードFAQに記載されており、それぞれの段階が課税対象となるマーケットイベントとなります。ループメカニクスの出典：Valve、Steam トレーディングカードに関するよくある質問 ↗.

これは単なる一過性の現象ではありません。長年にわたる基盤を持つ産業なのです。

単一のスナップショットは偶然の一致である可能性もある。そこで、2022年から2026年にかけて、ウェイバックマシンを用いて、季節ごとのSteamセールごとに1回ずつ、公開されているカードボットのディレクトリを読み込んだ。そこには、ボットが保有していた固定の在庫と、セールごとに同じアカウントが記録されていた。 この経済活動は、突然現れては消えるようなものではなく、安定した運営者層を中核として持続しており、そのピーク時には**在庫あり：300万セット** 2023年冬のセール期間中――あるディレクトリに、ある時点で価値のあるTF2キーが30万個ほど保管されていた。

パブリックボットディレクトリに保存されている完全なカードセット（販売数：Steam）

各シーズンセールごとに、steam.supply/CardBotsのWaybackスナップショットが1つ保存されます。カーソルを合わせると、そのスナップショットのレートに基づくTF2キーの価値が表示されます。



401各販売チャネルで確認された個別のボットアカウント
597回の売上のうち5回以上に存在 — 安定した中核
162022年から2026年にかけて開催された7回のオークションすべてに出品
3.22M在庫のピーク（2023年冬）≈ $570k～790k（キー数）

トップから見た、あるセールスのバッジラダーの様子

需要側は供給側と一致している。一般市民の間では2024年サマーセール バッジラダー アーカイブ済み 2026-07-16 ↗、1位のアカウントが「販売バッジ」を作成していた**1,740,645回** — 174万セットの10枚組カード、**1,740万枚** 1つのプロファイル装飾にまとめられています。このセールの市場価格（1セット $0.50）では、それは**~$870,000** カードの価値についてですが、実際の購入方法——TF2のキーをボットのレベルアップに交換する（キー1つにつき約7.6セット）——で考えると、それは**~229,000 キー、約 $410,000–$570,000** 実質的に言えば。2番目のアカウント：552,000セット、~$130,000–181,000。これを狙ってプレイする人間はいない。これは購入されるものであり、購入の各段階は、Valveが清算する取引である。

方法と制限事項：各スナップショットにリストされているボット全体について、セットストックを合計します。*番号* スナップショットごとのボット数は、販売状況によって比較できない。一部のスナップショットには注目ボットのみが表示され、他のスナップショットにはディレクトリ全体が表示されるため、在庫数は「表示されていたボット数の下限」として解釈され、完全な集計値ではない。 キーの値については、各スナップショットにおける「キーあたりの広告セット数」の中央値と、$1.79–$2.49のTF2キーを使用しています。スナップショット間の継続性はSteamID64によって確保されています。2021年のスナップショットは旧式のページレイアウトを使用していたため、対象外としています。データ：farm-economy-timeline.json; SteamLadderのバッジレベル; Steam カード交換所での設定価格（販売時のWaybackスナップショット、$0.05 1枚あたり）。

また、セールが行われていないときでも、同じ船団がそこにいる

上の2枚の写真は、2つの集団ではありません。これらは、異なる瞬間に撮影された1つの艦隊です。このセクションの冒頭で読み込まれたディレクトリは、**季節限定セールが行われていない、ごく普通の日** — 2026-09-22 — そして、静止しているときでさえも、それは維持されていた**91体のボットと 694,673 セット**: およそ**186,000 TF2のキー、$334,000–$464,000のカードの数値、放置中** 販売の合間。これは、何も起きていないときに事業が抱える最低水準のことです。

そして、これは同じ操作です。SteamID64で照合され、**その91体の休止中のボットのうち87体 — 96% — は、上記の7つの販売スナップショットにも登場しています**、そのすべてに16台ずつ収められている。このディレクトリは、販売のために開いて、その後閉まるような一時的な露店ではなく、この同じ車両群によって膨れ上がり、その数は**322万セット** 2023年冬のピーク時には、その数値は決してゼロまで下がらない。セールとは、商品が売れる時のことだ。それは1年の他の時期にも存在している。

ボットごとのデフォルトディレクトリ

各四角は、ディレクトリ「2026-09-22」にあるボット1体を表しており、7つの販売スナップショットにも含まれている場合はハイライト表示されています。**91という数字は、その日に名簿に記載されていたものであり、艦隊の規模を示すものではありません。** — 販売状況のスナップショットには401の異なるアカウントが確認され、ディレクトリには日によって異なる一部が表示されています。

過去のオークションでの出品実績 (87) 前回のスナップショットからの変更点 (4)
同じ公開ディレクトリから、ログインなしで読み取った非セール時のベースライン値は 2026-09-22 です。待機時の値は、各ボットが公表している「キーあたりのセット数」と、その上の $1.79–$2.49 のキー帯域に基づいて算出されています。 重複の判定は、7つのセールスナップショットに対するSteamID64によるものです。スナップショットごとに「注目リスト」と「全リスト」の内容が異なるため、この比較では在庫数やユーザー数ではなく、在庫とIDの照合が行われます。計算式は第08節.

03 — はしご

もう一つの商品は、お名前の横にある番号です

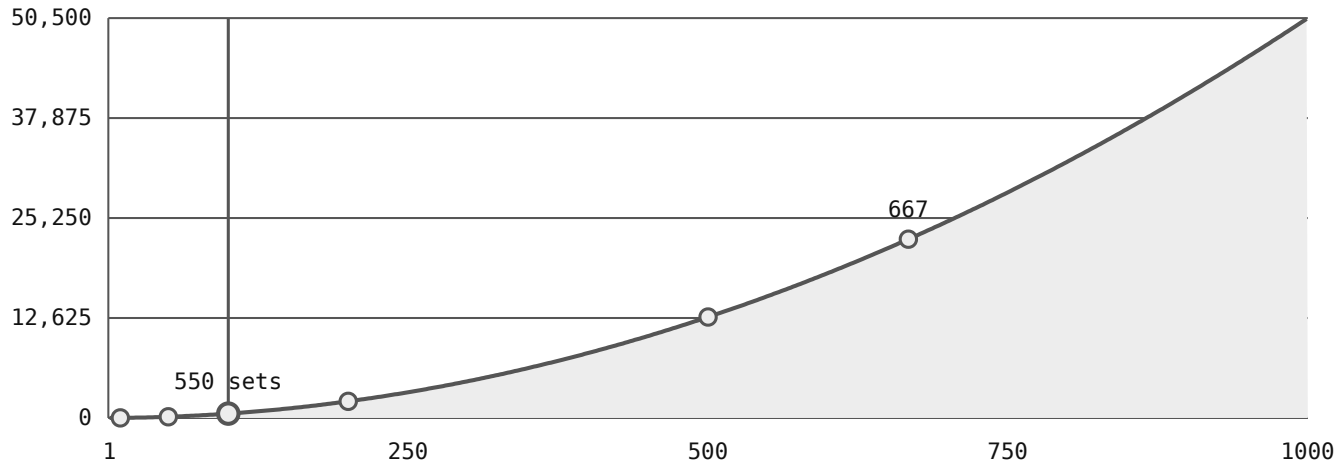
カードは原材料です。完成品はレベル Steam で、Valve がセット単位で価格を設定します。

100Steam レベル
目標レベル — ドラッグするか、矢印キーを使用してください
1セットあたりの価格、米ドル
$0.20は調査対象の中で最も安価なフルセット、$0.74は中央値、$1.70は平均値です。この数値はカードのみを対象としており、$5.00のアンロックやゲームライセンスは一切含まれていません。

55,000XPが必要
550消費された完全セット数
110手元に置いておきたいゲーム、自分で素材を集める
$407.00その価格でのカードの費用
1,100燃焼したドロップ手当、最低額
$5,500.00$5.00 アカウントの再利用がない場合、ロックが解除されます

消費したセット数：レベル 1 ~ 1,000

バッジクラフト1つ＝1セット＝100 XP。10単位ごとのレベル区切りごとに、その直下のレベル区切りよりも100 XP多く必要となります。



レベルは、Valveがそのまま放置できるような装飾品ではありません。アカウントに紐付けられています。Valve自身の「トレーディングカードFAQ」によると、バッジを作成すると何が得られるかについては、次のように記載されています：*「100XP。これにより、レベルがSteam上がる可能性があります。」**Steamレベルが上がると、フレンドリストの上限が5人分増えます**「……そして、場合によっては、ショーケース*

*を使ってプロフィールをカスタマイズできるようになるかもしれません。」*そして、ブースターパックについては：*「レベルがSteam上がるごとに、ブースターパックのドロップ率が上昇します。レベル10：+20%... レベル50：ドロップ率が+100%上昇（つまり、ドロップ率が2倍になります）。」*

つまり、このレベルでは2つの要素が購入できる——0——「友達になれる人数」と「無料カードがインベントリに落ちる速度」だ。 後者は相乗効果をもたらします。消費したセットが多ければ多いほど、プラットフォームが新たな素材を供給する速度は速くなります。Valveは、この再投資のループを製品に組み込みました。

為替レートは固定されており、公表されています。バッジクラフトを1回行うごとにセット1つを消費し、100 XPを獲得できます。*「同じゲームのセットを作成できるのは、最大で5回までです。」* レベル1あたりのXPコストは、10レベルごとに上昇します。その結果、以下のようになります。なお、ここにある数値はいずれも概算ではありません：

Steam レベル	消費する完全なセット	自分で作るために必ず手に入れておくべきゲーム	記録上最も安い水準（$0.20）で	中央値の集合（$0.74）において	スケール
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は単なる仮定の話ではありません。これは、パブリックディレクトリに登録されている単一のボットが、6,117のゲームにわたって保有する33,359のセットのうち、顧客を到達させることができると宣伝している最高レベルです。 4列目は、調査対象全体で最も安価な完全セットと比較した価格であり、5列目は中央値と比較した価格です。いずれもカード単体の市場価格であり、$5.00のアンロック費用およびゲームライセンス費用は一切含まれていません。

Valveはそれを公表していないため、その曲線がどのように確認されたのか

Valve はバッジの獲得率を示しています（*「XPが100ごとに、レベルがSteam上昇します」*）その後、それをヘッジして——*「（少なくとも最初は）」* — エスカレーションを公開せずに。 上記で使用した曲線は標準的なものであり、10単位のブロック内の各レベルは、その下のブロックよりも100 XP多くかかる。これは仮定ではなく、ディレクトリに基づいて検証されたものである。つまり、1ゲームあたり5クラフトという上限ではなく、所持数によって公表最大値が制限されているボットについては、**この曲線から算出されたレベルは、ボットが提示しているレベルと完全に一致する** — 541 対 541、494 対 494、464 対 464。一方、キャップが適用される場合、算出値は数レベル高くなるが、これは試合ごとの選手層の厚さにも依存するキャップとして当然の挙動である。 レベル667を超える範囲の曲線については、何ら主張するものではない。

セクション02の横にある表を見れば、このビジネスの仕組みがわかります。 1つのアカウントをレベル500にするには、誰かが12,750セットを揃えなければなりません。それらのセットのそれぞれには、少なくとも2つのアカウント分のドロップ許容量が必要であり、それらのアカウントはすべて$5.00のゲートを突破しており、それぞれがゲームを所有していました。**あるプロフィールの上部に表示されている1つの虚栄の数字は、その下にある少なくとも25,500の消費済みドロップ手当に基づいています。** Valveはその取引で損失を被ることはない。Valveはその取引の各レッグの取引相手である。

04 — 統計

この条項は、農業について漠然と記述しているのではなく、具体的に列挙している。

§ 4.C は、ボット対策の一般的な規定ではありません。そこに列挙されている例は、カードファームが生み出す 2 つのものを順に挙げています。

「Steam上のコンテンツおよびサービスとやり取りを行うにあたり、いかなる形態のスクリプト、ボット、マクロ、またはその他の人間による制御を受けないシステム（以下「自動化」といいます）も、いかなる方法においても使用してはなりません。これには、以下が含まれますが、これらに限定されません：

- Steamアカウントの作成プロセスを自動化し、
- ゲームプレイの統計データを偽造すること（例：勝利数や敗北数、経験値、プレイ時間の水増しなど）、
- ユーザーによる真の関与なしに報酬や進捗を獲得すること、
- 「自動化された手段を通じて、査読システム（ピアレビューや「オーバーウォッチ」など）に参加すること。これには、十分な情報に基づいた判断ではなく、スクリプト化された動作によって結果に影響を与えたり、ユーザーを通報したりすることが含まれる。」

—Steam 利用規約 第4条C項 ↗ アーカイブ済み 2026-09-24 ↗ ・原文をそのまま引用 2026-09-22

「…遊びの時間」

アイドル時間は「架空の時間」ではありません。ASFのFAQでは、この疑問に率直に答えています——*「ASFで獲得したゲームのプレイ時間が増えないのはなぜですか？」* — 提供：**「そうです。ただ、リアルタイムではありません。Steamは一定の間隔でプレイ時間を記録し、それに基づいて更新をスケジュールしています……通常は30分おきくらいに更新されます。」**

これらの利用時間は、Valveの記録、Valveのストアページ、およびValveが独自に公開している同時接続プレイヤー数に反映されます。Steam チャート ↗ アーカイブ済み 2026-09-23 ↗. これらの数値では、非アクティブなアカウントとプレイ中のアカウントを見分けることはできません。同プラットフォームが対外的に公表しているエンゲージメント数は、同プラットフォーム自身のルールに基づき、プレイしていないアカウントも含めたユーザー全体を基に算出されています。

「…ユーザーからの真摯な意見がなければ」

これは、Valveによって書かれた「アイドル状態のカードドロップ」の定義です。また、これに伴うSteamレベル、バッジ、ブースターパックの購入資格、およびプロフィールXPの定義でもあります。ASFのFAQでは、このツールが有効であることが確認されています。*「ブースターパックを受け取る権利を維持する」*, というのも、公式クライアントと同じようにログインできるからです。

つまり、報酬システムと禁止行為は、同じ仕組みを異なる側面から見たものに過ぎない。Valveは、報酬がスキルではなく時間によって生み出されるように仕組みを構築し、その時間を費やした本人以外による報酬の獲得を禁じる条項を設けた。

05 — 商用利用の落とし穴

「ファームされたカード」からのあらゆる退出は、ライセンスで禁止されている退出であり、Valveはその都度、入場料を徴収する

これは、「責任を持って」ファーミングを行うだけでは解決できない問題です。このライセンスは個人による非商用利用を目的としたものであり、ファーミングを行う価値が生まれるのは、それが「個人利用」の範囲を超えた瞬間からです。

§ 2.A — ライセンス

*「Valveは、本契約に基づき、コンテンツおよびサービスを利用する非独占的なライセンスおよび権利を付与し、あなたはこれを受け入れるものとする。**個人的かつ非営利目的での利用**（本規約または該当するサブスクリプション規約において商業利用が明示的に許可されている場合を除く）。」*

§ 2.G — 制限

*「以下の権利は認められません：……（iii）**コンテンツおよびサービス、またはその一部を、いかなる商業目的にも利用すること**「ただし、本契約（サブスクリプション規約または利用規約を含む）の他の箇所で明示的に許可されている場合を除きます。」*

§ 3.D — 手数料

*"**Valveは、サブスクリプション・マーケットプレイスにおける取引に対して手数料を徴収する場合があります。**「手数料が発生する場合は、取引完了前にその旨をお知らせいたします。」*

この3つを合わせて読むと、そのポジションは終了します

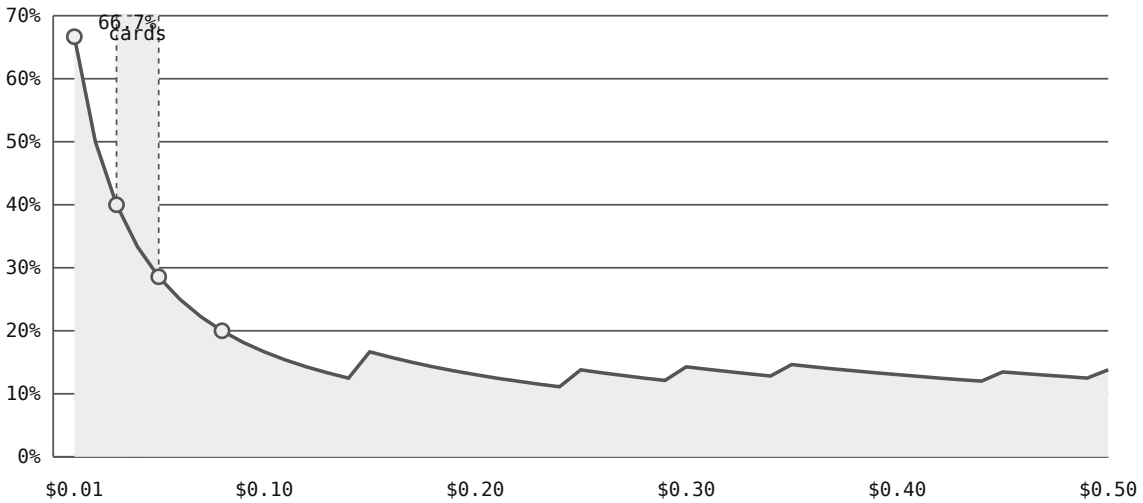
手元に残したカードは、農場にとっては何の価値もありません。売却、交換、あるいはジェムに加工されたカードは、価値を生み出すために活用されたことになります。そして、Valveは独自の執行通知の中で、これを何と呼んでいるかを明記しています。170体のボットを運用していた運営者には、そのアカウントについて「*Steamにおいて、収集用カードを違法に収集するために利用されたほか、これに関連する活動*や、*商業活動以外の活動にも利用されていた。*」その件では、カードは市場に出回った。販売は完了した。手数料も徴収された。禁止措置はその後に出された。

その入り口の料金は 15% ではありません。ファームされたカードでは、その3分の2に達します。

§ 3.D 留保事項「*手数料*」. 農場が実際に生産するカードでは、その手数料は宣伝されている～15%とはかけ離れています。コミュニティマーケットでは、**5% Steam の取引手数料と 10% のゲーム利用料。それぞれ下限は $0.01 です。**（Valve独自のコミュニティマーケットFAQ）。1セントで出品されているカードには、それらのフロアが*は* 価格：購入者は3セントを支払いますが、そのうち2セントは手数料です。切り捨てルールにより、表向きの価格「15%」は、実際には最大で**66.7%** まさにカード市場の現実——1枚あたり数セントという価格帯だ。

コミュニティマーケットでの販売における実質手数料（売り手の希望価格に基づく）

5% Steam + 10% ゲーム、それぞれ最低 $0.01。網掛けの帯が、トレーディングカードが実際に取引される範囲であり、1枚あたりおよそ $0.03～$0.05 程度です。



売り手の希望は	Steam 5% (最小 $0.01)	ゲーム 10% (分 $0.01)	購入者負担	合計料金
$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%

10%のゲーム手数料はカードを発行したアプリに支払われ、5%はValve自身のものとなり、Valve自身のタイトルや基本インベントリアイテムについては、手数料の全額がValveのものとなる。 いずれにせよ、お金はファーマーから流出することになります——3セントのカードを販売しても、1セントしか戻らず、2セントを失うことになります。これを、ファームが生み出す5セント未満のカードの数十万件の販売数で乗じると、*「Valveが請求しうる手数料」*これはビジネスモデルであり、単なる付記ではない。出典：Steamコミュニティマーケットのよくある質問 — 手数料 ↗ アーカイブ済み 2026-09-21 ↗, 2026-09-22と読みます。この曲線は、公表されているこれら2つの金利とその$0.01のフロアに基づいて算出されています。

この規定を免れるようなツールの設定は存在しません。たとえ1人のユーザーが1つのアカウントで、極めて節度を持って運用していたとしても——そのユーザーが「ファーム」で入手したカードを1枚でもウォレット資金と引き換えに売却した瞬間、§2.Gの同じ条文が、1万枚を扱う運営者と同様にそのユーザーにも適用されることになります。 したがって、Valveは、自社のマーケットプレイス上の事実上すべてのカード販売者に対して適用しうる違反条項を留保しておきながら、事実上すべての販売者に対してその適用を見送っている。**その頻度で適用されるルールは、もはやルールとは言えません。それは単なる選択肢に過ぎません。** この展示が投げかける問いは、なぜカードファーマーが黙認されているのか、ということではない。なぜ、カードを販売する個人ユーザーに対しては同じ措置が取られる一方で、それらのカードが支えとなっている商業的なカード経済——取引サービス、レベルアップボット、大量販売業者——は公然と運営され続け、その最大規模のグループの一つが Valve 社員によって管理されているのか（§ 08）。この規制違反の適用は小規模な保有者に対してのみ行われ、機械に対しては適用されない。

06 — 執行実績

予告なしに、波のように次々と、電話番号をたどって広がっていく

Valveは、事前の通知を要しない権限を、契約書の自動化条項の直後の条項として明記した。

「Valveは、違法な行為や活動、チートや自動化に該当する行為、あるいはSteamの『オンライン行動規範』に違反する行為があった場合、お客様のアカウントまたは特定のサブスクリプションを制限または終了させることがあります。」**お客様は、Valveが、お客様のサブスクリプションおよび/またはアカウントを解約する前に、お客様に通知を行う義務を負わないことを了承するものとします。**"

—Steam 利用規約 第4条D項 ↗ アーカイブ済み 2026-09-24 ↗ ・逐語的に確認済み 2026-09-22
1,000+ ボット・取引禁止。「このアカウントは、ボットアカウントのネットワークを管理するために使用されていたようです。ボットの利用は、Steam利用規約に違反します。」

170以上のボット・永久BAN、2017年ウィンターセール。「このアカウントは、Steamにおいて、収集用カードを違法に収集する目的で使用されたほか、商業活動に限らず、それに関連する活動にも利用されていました。当該アカウントは永久に利用停止となっており、Steamサポートではこの件に関してこれ以上のサポートを提供することはできません。」

120以上のボット・永久BAN。「このアカウントやその他のアカウントは、当社のネットワークインフラへの過剰なトラフィックを発生させるために使用されましたが、これはSteamのオンライン行動規範に違反する行為です。」

— Steam ArchiSteamFarmのFAQの「それによってアカウント停止になった人はいますか？」という項目に、応援メッセージが掲載されています。出典 ↗ ・逐語的に確認済み 2026-09-22

事例4 — 2025年6月、VAC アイドル状態のCS2に対する禁止措置

上記の3件よりも後の出来事が、プロジェクト独自のトラッカーに記録されています。このツールを通じて『Counter-Strike 2』をアイドル状態にしていただけのアカウントには、**VAC 禁止** — 不正行為対策の種類のことであり、管理上の種類のことではない。メンテナーの見解では、アイドル状態ではそれが発生し得ないとしている。なぜなら、それは*「Steamに、私たちが特定のゲームをプレイしていることを伝える以外に、何もしていない。」*その原因については諸説ある。しかし、それらのアカウントが停止されたという事実については異論の余地はない。

—ArchiSteamFarm ディスカッション #3440、2025年6月26日開設 ↗ ・閲覧数 2026-09-22

メインアカウントが消滅する仕組み

同じスレッド内で、プロジェクトの協力者が禁止措置の適用ルールについて次のように説明しています。アカウントは利用停止処分を受ける可能性があります。**「チェーンで」、同じ電話番号を使用している場合**—*「これは、単に1つのVACアカウントに対する禁止措置に過ぎないが、その禁止されたアカウントに関連する『クリーン』なアカウントにまで波及している可能性がある。」*

Steam Guardでは電話番号の登録が必要です。ファームは運営者の電話番号に基づいて構築されます。したがって、取り締まりは使い捨てアカウントだけで終わるわけではなく、共有識別子をたどって、ライブラリ、フレンドリスト、インベントリを保持するアカウントにまで及ぶのです。 あるプロジェクトの協力者が説明しているメカニズムによれば、たった一つの行動によって、運営者のメインアカウントとファームが同時に削除されてしまう。そして、これが、取り締まりの波による損失が $5 アカウント単位では測定されない理由である。（ASF GitHubディスカッション#3440において、あるプロジェクトの貢献者によって説明されています。公式なValve確認や記録上の正式な先例はありません。）

5年の間隔を置いて、3人の異なるエージェントが書いた同じ段落

農業を規約違反とする条項——個人向け非商用ライセンスの商用利用——は、農場だけに限定されたものではありません。これは、Steamが取引を理由にアカウントを閉鎖する際に常に提示する理由であり、その理由は定型文として提示されます。 以下は、5年の間隔を置いて、3人の異なる実名の担当者から通知を受け取った人々が公開した3つの事例です。

9月29日 午後7時56分、Steamサポートからのメッセージ

> 「現在投稿しようとしているアカウントは、Steam利用規約に違反したためロックされています。取引履歴、コミュニティからの報告、その他の要因に基づき、当該アカウントは商用目的で使用されているものと判断されました。」
>
> このロックは永続的なものであり、Steam サポートではこれ以上の対応はできません。
>
> 弊社で把握している情報はすべてお伝えしましたので、このヘルプリクエストを終了させていただきます。なお、この件に関するこれ以上の返信はございませんので、あらかじめご了承ください。
>
> 敬具、
> 「ハル」

このヘルプリクエストは閉じられました。
2020年9月29日。受信者が以下のコメントを添えて投稿しました。*「RIP Trading。」*—@gergelyszabo94 ↗

サポートからのメッセージ Steam 7月12日 22:41

> 「現在書き込みを行っているアカウントは、Steam利用規約に違反したためロックされています。取引履歴、コミュニティからの報告、その他の要因に基づき、当該アカウントが商業目的で使用されていると判断されました。」
>
> このロックは永続的なものであり、Steam サポートではこれ以上の対応はできません。
>
> 弊社として提供できる情報はすべてお伝えしましたので、このヘルプリクエストを終了させていただきます。今後、アカウントのロックに関してヘルプリクエストを送信された場合、返信なしに終了される可能性がある点にご留意ください。
>
> Steam サポート
> 「Vido」

この支援要請は終了しました。
2024年7月12日、ポルトガル語版インターフェース。受信者はCS2のプロプレイヤーです：*「すでにSteamのサポートに連絡しましたが、自動返信しか返ってきません……Faceitもプレイできませんし、プロマッチもプレイできません。」*—@prcs25 ↗ アーカイブ済み 2024-07-15 ↗

投稿者 r/steamsupport による引用

> 「こんにちは。現在ログイン中のアカウントは、Steam利用規約に違反したため、利用停止措置が講じられました。取引履歴、コミュニティからの報告、その他の要因に基づき、当該アカウントが商業目的で使用されていると判断されました。」
>
> このロックは永続的なものであり、Steam サポートではこれ以上の対応はできません。
>
> 弊社として提供できる情報はすべてお伝えしましたので、このヘルプリクエストを終了させていただきます。今後、アカウントのロックに関してヘルプリクエストを送信された場合、返信なしに終了される可能性がある点にご留意ください。
>
> Steam サポート
> 「サリー」

3回に分けて、それぞれ別の依頼で受け取りました。
2025年3月29日。この投稿者はアカウントのロックに対して異議を申し立てていたわけではなかった——アカウントとメールアドレスが乗っ取られてしまい、アクセス権の回復を求めていたのだ：*「アカウント停止について尋ねているわけでも、それに異議を唱えているわけでもありません。ただ自分のSteamアカウントにアクセスしたいだけなんです……Valveは、私のすべての問い合わせに対して、このまったく同じ回答をコピペして送ってくるだけで、その都度問い合わせを閉じられてしまいます。」* —r/steamsupport ↗、本調査独自の苦情コーパスに含まれるもの

一語一語、一カンマ一カンマ、55か月にわたり、3人のエージェントと2つのインターフェース言語を介して。本文中で唯一の修正は、2020年から2024年にかけて、最後の文がより強固なものになった点であり、元の*「これ以上の返信は届きません」* ~ へ*「今後のお問い合わせについては……返信なしに閉じられる場合があります。」* **これらの決定に至った経緯がどのようなものであったにせよ、その書簡にはその経緯が記録されていない。** 挙げられている理由は「取引、コミュニティからの報告、およびその他の要因」である。つまり、あるカテゴリー、出所不明の報告、そして名指しされていないその他の要因である。

同じ方法で収集された、さらに5つの事例です。最初の3つは同じカテゴリーで、結果も同じです。最後の2つは、同じ机で、異なる規則に対して同じ言葉で回答したものです：

日付	そのアカウントが行ったこと	何が起きたのか	出典
2021年12月4日	Buffでの売買 —*「バフ、つまりP2P取引での売買以外には、何もしていません」*	コミュニティからの追放：マーケット利用不可、取引不可、高価な在庫が凍結される	r/csgomarketforum ↗ アーカイブ済み 2025-03-27 ↗
2021年12月6日	BuffおよびBitskinsを介した、装備セットやトレードアップのための片方向P2P取引	業務用常設ロックとコミュニティ用ロックの併用：*「疑似非表示モードから抜け出せない……プロフィールも非公開のままになっている」*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ アーカイブ済み 2021-12-06 ↗
2024年12月20日	2017年からアカウントを保有しており、プレイ時間は数千時間にのぼる。コミュニティマーケットプレイスで、テーマ別の装備セットやアップグレード品を取引している。	コミュニティロック付きの恒久ロック。事前の警告やストライクなし。サポートあり*「その決定は最終的なものであるとしている」*、返信は自動で行われます	r/csgomarketforum ↗ アーカイブ済み 2025-06-27 ↗
2024年12月23日	1年間利用を中断していたユーザーが、VPN経由でウォレットに資金を追加した*「一般的なインターネットセキュリティのみを対象としています」*	コミュニティからの永久追放、および**理由が一切示されていない**:*「この利用停止措置は恒久的なものであり、これ以上の情報は提供できません。また、今後のチケットについても、回答なしに閉じられる可能性があります。」*「いいね」196件、返信340件	r/steamsupport ↗

日付	そのアカウントが行ったこと	何が起きたのか	出典
2026年8月4日	長年にわたりイランから商品を購入してきたが、筆者は「投稿したこともなく、マーケットもフォーラムも利用したことがない」と述べている。	コミュニティへのアクセスが制限されています**2038年まで** 以上*「制裁対象地域」*; チケットは「Azul」という名前のエージェントによってクローズされました。同じアカウントによる、同じイランのIPアドレスからの返金は、1年前に承認されていました。**図書館とお金はValveの手に残ります。**	r/pcgaming ↗

最後の行は、他の行とは異なるルール（商業利用ではなく、制裁遵守に関するもの）ですが、回答の形式がまったく同じであるため、ここに含めています。つまり、カテゴリーが指定され、証拠はなく、異議申し立てもできず、チケットはクローズされた状態です。また、この行は他の行にはない疑問を提起しています。もしそのアカウントへのサービス提供が違法だったとしたら、長年にわたる支払いを受け取っていたことも違法だったことになります。 この2つの立場のうち、どちらかが間違っているはずであり、顧客に金銭的負担を強いたのはそのうちの1つだけである。

8件すべては2026-09-22で閲覧された。2021年および2024年12月のスレッドはインターネットアーカイブのスナップショットを通じて、残りはRedditの公開フロントエンドを通じて閲覧された。これは、Redditが収集元からの直接的なリクエストを拒否したためである。 2020年と2024年の2通の手紙は、現在も公開されている元の投稿に添付されたスクリーンショットから転記したものです。本調査において、これらのアカウントのいずれについても、無実であるとか有罪であるとかは一切主張されていません。それこそがまさに重要な点なのです。**その手紙からは、読者も規制当局も、その真意を推し量ることはできない。**

調達に関する注記 — オペレーター規模の損失

本調査で聞き取りを行った事業者らは、次のような規模の損失を報告している。**それぞれ5,000～10,000アカウント** 単一の執行措置において、農場とともに主要な口座も対象とされた。**その調査結果は、調査結果としてではなく、第一者による報告としてここに記録されています。** この項目には、公表されたサンプルサイズも、固定の収集日も、アカウントごとの検証も存在せず、このページ上の他の数値もこれに依存していません。セクション02にある、この項目に基づいている2行については、その旨が明記されています。

これが「省略」ではなく「明記」されているのには、2つの理由がある。上記のチェーン・バン・メカニズムこそが、まさにそのパターンに対する公式な説明である。 また、規制当局は、この問題を解決する唯一の記録——自動化の対象となったアカウントがいくつあり、どの段階で行われ、各アカウントが閉鎖されるまでに店舗でいくら消費していたか——をValveから強制的に開示させることができます。その記録が存在するまでは、その数値は現状のまま——報告され、帰属され、証明されていない——状態にとどまります。

07 — 非対称性

同じ机の両側

その立証基準を、同組織が自らの支援活動に適用している基準 Valve と照らし合わせてみてください。右側の欄は、この資料に収録されている事件記録そのものであり、そこに記載されている留保事項を含めて転載したものです。

取引を行う顧客

2020年～2026年の間に報告された8例

行動

サードパーティのマーケットプレイスでの商品の売買。あるケースでは、行為そのものは一切なく、アカウントが乗っ取られていた。

提示された証拠
なし。*「取引状況、コミュニティからの報告、その他の要因に基づいて。」*

お知らせ
なし。Valve § 4.D で次のように留保している：*「Valveは、契約を解除する前に、あなたに通知を行う義務を負いません。」*

上訴
「このロックは永続的なものであり、Steam サポートではこれ以上の対応はできません。」

チケット
最初の返信で解決済み。それ以降の依頼については*「返信がない場合は、この件は終了となる場合があります。」*

リーチ
プロフィール、友達リスト、チャット、マーケット、インベントリ、そしてリアルマネーで購入したすべてのアイテム。

所要時間
恒久的なもの。

大量処理向けの自動ボット群

694,673 91体のボットにまたがる公開在庫の完全セット

行動
数千のアカウントで自動ヘッドレススクリプトを同時に実行し、カードをアイドル状態にし、バッジを一括作成し、産業規模でセットを取引する。

提示された証拠
一般に公開されているボットディレクトリ（steam.supply、SteamLvlUp）や、数百万人のメンバーを擁する公開グループ。

お知らせ
一切の介入なし。**88.97% いかなる種類の禁止事項も課されていない**; 残りの禁止措置のうち、99.8%は表面的なものに過ぎない。

上訴
必要ありません。艦隊は、数年にわたるライフサイクルを通じて、中断することなく継続的に運用されます。

チケット
—

リーチ
在庫の制限のない交換、バッジのレベルアップ、および市場の流動性。

Valveへの利益

$26.8M+ 店舗での最低購入額（アカウントごとに$5.00のエントリーゲート）に加え、コミュニティマーケットでの取引が15%件削減されます。

率直に言えば、ここから浮かび上がる疑問は、

カードやアイテムを手動で取引する個人ユーザーは、第4条C項（自動化）または第2条G項（商業利用）に基づき、恒久的かつ異議申し立て不可の利用停止処分を受けることになります。一方、数千ものアカウントでヘッドレスボットを稼働させる自動化されたファーミング・フリートは、88.97%という無違反率を誇り、公然と活動しています。**Valveは、その両方の受益者である。**

この不均衡は経済的なものである。個人トレーダーはプラットフォームから価値を引き出す一方で、自動化されたカード群はValveの店舗利用ゲート（アカウントあたり$5.00）に数百万を注ぎ込み、再販売のたびに取引手数料を生み出している。取り締まりは、書面化された規則に従うのではなく、収益モデルに従って行われている。

08 — ガバナンス

カード経済を管理しているのは誰か

この報告書で繰り返し指摘されている事実——すなわち、Steamを取り巻くサードパーティ層の人員はSteamの内部から構成されている——は、カード経済においても当てはまり、それはある特定の結論に至ります。 Valveの執行活動が実際にどのような効果をもたらしているかを、独立した第三者が把握することはできない。なぜなら、それを把握できる当事者は、そのレイヤー内部に位置しているからだ。以下の事実はすべて、2026-09-22上のValve自身の公開グループおよびプロフィールページから読み取られたものであり、ブラウザさえあれば誰でも再現可能である。

ある「Valve」の従業員が、最大のカード交換グループのモデレーターを務めているValve名の従業員

CardTrades ↗ そのヘッダー内で、自身を次のように説明している。**「Steam カード交換公式グループ」**そして、以下を扱っています**97,114 メンバー**. そのグループのモデレーターとして登録されているアカウント（つまり、そのグループの管理権限を持つアカウント）は、ミックメイン, SgtFopper そして afarnsworth ↗.

その最後のプロフィールは、Valve自身のサイトのマークアップによってValveの従業員としてマークされています——そのページにはclass="profile_header_valve_employee" — その位置を次のように示しているワシントン州ベルビュー、そして ~ に属する*Valve,Steam そして Steam トレーディングカード・グループ* グループ。SteamID64 76561197960434622、2003年9月12日より会員。

この指摘は個人的なものではなく、構造的なものであり、それは*ではない*重要な点として——カード交換グループのモデレーターはボットを運用しておらず、ここにはそのことを示唆する要素は一切ない。重要なのは、第07節. Steam「Card Exchange」はサードパーティが提供する商用カードサービスであり、サードパーティのサービスを通じてカードを取引することは、Valveが一般アカウントを永久に凍結する対象となるまさにその行為です。*「取引状況、コミュニティからの報告、その他の要因に基づき、商業目的で使用される。」* **ある従業員が、9万7千人のメンバーを擁するそのサービスの公式コミュニティグループにおいて、モデレーターとして登録されています。**

ここでは、いかなる個人に対しても不正行為の申し立ては行われていません、そしてその役割が具体的に何を意味するかについては一切推論されていない。この非対称性こそが結論である： 通常のアカウントが第三者のカードやスキンサービスに関与した場合、その回答はチケットのクローズと恒久的なロックであり、証拠は提示されない。一方、そのサービスが本件である場合、Valveの従業員がモデレーターリストに名を連ねており、その取り決めはValveが自ら公開しているページ上で確認できる。 求められているのは、この資料の他の箇所で一貫して求められていることと同じである。すなわち、書面による承認が存在するのであればそれを提示すること——そして、もし承認が不要であるならば、その旨を書面で明記することである。なぜなら、セクション06の8名にはその反対の説明がなされていたからである。

禁止リストの層、およびそれを管理する者ボランティアのモデレーター サードパーティのサービス

Steambans.comのグループ（アーカイブ） ↗ (ライブ ↗ アーカイブ済み 2025-12-03 ↗) は、保存されている分類群の説明文にその系統を記載している：*「Steambans.com Steam の公式コミュニティグループ。SteamBans.com は、古くからのコンセプトに基づいたまったく新しいサービスです。 VALVe社の旧WONIDプログラムでは、長年にわたりグローバルな禁止リストが運用されてきました。STEAMIDへの移行に伴い、この新しいシステムに特化したサービスを開発するのは自然な流れでした。しかし、私たちはさらに一歩進めたかったのです。 *. 2013年にサービスを終了したSteambansのアーカイブページ。」*その登録管理者には、以下の者が含まれる。devicenull そしてkillahinstinct_ ↗.

その管理者アカウントは**ではない** a Valve 従業員 — 従業員フラグは設定されていません。これは、並外れて高い地位にあるボランティアであり、すなわち*コミュニティ・モデレーター*（メンバー414名、グループと説明されている）*「Steamのコミュニティモデレーターによる作成」*), の*Wikiコーディネーター*, の*Steam コミュニティ・マーケット*、および以下の「Valve」プログラムおよび先行公開グループを含む*Valve パイプライン*,*Steam クライアントベータ版*,*モバイル認証ベータ版*,*新機能 Steam コミュニティベータ版*,*Steam ラボ*,*Steamworks* そして*詐欺URLを報告する*.SteamID64 76561197960794555.

また、そのサークル内に所属し、自身の公開グループ名簿にSteambansを直接表示しているユーザー：msart ↗ (グループ名簿 ↗),SteamID64 76561197977933359, そのプロフィールには次のように記載されている**「私はsteamid.ukをはじめ、Steam関連やそれ以外の多くのサイトを運営しています」**、そして16のグループからなる連携ネットワークを運営している——*SteamIDcouk*（プライマリグループ「Sid website」）、*SidAdmins*,*SidBans*,*steamideu*,*Steam3ID*,*s-id* そして*SArchive* その中には。

steamid.uk は、その数字そのものを名称として採用しています。同サイトのFAQには次のように記載されています：**「SteamIDは誰が作成したのでしょうか？ SteamIDのウェブサイト、ネットワークインフラ、およびセキュリティシステムはすべて76561197977933359によって管理されています。」** その少し下にある2つの回答には、データの出所が記載されています：**「SteamIDは、データ収集に主にSteam Web APIを利用しています。」** 同ページでは、異なるホストにまたがる複数の専用サーバー、オフサイトでの開発・ストレージ・全文検索サーバー、および独立したバックアップ施設について説明されています。

インターネット・アーカイブの保存記録により確認済み：その2025年12月3日時点のSteambansグループの概要 ↗, その2024年9月14日時点のオペレータープロファイルの概要 ↗、そしてsteamid.uk FAQ（2026年4月1日時点のスナップショット）↗, 2026-09-22から直接読み込まれたデータと一致する。

これらを総合すると、何が言えるのか、そして何が言えないのか

禁止リスト、SteamIDの解決、カード取引——これら3つのサービスが、誰が信頼できるか、誰が特定可能か、そしてアイテムの価値はどれくらいかを決定づけています。これら3つのサービスのいずれも、Valveによって運営されているものではありません。**それぞれの機体において、操縦を担当していたのは、Valveの軌道内から来た人々だった：** カードサービスの公式グループのモデレーターリストに登録されている、フラグが立てられたValveの従業員；プレリリース版へのアクセス権を持ち、禁止リストグループを管理している、長年のValveのコミュニティモデレーター；同じサークルに属するある個人が運営するID照合サービス。 3つのサービス、3つの管理画面、そしてすでにValve人が権限を付与していた3人。

グループへの所属は雇用関係ではありません。また、これらはすべて非難ではありません。 これはガバナンス上の事実であり、それが一般的な反論の根拠となっている——*それらは第三者であり、当社ではそれらを管理することはできません* — 受け入れるのではなく、検証されなければならない。指揮を執る者たちにとって、Valveは決して見知らぬ存在ではない。Valveは、彼らに何を求めたのか（もし求めたとすれば）、それを語る立場にあるが、外部の人間にはそれを知る術はない。

誰も数えていない。それが調査結果だ。

Steam ID空間は、連続した整数の範囲です。これを順に調べ、停止処分を受けたアカウントの数、利用制限を受けたアカウントの数、取引停止措置の対象となっている在庫の量を報告すること自体は、研究プログラムではありません。それは単なるループ処理とAPIキーに過ぎません。Valveは、そのキー自体を以下で配布しています。steamcommunity.com/dev/apikey. それにもかかわらず**その国勢調査を公表している独立した機関は存在しない。** 規制当局でも、ジャーナリストでも、学者でも、消費者団体でもない。Steamにおける取り締まりの規模について公表されている唯一の数値は、Valveが言及することを選んだものだけである。

その機能がないわけではない。単に保留されているのだ。ID空間を大規模に解決・インデックス化するサービス「steamid.uk」は、自社のFAQの中で次のように述べている。*「データ収集には主に Steam Web API を利用している」* そして、複数の専用サーバー、オフサイトのストレージ、テキスト検索用マシン、および独立したバックアップ施設で運用されています。 このシステムは、ある個人によって運営されてい

ます。彼の「禁止リスト」兄弟グループは、Valveのコミュニティモデレーターとして長年活動し、Valveのプレリリースプログラムへのアクセス権を持つ人物によって共同管理されています。**集計結果を公表できる立場にある唯一の団体は、Valveの勢力圏内にあり、それを公表していない。**

これは、報告書が他のあらゆる場所で指摘しているのと同じ構造です。Steam経済において、誰が信頼できるか、誰が特定可能か、ある品物の価値はいくらか、誰が利用禁止かといった、経済の基盤に関わる決定を行うあらゆるサービスは、名目上は第三者ですが、実質的にはValveに隣接しています。**Steam「カード交換」もそのパターンから例外ではなく、その一例にすぎない。** これらが独立した操作であるという主張がValveに対して成り立つのは、まさに、これまで誰もそれをある数に対して検証することができなかったからに他ならない。

1,088万アカウントの調査：88.97% 未調査

ArchiSteamFarmのインストールベースは、Valve全体で監査が行われました。`GetPlayerBans` エンドポイント（アカウント数 0、55 分）。制限のない部分集合のみでも、**$26.8M+** 店舗での最低購入額（$5.00 エントリー基準額）。**9,680,599アカウント（88.97%）には、いかなる種類の利用制限も課されていません**、また、残りの99.8%については、自動取引を継続できる形での、名目上のコミュニティ利用停止処分にとどまっている。

5,360,499制限のないASFメンバー（Steamの表示件数）
10,880,610スキャンされたAPIエントリの総数（制限あり + 制限なし）
9,680,599一度もBANされたことがない (88.97%)
1,200,011「Steam」の禁止事項（11.0%） — 99.8% 外観上の変更
55分全人口を調査するには、重要な要素の一つとして

科学捜査の証拠と詳細な調査

詳細な人口統計の内訳（禁止措置の種類別の分布図、措置実施時点でのアカウント開設期間、開設年ごとのグループ分け（2020年～2026年）、および自己申告による地域別データなど）は、専用の調査報告書に掲載されています。

「1,088万件の禁止措置に関する全データ」（別紙VI）を開く → 第4節 — アセットIDの非表示 →
そこで問うべき質問は、これであり、これに答えられるのはValveだけである：**どの識別子または権限が取り消されたのか、その日付はいつか、誰の決定によるものか、そしてそれが対象となった事業者に対してどのような測定可能な影響をもたらしたのか** — それに対し、外で集計を試みていたすべての人々に与えた影響も考慮しなければならない。独立した監査を終わらせるような変更は、たとえ安全対策として発表されたからといって、中立的なものにはならない。それが、上の段落で述べた国勢調査が存在しない理由である。

09 — 方法と限界

何が読み上げられたか、そして何が主張されていないか

このページに掲載されている引用文はすべて、2026-09-22上のライブソースから引用し、一字一句そのまま転載したものです。ここに掲載されている内容は、スクレイピングやマーケットプレイスの認証情報、あるいは非公開のデータセットから取得されたものではありません。

4つのデータセットと、それらを用いた演算

これらはそれぞれ、ターミナルから再現可能な単一のパブリックリクエストです。アカウントは使用されておらず、マーケットプレイスへのログインも行われておらず、認証情報を必要とするエンドポイントも呼び出されていません。

データセット	その由来	そこから何が算出されたのか
カード調査 13,876試合	Steam Card Exchangeが公開しているバッジの価格表。これは、同社の一般向け価格ページ ↗ アーカイブ済み 2026-08-04 ↗	カードを発行するゲーム、1セットあたりのカード枚数、カードの種類数、および各完成セットの市場価格。中央値と「0」の合計値が、本調査における算術的な集計結果である。
ゲームの価格 13,713 解決済み	Valve独自のパブリックストアエンドポイント、store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us、価格フィールドのみ、バッチ処理で	カードゲームの定価の中央値と分布、および完成セットの販売数がゲーム本体よりも多いゲームの件数。
ボット株 91個のボット、694,673セット	公開されているカードボットのディレクトリはsteam.supply/CardBots ↗, 表示された通りに読み、ログイン不要	在庫にあるセットの総数、最低カード枚数、ドロップ許容下限、および個別のアカウントごとのボットごとのピジョンホール下限。
照合 21個の共有ボット	steamlvlup.net/cardbots ↗ アーカイブ済み 2026-02-10 ↗、同じボットを掲載した独立系ディレクトリ	確認のみ。両方のリストに掲載されている21のボットについて、アグリゲート・ストックは以下に同意する。**0.03%**; 単一のボットによる最大の不一致は 1.36% であり、これは数分間隔で実施された2回の在庫情報収集の結果と一致している。

2番目のディレクトリで指定されている通り、出典は以下の通りです：データ提供元SteamLvlUp, 以下のライセンスに基づき提供されていますCC BY 4.0 アーカイブ済み 2026-09-23 ↗; ここでは、第三者の在庫数値に対する独立した検証としてのみ使用されており、ボットごとの行をそのまま転載するのではなく、集計して比較するという点で修正が加えられている。Steam「Card Exchange」および「steam.supply」については、上記でリンクを掲載して出典を明記している。 ゲームの価格はValveによるものです。カード、ゲーム、セットの名称および画像はValveまたは各出版社に帰属し、市場に関する事実として、いかなる権利主張やライセンスにも基づかずに転載されています。

予定されていた2つの測定は実施されず、代替値も設定されていません。Steam独自のコミュニティ・マーケットのエンドポイント —価格概要, 検索 / 表示, 価格履歴 — 収集元のホストには何も返さず、Steam コミュニティのディスカッションページは収集元のホストに対してHTTP 403を返すため、このページに掲載されている数値はいずれも実際のマーケットデータに基づくものではありません。毎日のリセット時にカードのドロップ数をカウントするはずだった販売数量の測定方法では、ログイン済みのSteam セッションが必要です；**今回の調査報告書には、マーケットプレイスの認証情報は一切使用されなかったと記載されており、その記述はそのまま維持された。** ボット・ストックのフロアとは、ボットを使わずに測定できる範囲のことです。

一次資料

Steam 利用規約 ↗ アーカイブ済み 2026-09-24 ↗ — § 2.A、§ 2.G、§ 3.D、§ 4.C、§ 4.D。
Steam サポート — 制限付きユーザーアカウント ↗ — $5.00 の閾値および制限機能リスト。
Valve — Steam トレーディングカードに関するよくある質問 ↗ — ドロップシステムと、$9の基本プレイ無料率。
ArchiSteamFarm よくある質問 ↗ そしてディスカッション #3440 ↗.
Steam コミュニティグループおよびプロフィールページについては、セクション08を直接参照してください。
steamid.uk FAQ、インターネットアーカイブのスナップショット 2026-04-01 ↗.
8 Steam 2020年から2026年にかけて、受領者によって公開されたサポートロック通知。セクション06にリンクとともに一覧が掲載されています。

主張されていない事項

カードファーミングによる「Valve」の収益額は推定されていません。どのツールについても、アクティブアカウント数は明示されておらず、139万のドロップ許容量は**ではない** 農場が所有するアカウントの数 — セクション02の注記を参照のこと。いかなる個人も不正行為で告発されているわけではない。人物名が挙げられている場合は、その人物自身の公開Steamハンドル名であり、その人物自身の公的な役割において、Valveが公開しているページからの情報である。 セクション06に記載された8つのロックされたアカウントについて、無実であるとか有罪であるとかは一切主張されていません。この調査結果は当該アカウントではなく、その投稿内容に関するものです。セクション02に記載されたオペレーター損失の数値は、当事者による報告であり、その旨が調達に関する注記. steamid.ukのFAQは、ライブページがボット対策の認証を必要としているため、インターネットアーカイブのスナップショットから引用したものです。バンに関する調査が行われ、その結果が隠蔽されたという主張は一切行っていません。単に、そのような調査結果が公表されていないという事実を指摘しているに過ぎません。667を超える「Steam」レベルの曲線は、モデル化されていません。

なぜそのツールが主題ではないのか

ArchiSteamFarmでは、次のように述べられている。*「Valveによって承認されていない」* そして、このページでは、それに対して何の非難もなされていない。 それが測定基準として用いられるのは、この経済圏において、その仕組みを公に、かつ文書で記録している唯一の主体だからです。Valveは、たった1つの段落でこの議論全体を締めくくることができます。すなわち、どの商用自動化を承認しているかを公表し、残りの部分について各オペレーターがどのような対応をとったかを記録すればよいのです。

次の記事：市場そのものの価格形成の仕組み → ・価格帯と掲載上限 → ・商品 Steam は取り扱いません →