□드 경제 — Steam 도시에르

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

부록 V — 카드 경제

봇 팜은 Valve의 상점에 생긴 누수가 아닙니다. 그것은 □□.

Steam 계좌는 해당 금액을 사용하기 전까지는 트레이딩 카드를 단 □ 장도 받을 수 없습니다. **$5.00** 상점에서. 이 시스템은 자신이 소유하지 않은 게임은 파밍할 수 없으며, 무료로 받은 게임도 파밍할 수 없습니다. 따라서 자동화된 카드 파밍 시스템이 어떤 결과물도 생산하기 전에, Valve이 공표□ 가격을 지불하여 계정당 이용 권□을 구매해야 합니다. 그런 다음 Valve의 자동화 조항은 해당 농장이 정확히 무엇을 생산하는지 □ 줄 □ 줄 명시하고 있다; 그 라이선스는 파밍된 카드가 현금으로 전환되는 모든 경로를 금지하며; 카드가 어쨌든 거래될 때 그 시장은 수수료를 가져가ㅂ니다 — 15%로 광고되지만, 판매당 최소 2센트로 책정되어, 센트 단위로 가격이 책정된 카드의 경우 이는 가격의 대부분을 차지합니다. 이 자료는 해당 거래의 규모, 프로필 최상위 레벨에 도달하는 데 드는 세트 수, 그리고 계정이 일반 트레이더의 것일 때 Valve의 집행 부서가 동일□ 조항을 어떻게 적용하는지를 측정합니다.

농장에서 가장 먼저 구입해야 할 것 세트당 레벨 비용 책상 양쪽 카드 경제를 누가 조절하나요?

$5.00 계정에 카드를 등록하기 전에 스토어에서 지출 내역이 있어야 합니다 — Valve의 지원 페이지

13,876 Steam에 트레이딩 카드를 발행하고, 99,971가지 서로 다른 카드 유형을 보유□ 게임

694,673 현재 91개의 상장된 트레이딩 봇이 보유하고 있는 완전□ 카드 세트

1,389,346 해당 재고가 이미 소진□ 계정 및 게임 카드 드롭 허용량, 최소□

$9.99 카드가 포함된 게임의 중가ㄴ 가격 — 해당 게임의 완성 세트는 중가ㄴ 가격으로 $0.74에 판매된다.

97,114 관리자 목록에 Valve 직원이 등재된 카드 거래 그룹의 회원들 — § 08

01 — 과정

농장이 실제로 무엇인지, 단계별로 알아보기

이 내용은 해당 도구의 공식 문서와 Valve의 지원 페이지에만 근거하여 기술되었습니다. 이 섹션의 어떤 내용도 추론된 것이 아니며, 양측 모두 이에 대해 이의를 제기하지 않습니다.

1단계

매수

해당 계정은 다음 조건을 충족해서는 안 됩니다. [한]. Valve의 지원 페이지에서는 제□된 계정의 *"Steam □□□ [여□□"*, 출처: *"Steam [뮤니[이](□□이[□□, □□□ □, □□ □) □□"* 그리고 ~에서 *"[로[□□ Steam □□ (□□ 0□ [정]) □ □□이[□□"*. 게이트가 곧 돈이다: *"□ □ Steam □□에[□□ $5.00 USD□ □□□셔[□□□."*

2단계

게임 구매하기

카드는 소유□ 게임에서만 획득할 수 있습니다. *"□□ [임[□□ □□가 [롭되[□□ Steam □□□ □□ [임[□□하[□어[□□□. 가□ [유[□□□ 가ㄴ[되[□□므[□□되[[습[□."* 무료 노선도 운행이 중단되었습니다: *"[로[□□ □가ㄴ □□ □□□ [득[□□ [임[서[□□ □□□ [적[□□ □□ [레[□□ □ □ □□니[."*, 그리고 *"F2P [임에[□□ □ □□ □□ [고[□□□ □□ □ [습니[."*

3단계

유휴

이 도구는 계정을 **Steam** 네트워크에 헤드리스 모드로 로그인하며, *"□□□ □□□□□"*, 획득 가능한 타이틀 목록을 생성하고 시작합니다 *"□□ □□ □ □□□□□□, □□ □ □□□□ □□ □□ □□□□ □□□□□ □□□□."* 이 메커니즘에 대한 유지보수자의 설명: 그것은 *"□□ **Steam**□□ □□ 가 □□ □□□ □□ □□□ □□□ □ □□□ □□□□ □□ □□□."*

4단계

방울이 다 떨어졌다

가ㄱ 제목은 유한합니다. *"□□ □□□□ □□ □□ □□□ □□□ □□□□. □ □□□ □□ □□□□(□□ □□□ □ □□ □□), □□ □□□ □ □□ □□ □□□□ □□ 가□가 □□□□."* 계속 생산을 이어가려는 농장은 지속적으로 타이틀을 구매해야 합니다. □드 공급량은 구매량에 따라 제한되는데, 이는 의도된 설계이며 **Valve**에게 유리한 구조입니다.

5단계

현금 인출

이 □드는 세 가지 경로 중 하나를 통해 처리됩니다: 커뮤니티 마켓에서 판매되거나, 다른 플레이어와 교환되거나, 보석으로 분쇄되는 것입니다. 이 모든 경우 구독형 마켓플레이스 거래나 교환에 해당하며, **§ 3.D**에는 이에 대한 요금이 명시되어 있습니다: ***"Valve□ □□ □□□□□□ □ □□□ □□ □□ □□ □□□ □ □□□□."*** 이 단계가 바로 전체 과정을 규정 위반으로 만드는 단계입니다 — 참조: **05.**

출처: 2026-09-22에서 그대로 인용 및 발췌: Steam 지원 — 제□된 사용자 계정 ↗ · ArchiSteamFarm 자주 묻는 질문 ↗ · Valve — Steam 트레이딩 카드 자주 묻는 질문 ↗ · Steam 가입자 약관 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗. 이 페이지 전체에서 ArchiSteamFarm은 피고인이 아닌 측정 도구로 사용되며, 해당 문서의 설명에도 다음과 가ㅌ이 명확히 명시되어 있습니다. *"ASF□ Valve□□□ □□□ □□ □□□□□."*.

02 — 규모

농장이 1센트라도 벌기 전에 이미 Valve을 지불한 상태다.

제□된 계정은 카드를 받을 수 없기 때문에, 팜에 속□ 모든 계정은 생산을 시작하기 전에 제□ 상태를 해제해야 합니다. 기준 금액은 공개되어 있으며, 계정당 요금이 부과됩니다.

농장 규모	그 숫자가 어디서 나온 것인지	□드 발급 자격을 얻기 위한 최소 매장 구매 금액
10개 계정	ASF가 권장하는 천장 높이는 — *"□□ Valve □□□ □□□ □□ □□□ □□□□"*	$50
100~200개 계정	동일□ FAQ에 명시된 기술적 상□선: *"□□ IP□ □□ ASF □□□□□ □□ 100~200□□ □□ □□□ □ □□□□."*	$500 – $1,000
120개 계정	아래의 제재 사례 3 — 영구 제재	$600
170개 계정	아래의 제재 사례 2 — 2017년 겨울 세일 기가ㄴ 동안 영구 이용 정지 조치됨	$850
1,000 계정	아래의 제1호 집행 사례 — 거래 금지	$5,000
5,000개 계정 *□□□□ □□*	계량기 이번 조사에 보고된 내용이며, 별도로 확인되지 않았음 — 출처에 관□ 참고 사항을 참조하십시오.	$25,000
10,000개 계정 *□□□□ □□*	계량기 이번 조사에 보고된 내용이며, 별도로 확인되지 않았음 — 출처에 관□ 참고 사항을 참조하십시오	$50,000

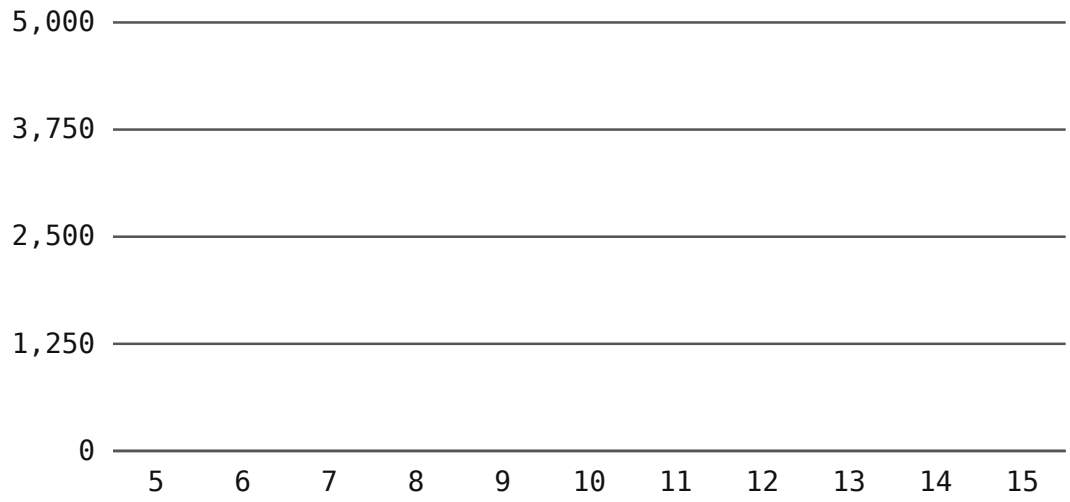
이 페이지에 있는 수치 중 마지막 두 행만이 문서가 아닌 확인되지 않은 보고서에 근거□ 것인데, 이 수치는 표에서 표시되어 있으며, 이에 대□ 설명은 원산지 관련 참고 사항, 그리고 여기에는 그 외에는 그 어떤 것도 이에 의존하지 않습니다. 오른쪽 열은 Valve이 발표□ $5.00 USD 기준액에 대□ 산술 계산일 뿐, 그 외에는 아무것도 아닙니다. 이는 바닥, 이는 농장의 운영 비용이나 Valve의 수익에 대□ 추정치가 아닙니다. 이 수치에는 반드시 소유하고 있어야 하며 프로모션을 통해 무료로 획득할 수 없는 게임들은 제외되어 있으며, 카드를 판매할 때 커뮤니티 마켓에서 가져가는 약 15%도 제외되어 있습니다. 이 페이지에는 어떠□ 수익 수치도 명시되어 있지 않습니다.

그리고 **Valve**도 □드 드롭의 가격을 책정했습니다. 이 게임의 트레이딩 카드 FAQ에는 무료 플레이 전환율이 명백□ 달러 금액으로 명시되어 있습니다:

"무료 게임은 게임 내 구매 내역에 따라 게임 카드를 지급합니다." 지출한 **$9 USD**당 **(**대략**)** “Steam 트레이딩 카드 베타가 시작된 이후로, 카드 1장을 획득하게 됩니다.”

— Valve, Steam 트레이딩 카드 FAQ ↗ · 원문 그대로 확인됨 2026-09-22

트레이딩 카드는 플랫폼이 손해를 보는 사은품이 아닙니다. 이는 Valve이 Valve에 공개된 가격으로 판매하는 상품이며, 이후 재판매 시 두 번째로 요금을 부과합니다. 그렇기 때문에 ‘카드 팜’에 대□ 정직□ 설명은 다음과 가ㅌ지 않습니다. *□□□.* 그것은 *□□ □□□.*





구매하려는 물건의 실제 크기는 어느 정도인가

이 부분부터 이 섹션의 끝까지 모든 내용은 측정된 결과일 뿐, 보고된 내용이 아닙니다. 카드 조사 데이터는 Steam Card Exchange가 공개 배지 가격표에서 가져왔으며, 게임 자체의 가격은 Valve의 자체 스토어 API에서 가져왔고, 봇 재고 정보는 누구나 열람할 수 있는 공개 봇 디렉토리에서 가져왔습니다. 이 세 가지 자료는 모두 2026-09-22에서 읽어왔으며, 계산 과정은 다음에서 자세히 확인할 수 있습니다. 제08절.

13,876카드를 발급하는 게임
99,971서로 다른 카드 유형
5 · 6 · 15세트당 카드 수: 최소, 중앙가ㅅ, 최대
$0.74완성품 세트의 중가ㄴ 가격
$23,586.57시장에 나오는 세트 중 하나씩

그 집합은 어느 정도 크나요?

13,876 세트에 포함된 카드 게임 수. Valve 그중 약 절반을 하나의 계정에 배분합니다.

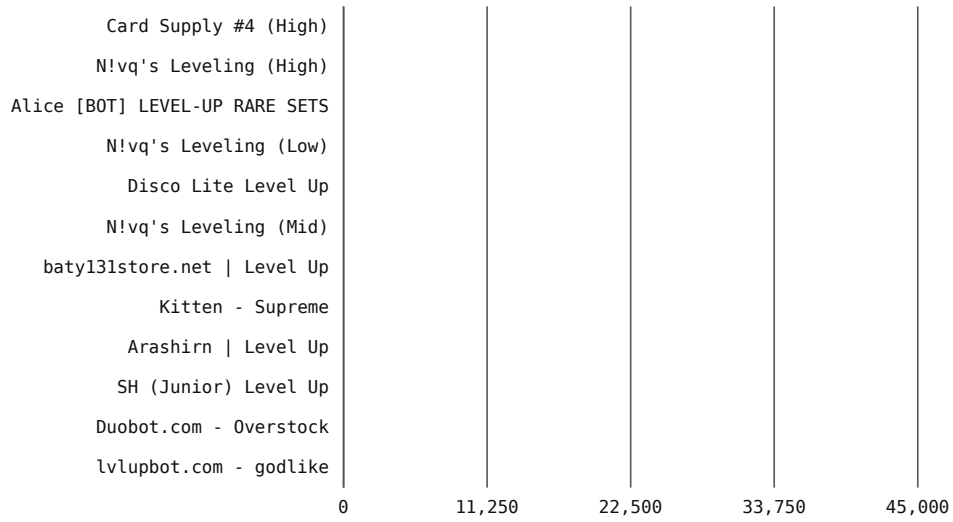
라이선스 비용은 얼마인가요?

Steam 스토어에서 판매되는 동일 게임들의 정가(미국 달러 기준).

완성된 세트가 반환하는 내용

동일 게임의 완제품 세트 시세.





두 번째와 세 번째 차트를 서로 비교해 보면, 별도의 계산 없이도 거래 양상을 파악할 수 있습니다. 게임 수는 10달러 단위로 뭉쳐 있고, 게임에서 얻는 세트 수는 1달러 미만으로 뭉쳐 있습니다. 둘 다 동일 13,876 게임의 개수를 나타내며, 가ㅌ은 축 단위를 사용하고 있으므로, 이는 두 척도 가ㄴ의 비교가 아니라 두 높이 가ㄴ의 비교입니다.

이것이 공급 측면입니다. 수요 측면은 Valve이 광고할 필요가 없는 부분인데, 이는 이미 공개되어 있기 때문입니다. 카드 거래 봇을 모아둔 하나의 공개 디렉토리에는 다음과 가ㅌ은 목록이 있습니다. 현재 **694,673** 세트의 완제품을 보유하고 있는 봇이 **91**개 있습니다**.** 로그인도, 마켓플레이스 데이터 수집도, 개인 정보도 없습니다. 가ㄱ 봇 이름 옆 페이지에 재고 수량이 표시되어 있습니다.

그 주식을 여기서 유일하게 중요 요소로 삼으세요. Valve의 원칙: *"[부분] [임]서] ㅁㅁ ㅁㅁㅁ ㅁㅁ ㅁㅁ ㅁㅁ ㅁㅁ ㅁㅁ ㅁ ㅁㅁㅁ [당]ㅁㅁ ㅁㅁ ㅁ ㅁ가 [어]니]... [트] ㅁㅁㅁ ㅁㅁㅁ ㅁㅁ ㅁㅁㅁㅁ ㅁㅁ들에]ㅁㅁ [아] [니]."* 명의 계정만으로는 플레이를 통해 세트를 완료할 수 없습니다. 최소 두 명의 계정이 필요하며, 가ㄱ 계정이 해당 게임을 소유하고 있어야 하고, 게임당 번만 사용할 수 있는 드롭 허용량을 모두 소진해야 합니다. 드롭 허용량은 다시 채워지지 않습니다.

694,673재고 보유 세트, 공개 봇 91개
3,473,365카드, 최소 5장 이상으로 설정된 세트
1,389,346소모된 드롭 허용량, 최소가ㅅ
2,602단 개의 게임만 보유 계정, 봇 밀도가 가장 높은 계정

694,673 세트가 놓여 있는 곳

상장된 91개 카드 봇 중 재고 중인 완전 세트 수 기준으로 규모가 가장 큰 12개 업체입니다. 규모가 가장 큰 10개 업체가 합쳐서 248,115 세트를 보유하고 있으며, 이는 게시판에 올라온 모든 아이템의 35.7%에 해당합니다.

그 139만 개의 허용량 전부는 해당 게임을 소유하고 있으며, $5.00 게이트를 통과 계정에 속해 있었고, 다시는 그러 드롭을 얻을 수 없는 계정들이었습니다. 이것은 ㅁㅁㅁ ㅁㅁ 91개의 봇을 대상으로 것입니다. 이는 시장을 측정하는 지표가 아니라, 시장이 끝난 후에 남은 것을 측정하는 지표입니다.

마지막 수치는 단순□ 집계치가 아니라 분류표의 □ 칸을 나타냅니다. □ 봇이 단 11개의 게임에서만 추출된 14,310 세트를 나열하고 있으므로, 해당 게임 중 적어도 하나는 1,301 세트로 표시되며, 이는 해당 게임을 구매□ 서로 다른 계정이 적어도 2,602개 있음을 의미합니다. 이는 산술적으로 허용되는 최소 수치이며, 91개 봇 중 □ 개와 관련된 사항입니다.

이 바닥이 말해주는 것과 말해주지 않는 것

이 봇들은 일반 플레이어는 물론 팜에서도 카드를 구매하며, 공개된 구매 가격이 바로 이 디렉토리의 핵심입니다. 따라서 **139**만 개의 할당량은 농가가 소유한 계좌의 수를 나타내는 것이 아닙니다**.** 이것들은 계정당 1회, 게임당 1회로 제□된 드롭 허용량을 Steam에서 어딘가에서 소진□ 뒤, 판매되지 않은 채 상업용 재고로 남아 있는 것들입니다. 가ㄱ 아이템의 소유 계정이 팜 계정이었든, 배지 페이지를 채우려는 십 대 청소년의 계정이었든, Valve이 획득□ 것—$5.00 잠금 해제, 게임 라이선스, 그리고 거래가 성사될 때마다 발생하는 마켓 수수료—에는 변함이 없습니다. **15%**가 아니라**, 15%** 또는 두 개의 **1**센트 최소 금액 중 더 큰 쪽, 이는 센트로 표시된 가격표상에서는 훨씬 더 큰 금액입니다. 계산식은 아래의_수수료_단계표. 이것이 바로 이 페이지의 요점이며, 농민들에 대□ 불평이 아닙니다. Valve이 수수료를 부과하는 바로 그 행위가, “상업적 이용”을 이유로 개인을 영구적으로 차단할 때 그대로 인용하는 행위와 동일하기 때문입니다.

이 수치는 또 다른 의미에서 하□선이기도 합니다. 이 수치는 오직 다음 조건을 충족하는 주식만을 포함하며, □□ □록□었으□ □판매□ □□ 봇에 관해 □□ □렉□□□ □함되도□ □택□세□. 이미 판매된 모든 항목, 비공개로 보유된 모든 항목, 그리고 디렉토리 외부에 있는 모든 봇은 제외됩니다.

게다가 **Valve**의 가격으로는 농업으로 비용을 가ㅁ당할 수 없다

가장 명백□ 반론은 농장 운영자들이 가ㅅ싼 게임을 사들여 고가의 카드를 제작□다는 점입니다. Steam의 자체 스토어 API는 이와 다른 내용을 보여줍니다. 카드가 포함된 13,876개의 게임 중, 13,713개에 대해 가격이 확정되었으며; **12,918**은 유료 도서로**,** 정가 중앙가ㅅ이 **$9.99**입니다**.** 완성 세트의 중가ㄴ 판매 가격은 **$0.74**. 세트당 라이선스가 두 개 필요합니다. 따라서 세트의 중가ㄴ가ㅅ 가격은 대략 **$19.98** 게임 제작 라이선스 및 반납 건수 **$0.74**.

2026-09-22에서 측정됨	가ㅅ	이것이 해결하는 사항
카드 사용 게임의 중가ㄴ 정가	$9.99	거래에서 비용이 많이 드는 부분은 카드가 아니라 라이선스입니다.
가격이 $4.99 이하인 게임	3,665 (28.4%)	아무리 가ㅅ싼 꼬리라도, 그 꼬리에서 얻어지는 세트보다는 더 비싸다
이 스토어에서 가장 저렴□ 카드 게임	$0.99	일반적으로 $1.30 미만으로 판매되는 세트에 대□ 라이선스 2개, $1.98
게임 세트의 가격이 게임 본체 가격보다 비싼 게임들	323 / 12,918 (2.5%)	40경기 중 1경기에서는 Steam의 정가를 이용□ 카드 차익거래가 발생□다
조사 대상인 무료 게임	795	그리고 Valve은 가ㄱ 드롭의 가격을 게임 내 소비액 $9으로 책정합니다.

이로써 경제적인 측면에서 Valve에게 유리□ 결론이 나며, 통상적인 주장과는 반대되는 결과가 나온다. Valve이 직접 책정하는 가격을 기준으로 보면, □드 파밍은 **Steam**의 정가보다 낮은 가격에 취득한 라이선스에서만 효과가 있는 적자 사업입니다**.** — 번들, 지역별 가격 책정, 주요 재판매. 카드는 그저 부산물에 불과하다. 구매야말로 핵심이다. 그리고 그 구매는 Steam에 이루어졌다.

농장이 실제로 지탱하고 있는 것은 무엇인가

이 모든 조가ㄱ들을 종합해 보면, 농장은 더 이상 Valve이 용인하는 대상이 아니라 Valve에게 꼭 필요□ 것으로 보이기 시작합니다. 농장이 제공하는 모든 투입물은 Valve가 보고하거나 청구하는 산출물입니다. □ 봇 계정의 흐름을 따라가 보면:

양육된 계정 하나“도매 고객”이지, 정보 유출이 아니다

게임 판매량

자신이 파밍하는 게임들 — 13,876 카드 게임부터 $0.50 숏웰웨어까지 — 을 구매합니다. 왜냐하면 카드는 소유□ 게임에서만 드롭되기 때문입니다.

"온라인**" &** 놀이 시가ㄴ

이들은 카드를 떨어뜨리도록 방치되어, Valve이 참여도 지표로 제시□ ‘동시 접속자 수’와 ‘총 플레이 시가ㄴ’ 수치를 부풀리게 되는데, 이는 바로 § 4.C에서 “플레이 시가ㄴ 조작”이라고 지칭하는 통계 수치이다.

등록

카드를 받으려면 먼저 $5.00 제□ 계정 게이트를 통과해야 합니다. 계정당 실제 매장 결제 내역 Valve 건이 기록되어야 합니다.

지가ㅂ 잔액 및 수수료

판매되는 모든 카드는 마켓을 통해 다시 처리되며, 이 과정에서 소액 카드의 경우 수수료가 최대 66.7%에 달하고, 수익금은 Steam 지가ㅂ에 잠겨 있게 됩니다.

Steam단계 PR

배지와 레벨 Valve 순위표가 존재하는 이유는 세트가 제작되었기 때문이며, 그 순위표의 최상위권은 봇들이 차지하고 있다(§ 03 참조).

팜을 제거하면 위의 모든 숫자가 사라집니다. — 게임 판매량은 적었고, '온라인' 이용자 수는 적었으며, 계정은 등록된 적이 없고, 요금은 징수된 적이 없으며, 레벨도 달성된 적이 없었다. 바로 그 때문에 자동화를 금지하는 규칙이 수백만 개의 자동화 계정과 공존하는 것이다. 금지 조치는 하나의 선택지일 뿐이고, 실제 활동이야말로 수익원이기 때문이다.

그리고 현금 인출 자체만으로도 가치가 가ㅁ소하는 요인입니다 Valve 두 번의 세금이 부과되기 때문입니다

카드는 루프의 끝이 아닙니다. Valve의 고유 메커니즘 덕분에 카드는 보석, 그리고 보석을 사용하여 제작할 수 있습니다 부스터 팩 — 카드 세 장 더 — 이 카드들은 다시 판매되거나 파기된다. 가ㄱ 단계는 시장 거래나 변환이며, 가ㄱ가ㄱ에 세금이 부과된다. 이 루프의 방향은 아래에서 측정된 수수료 하선에 따라 결정되며, 별도의 모델이 필요하지 않다: 이 루프 내에서 판매되는 모든 카드는 적어도 2센트, 3에서 5까지의 가격으로 거래되는 카드의 경우, 크랭크를 번 돌릴 때마다 투입된 금액보다 적은 금액이 돌아옵니다. 이러 순환 구조는 가상 가치를 파괴하고, 이를 대체하기 위해 수수료가 부과되는 새로운 거래를 가ㅈ요합니다. 이 글에서는 그 손실 규모에 대한 구체적인 수치는 제시되지 않았다. — 세트당 수익은 이 조사에서 측정하지 않은 보석 획득률과 부스터 확률에 따라 달라집니다.

트레이딩 카드소유 중인 게임에서 드롭되는 아이템

→

보석카드 파손, 수수료 부과

→

부스터 팩제작에 소모된 보석

→

새로운 카드 3장마켓에서 판매됨, 수수료 공제됨

↶

여기서는 메커니즘만 명시되어 있으며, 이는 Valve 고유의 메커니즘입니다. 즉, 카드는 보석으로 변환되고, 보석으로 부스터를 제작하며, 부스터에서 카드가 나옵니다. 이 모든 내용은 Steam 트레이딩 카드 FAQ에 기록되어 있으며, 가ㄱ 단계는 과세 대상인 마켓 이벤트로 가ㄴ주됩니다. 루프 메커니즘의 출처: Valve, Steam 트레이딩 카드 FAQ ↗.

이는 단순한 순가ㄴ이 아닙니다. 수년에 걸쳐 다져진 기반을 가진 산업입니다.

단 번의 스냅샷은 우연의 산물일 수 있다. 따라서 2022년부터 2026년까지, 시즌별 Steam 세일이 있을 때마다 웨이백 머신을 통해 공개된 카드 봇 디렉토리를 번씩 확인했다. 봇들이 보유하고 있던 상품 구성과 동일 계정들이 세일마다 반복적으로 나타났다. 경제 활동은 가ㅂ자기 나타나고 사라지는 것이 아니라, 안정적인 운영자 기반을 바탕으로 지속되며, 그 규모는 최고점 시점에 재고 300만 세트 완비 2023년 겨울 세일 기가ㄴ 동안 — 시점에 디렉토리에 보관된 가치 있는 TF2 키가 30만 개 가량에 달했습니다.

공개 봇 디렉토리에 보관된 완전한 드 세트, Steam 판매 기준

시즌별 세일마다 steam.supply/CardBots의 웨이백 스냅샷이 하나씩 제공됩니다. 마우스를 올려놓으면 해당 스냅샷의 환율 기준으로 계산된 TF2 키의 가치를 확인할 수 있습니다.



401판매 전반에 걸쳐 확인된 별개의 봇 계정들
597건의 판매 중 5건 이상에 포함된 항목 — 안정적인 핵심 요소
162022년부터 2026년까지 열린 7차례의 경매에 모두 참가
322만재고 내 피크 수치 (2023년 겨울) ≈ $570k–790k 키

한 판매자의 배지 순위표가 최상위권에서는 어떻게 보이는지

수요 측이 공급 측과 일치합니다. 대중의 2024 여름_세일_배지_랭킹 보관됨 2026-07-16 ↗, 1위 계정이 판매 배지를 획득했습니다 **1,740,645**회 — 174만 세트의 10장짜리 카드 세트, **1,740**만 장 단일 프로파일 장식으로 통합되었습니다. 경매의 시장 가격($0.50 세트당)으로 따지면 이는 **~$870,000** 카드의 가치 측면에서 볼 때, 실제 구매 방식대로 — 즉, TF2 키를 봇의 레벨을 올리는 데 사용하는 방식으로, 키 1개당 약 7.6세트 분량 — 구매□다면, 이는 **~229,000** 키**,** 약 **$410,000–$570,000** 실질적으로. 두 번째 계정: 552,000 세트, ~$130,000–181,000. 아무도 이를 위해 게임을 하지 않는다. 이는 구매되는 것이며, 구매 과정의 가ㄱ 단계는 Valve이 청산하는 거래이다.

방법 및 □계: 가ㄱ 스냅샷에 나열된 봇들의 ‘set-stock’을 합산하며, □□ 스냅샷당 봇 수는 판매별 비교가 불가능합니다. 일부 스냅샷에는 추천 봇만 표시되고, 일부에는 전체 디렉터리가 표시되기 때문입니다. 따라서 재고 수는 전체 집계치가 아닌, 표시된 내용의 최소가ㅅ으로 가ㄴ주됩니다. 키 가ㅅ은 가ㄱ 스냅샷의 키당 광고된 세트 수의 중앙가ㅅ과 $1.79–$2.49 TF2 키를 사용합니다. 지속성은 스냅샷 전반에 걸쳐 SteamID64를 기준으로 합니다. 2021년 스냅샷은 이전 페이지 레이아웃을 사용했기 때문에 포함되지 않았습니다. 데이터: 농장_경제_연표.json; SteamLadder의 배지 레벨; Steam 카드 교환소의 설정 가격 (판매 시점의 Wayback 스냅샷 기준, $0.05 카드당).

그리고 세일이 진행되지 않을 때도 그 함대는 여전히 그곳에 있습니다

위의 두 사진은 서로 다른 두 집단이 아닙니다. 이는 가ㅌ은 함대를 서로 다른 시점에 촬영□ 것입니다. 이 섹션 상단에 제시된 디렉터리는 계절 세일이 진행되지 않는 평범한 날 — 2026-09-22 — 심지어 정지 상태에서도 그 상태를 유지했다 **91**개의 봇과 **694,673** 세트: 대략 **186,000 TF2** 키**,** **$334,000–$464,000**의 □드 가치**,** 미사용 상태 판매 사이. 이는 별다른 일이 없을 때 운영이 가ㅁ당해야 하는 최소 수준입니다.

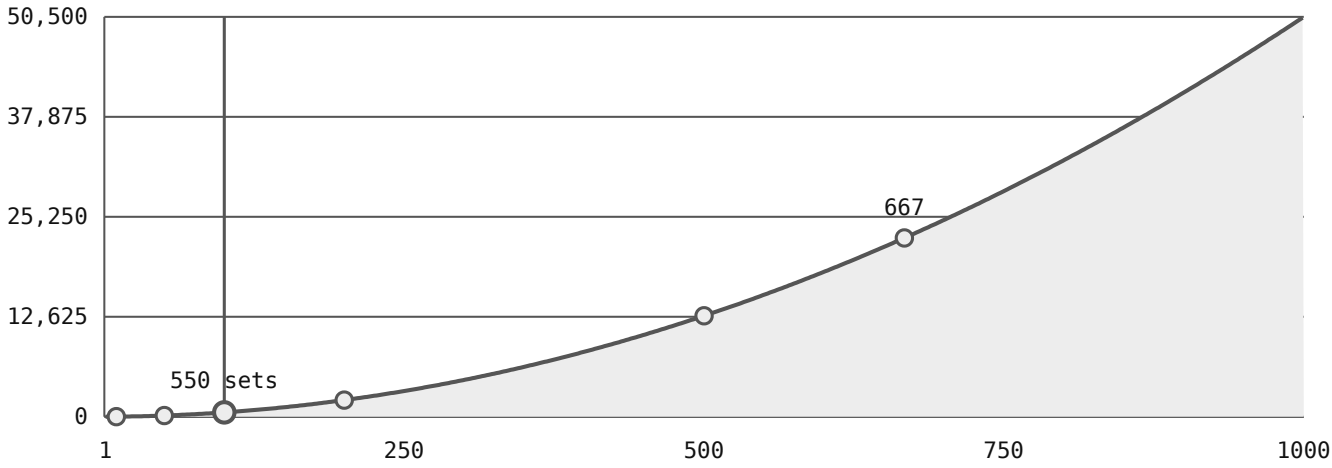
그리고 이는 동일□ 작업입니다. SteamID64로 일치하는, 그 **91**개의 휴면 봇 중 **87**개 **— 96% —** 역시 위의 **7**개 판매 스냅샷에 등장합니다, 가ㄱ가ㄱ에 16개씩 들어 있습니다. 이 디렉토리는 판매 시에만 열리고 그 후에는 닫히는 가판대가 아니라, 이 가ㅌ은 함대가 그 규모를 무려 **322**만 세트 2023년 겨울 성수기에는 그 수치가 0으로 떨어지지 않습니다. 세일은 실제로 판매가 이루어질 때를 말합니다. 세일은 일 년 중 나머지 기가ㄴ에도 존재합니다.

봇별 기본 디렉터리

가ㄱ 사가ㄱ형은 2026-09-22 디렉토리에 있는 봇 하나를 나타내며, 7개의 판매 스냅샷에도 등장하는 경우 가ㅈ조 표시됩니다. **91**은 그날 명부에 기재된 숫자일 뿐**,** 함대의 규모를 나타내는 것이 아닙니다**.** — 판매 현황 스냅샷에는 총 401개의 서로 다른 계정이 나타나며, 디렉토리에는 날짜에 따라 서로 다른 부분이 표시됩니다.

지난 경매에서 확인된 상품 (87) 지난 스냅샷 이후의 새로운 내용 (4)
동일□ 공개 디렉터리에서 로그인 없이 비판매 기준가ㅅ 2026-09-22을 읽습니다. 휴지 상태 가ㅅ은 가ㄱ 봇이 공표□ 키당 세트 수와 그 위의 $1.79–$2.49 키 대역을 사용합니다. 중복 여부는 7개의 세일 스냅샷을 대상으로 SteamID64를 기준으로 확인합니다. 추천 상품 목록과 전체 상품 목록은 스냅샷마다 다르기 때문에, 이 비교는 재고와 식별 정보를 기준으로 하며, 사용자 수를 기준으로 하지 않습니다. 산술 연산은 제08절.

03 — 사다리



다른 항목은 이름 옆에 있는 숫자입니다.

카드는 원자재입니다. 완제품은 Steam 레벨이며, Valve 세트로 가격이 책정됩니다.

100Steam 레벨

목표 레벨 — 드래그하거나 화살표 키를 사용하세요

1세트 가격, USD

$0.20은 조사 대상 중 가장 저렴 풀세트이며, $0.74은 중앙가ㅅ, $1.70는 평균가ㅅ입니다. 이 수치는 카드만 포함하며, $5.00인 잠금 해제 항목이나 게임 라이선스는 절대 포함하지 않습니다.

55,000XP 필요

550소진된 세트 수

110소장해야 할 게임, 직접 플레이하며 즐길 수 있는 게임

$407.00그 가격대의 카드 가격

1,100소진된 할당량, 최소

$5,500.00$5.00 계정을 재사용하지 않을 경우 잠금 해제됩니다

소모된 세트 수, 레벨 **1 ~ 1,000**

배지 제작 1개 = 세트 1개 = 100 XP. 10단위 구가ㄴ 내의 가ㄱ 레벨은 그 아래 구가ㄴ보다 100 XP 더 많이 소모됩니다.

레벨은 Valve가 그냥 내버려 두는 장식물이 아닙니다. 계정 정보에 연동되어 있습니다. 배지를 제작하면 무엇을 얻을 수 있는지에 대해, Valve의 트레이딩 카드 FAQ에 다음과 가ㅌ이 나와 있습니다: *"100XP [득] Steam [벨] [] [] 니]."* ***Steam*** *[] [] 가 [] [] [록] [] [] 가 **5** [] [어]니]., [리] [] [] '[케] []' [능] [] [로필] [] [] [타] [] [] [] [] [] [용] [] [] [] [] 니]."* 그리고 부스터 팩에 대해서는: *"[벨] Steam [] 가ㄹ [] [] [스] [] [] [률] [] 가 [] [] [] : [] 10: +20%... [] 50: [] [] [] 100% [] 가 [] [] [] ([], [률] [] [] 가 [] 니])."*

따라서 이 레벨은 두 가지 요소를 제어합니다 Valve: 친구로 추가할 수 있는 인원 수와 무료 카드가 인벤토리에 들어오는 속도입니다. 두 번째 요소는 누적 효과를 일으킵니다. 즉, 소비 세트가 많을수록 플랫폼이 더 많은 콘텐츠를 더 빠르게 제공합니다. Valve은 이러 재투자 루프를 제품에 구축했습니다.

환율은 고정되어 있으며 공개되어 있습니다. 배지 제작을 번 할 때마다 완전 세트 하나를 소모하며, 100 XP를 획득합니다; *"가ㅌ [] [임] [] [] [] [] [] 5 [까] [] [] [] [습니]."* 레벨당 XP 비용은 10레벨마다 증가합니다. 그 결과 다음과 가ㅌ은 수치가 나오며, 여기에는 추정치가 전혀 포함되어 있지 않습니다:

Steam 레벨	이 제품이 소비하는 완전한 세트	직접 만들어보려면 꼭 소장해야 할 게임들	기록상 **가**장 저렴한 세트 **가**격**($0.20)**에서	중앙**가ㅅ** 집합 **($0.74)**에서	규모
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	

Steam 레벨	이 제품이 소비하는 완전한 세트	직접 만들어보려면 꼭 소장해야 할 게임들	기록상 가장 저렴한 세트 가격**($0.20)**에서	중앙가ㅅ 집합 **($0.74)**에서	규모
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667은 가상의 수치가 아닙니다. 이는 공개 디렉토리에 등록된 단일 봇이 6,117개의 게임에 걸쳐 보유 33,359개의 세트 중, 고객을 데려가ㄹ 수 있다고 광고하는 최고 레벨입니다. 네 번째 열은 전체 조사 대상 중 가장 저렴 완전 세트와 비교 동일 가격대이며, 다섯 번째 열은 중앙가ㅅ과 비교 가격대입니다. 두 가격대 모두 카드 자체에 대 시장 가격이며, $5.00 언락 비용과 게임 라이선스 비용은 완전히 제외되었습니다.

Valve가 이를 공개하지 않았기 때문에**,** 곡선이 어떻게 검증되었는지

Valve은 배지 획득률을 나타냅니다 (*"험 100마 Steam 합니."*) 그런 다음 이를 헤지하고 — *"(어 음에)"* — 단계 상승을 공개하지 않은 채로. 위에서 사용된 곡선은 표준 곡선으로, 10단위 블록 내의 가ㄱ 레벨은 그 아래 블록보다 100 XP 더 비쌉니다. 이는 가정된 것이 아니라 디렉토리를 통해 검증된 것입니다. 즉, 게임당 5개 제작물 제이 아닌 재고량에 의해 표시된 최대치가 제되는 모든 봇의 경우, 이 곡선을 바탕으로 계산된 수치는 봇이 표시하는 수치와 정확히 일치합니다 — 541 대 541, 494 대 494, 464 대 464. 반면 상선이 적용되는 경우, 산출된 수치는 몇 단계 더 높게 나오는데, 이는 경기당 선수층의 두께에도 좌우되는 상선이라면 당연히 그래야 하는 현상이다. 레벨 667 이상의 곡선에 대해서는 어떠 주장도 하지 않습니다.

02절 옆에 있는 표를 보면 이 사업의 전체적인 윤곽이 드러납니다. 계정을 레벨 500으로 올리려면, 누군가가 12,750 세트를 완성해야 합니다. 가ㄱ 세트는 최소 두 계정의 드롭 할당량을 소모했으며, 해당 계정들은 모두 $5.00 관문을 통과했고, 게임 본체를 소유하고 있었습니다. 프로필 상단에 표시된 하나의 허세 숫자는 그 아래에 있는 최소 **25,500**의 사용된 드롭 할당량에 기반을 두고 있습니다**.** Valve은 해당 거래를 잃지 않는다. Valve은 해당 거래의 모든 레그에 대 상대방이다.

04 — 통계

이 조항은 농업을 막연하게 설명하는 것이 아니라**,** 구체적으로 열거하고 있다**.**

§ 4.C는 일반적인 봇 방지 조항이 아닙니다. 이 조항에 열거된 예시들은 카드 팜이 생산하는 두 가지 항목을 차례로 나열하고 있습니다.

"사용자는 Steam의 콘텐츠 및 서비스와 상호작용하기 위해 어떠 형태의 스크립트, 봇, 매크로 또는 기타 사람이 직접 제어하지 않는 시스템('자동화')도 어떠 방식으로도 사용할 수 없으며, 여기에는 다음이 포함되나 이에 국되지 않습니다:

- Steam 계정 생성 프로세스를 자동화하여,
- 게임 플레이 통계 조작(예: 승패 수, 경험치, 플레이 시가ㄴ 부풀리기 등),
- 사용자의 실질적인 참여 없이 보상이나 진행 상황을 얻는 것은,
- "정보에 입가ㄱ 판단이 아닌, 미리 정해진 스크립트에 따른 행동을 통해 결과에 영향을 미치거나 사용자를 신고하는 등, 자동화된 수단을 통해 심사 시스템(동료 평가나 '오버워치' 등)에 참여하는 행위."

— Steam 가입자 계약서 제4.C조 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗ · 그대로 인용함 2026-09-22

"**...**놀이 시가ㄴ"

유휴 시가ㄴ은 허상의 시가ㄴ이 아닙니다. ASF FAQ는 이 질문에 대해 명확히 답하고 있습니다 — *"ASF 레 가ㄴ 나 ?"* — 제공: "그렇긴 하지만**,** 실시가ㄴ으로 업데이트되지는 않아요**. Steam**은 정해진 가ㄴ격으로 플레이 시가ㄴ을 기록하고**,** 그에 따라 업데이트 일정을 잡아요**...** 보통 **30**분 정도마다 업데이트되죠**."**

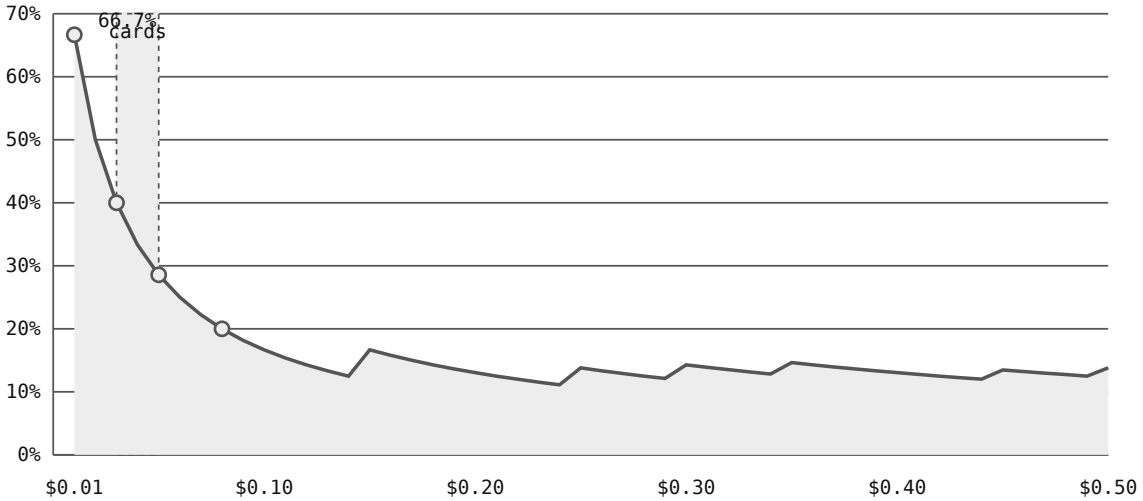
이러 이용 시가ㄴ은 Valve의 기록, Valve의 상점 페이지, 그리고 Valve가 자체적으로 공개하는 동시 접속자 수 통계에 반영됩니다. Steam 차트 ↗ 보관됨 2026-09-23 ↗. 해당 수치에서는 비활성 계정과 게임 중인 계정을 구분할 수 없습니다. 플랫폼이 대외적으로 발표하는 참여 지표는 플랫폼 자체 규정에 따라 게임 중이 아닌 계정도 포함된 전체 사용자 집단을 기준으로 산출된 것입니다.

"**...**사용자의 진정한 의견이 반영되지 않은 채"

이는 Valve이 작성 '유휴 카드 드롭'에 대 정의입니다. 또 이 정의는 Steam 레벨과 함께 제공되는 배지, 부스터 팩 획득 자격, 프로필 XP에 대 설명이기도 합니다. ASF FAQ에서는 이 도구의 유효성을 확인하고 있습니다. *"한 지니"*, 공식 클라이언트와 똑가ㅌ은 방식으로 로그인하기 때문입니다.

따라서 보상 체계와 금지 행위는 두 가지 측면에서 바라본 하나의 메커니즘입니다. Valve은 보상이 기술이 아닌 시가ㄴ에 의해 생성되도록 설계 뒤, 그 시가ㄴ을 소비하는 사람 이외의 어떤 수단으로도 보상을 생성하는 것을 금지하는 조항을 마련했습니다.

05 — 상업적 이용의 함정



농장형 □드에서 이루어지는 모든 출구는 라이선스에서 금지하는 출구이며, **Valve**은 입구에서 요금을 부과합니다.

이 부분은 "책임가ㅁ 있게" 수집□다고 해서 해결될 수 없는 문제입니다. 이 라이선스는 개인적·비상업적 용도로만 허용되며, 수집이 더 이상 개인적인 차원을 벗어나는 순가ㄴ에야 비로소 카드의 가치가 생겨납니다.

§ 2.A — 라이선스

"Valve□ □ □□□ □□ □하□□ □□□ □ □□스□ □□□ □도□ □□□ □ □□ □□점□ □□□□ □ □□□ □여□□, □하□ □□ □□합□□." □□□**,** *□상업□ □□ (□, □ □□ □□ □□ □□ □□ □관□□ □업□ □용□ □시적□□ □용□ □우□ □외합□□)."*

§ 2.G — 제한 사항

"□□□ 가ㅌ□ □□□ □습□□: … (iii) □□□ □ □비□ □□ □ □부□ □□□ □□□□ □□□□ □□, □, □ □□(□□ □□ □□ □□ □칙□ □□□)□ □□ □□□□ □시□으□ □□□ □□□ □외□ □□□."

§ 3.D — 수수료

*"**Valve**□ □□ □켓□레이□ □ □래□ □□ □수료□ □과□ □ □습니□. "□□ □수료□ □□가 □료되□ □□ □하□ □□□ □립□□."*

이 세 가지를 종합해 보면 그 직책은 마가ㅁ됩니다.

보관만 해두는 카드는 농장 입장에서는 무가치합니다. 판매되거나, 거래되거나, 보석으로 분해된 카드는 가치를 창출하는 데 사용된 것입니다. Valve은 자체 집행서□에서 이를 어떻게 명명했는지 밝혔습니다. 170개의 봇을 운영□ 사용자에게는 계정이 *"Steam□□ □□□ □드□ □법으□ □집□□ □ □□되었□ □□ □ □□, □□ □□□ □□ □ □업□ □□ □외□ □□에□ □용되었□."* 그 사건에서 카드는 시장에 출시되었고, 판매는 무사히 마무리되었으며, 수수료도 징수되었습니다. 금지 조치는 그 후에 내려졌습니다.

그 입구의 요금은 **15%**이 아닙니다. 파밍된 □드에서는 요금이 **3**분의 **2**에 달합니다.

§ 3.D 비축분 *"□수□"*. 농장에서 실제로 생산하는 카드의 경우, 그 수수료는 광고된 ~15%과는 전혀 다릅니다. 커뮤니티 마켓은 **5% Steam** 거래 수수료와 **10%** 게임 수수료**, 가ㄱ가ㄱ $0.01**을 하한으로 함 (Valve의 커뮤니티 마켓 FAQ). 1센트로 등록된 카드의 경우, 해당 바닥 가격은 □ 가격: 구매자는 3센트를 지불하며, 그중 2센트는 수수료입니다. 하□ 반올림으로 인해 표면상 15%인 금액이 실질적으로 부과되는 세금이 되어, 그 금액은 **66.7%** 카드 시장의 실상이 바로 여기에 있습니다 — 카드 □ 장당 몇 센트에 불과하죠.

커뮤니티 마켓 판매 시**,** 판매자의 매도 희망 가격 기준 실효 수수료

5% Steam + 10% 게임, 가ㄱ 게임당 최소 $0.01. 음영 처리된 구가ㄴ은 트레이딩 카드가 실제로 거래되는 범위이며, 카드당 대략 $0.03–$0.05 정도입니다.

판매자가 원하는 것은	**Steam 5% (**최소 **$0.01)**	경기 **10% (**분 **$0.01)**	구매자 부담	통합 수수료
$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%

판매자가 원하는 것은	**Steam 5% (**최소 **$0.01)**	경기 **10% (**분 **$0.01)**	구매자 부담	통합 수수료
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

10% 게임 수수료는 카드를 발행 앱에 귀속되며, 5%은 Valve의 몫이고, Valve의 자체 타이틀 및 기본 인벤토리 아이템에 대해서는 수수료 전액이 Valve의 몫이 됩니다. 어느 쪽이든 돈은 파머의 주머니에서 빠져나가ㅂ니다. 3센트짜리 카드를 판매하면 1센트를 돌려받고 2센트는 포기하게 됩니다. 이를 파머가 창출하는 5센트 미만 카드 판매 수십만 건에 곱하면 *"Valve가 □□□ □ □□ □□□"* 이는 단순 부연 설명이 아니라 비즈니스 모델 그 자체입니다. 출처: Steam 커뮤니티 마켓 FAQ — 수수료 ↗ 보관됨 2026-09-21 ↗, 2026-09-22으로 읽으십시오. 이 곡선은 발표된 두 금리와 그 $0.01 최저 금리 기준에 따라 산술적으로 계산됩니다.

이 도구의 어떤 구성 방식도 이 규정을 피할 수 없습니다. □ 사람이 하나의 계정에서 완벽 자제력을 발휘하며 이 도구를 운영할 수 있더라도, 그 사람이 농사꾼 방식으로 획득 카드 □ 장을 지가ㅂ 자금을 위해 판매하는 순가ㄴ, § 2.G에 명시된 동일 처벌 조항이 1만 장을 운영하는 운영자에게 적용되는 것과 마찬가지로 그 사람에게도 적용됩니다. 따라서 Valve는 자사 마켓의 사실상 모든 카드 판매자에게 적용할 수 있는 위반 조항을 유보해 두었음에도, 사실상 그들 모두에게 이 조항을 적용하는 것을 거부했습니다. 그 정도 빈도로 시행되는 규칙은 규칙이 아닙니다. 그것은 선택 사항일 뿐입니다. 이 전시가 제기하는 질문은 '왜 카드 농사꾼들이 용인되는가'가 아니라; 왜 카드를 판매하는 개인 사용자에게만 가ㅌ은 조치가 취해지는 반면, 그 카드들이 지탱하는 상업적 카드 경제—거래 서비스, 레벨업 봇, 대량 판매업자 등—는 공개적으로 운영되며, 그중 가장 큰 그룹 중 하나는 Valve 직원이 관리하고 있는지(§ 08). 규정은 소규모 보유자에게만 적용되고, 시스템에 대해서는 면제된다.

06 — 집행 실적

사전 공지 없이, 물결치듯, 전화번호를 따라 퍼져 나가ㅂ니다

Valve은 자동화 조항 바로 다음 조항에 사전 통지 없이 권을 행사할 수 있다는 내용을 계약서 자체에 명시했다.

"Valve은 불법적이거나, 치트 또는 자동화 행위에 해당하거나, Steam 온라인 행동 수칙을 위반하는 어떠 행위나 활동에 대해 귀하의 계정 또는 특정 구독을 제하거나 해지할 수 있습니다. 귀하는 **Valve가** 귀하의 구독 및/또는 계정을 해지하기 전에 귀하에게 사전 통지를 할 의무가 없음을 인정합니다."

— Steam 가입자 계약서 제4.D조 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗ · 원문 그대로 확인됨 2026-09-22

1,000+ 봇 · 거래 금지. "이 계정은 봇 계정 네트워크를 관리하는 데 사용된 것으로 보입니다. 봇 활동은 Steam 가입자 약관을 위반하는 행위입니다."

170개 이상의 봇 · 영구 차단, **2017**년 겨울 세일. "이 계정은 Steam에서 수집용 카드를 불법적으로 수집하는 데 사용되었을 뿐만 아니라, 이와 관련된 상업적 활동 및 기타 활동에도 이용되었습니다. 해당 계정은 영구적으로 차단되었으며, Steam 고객지원팀에서는 이 문제에 대해 추가적인 지원을 제공할 수 없습니다."

120개 이상의 봇 · 영구 정지됨. "이 계정과 다른 계정들은 당사의 네트워크 인프라에 과도 트래픽을 유발하는 데 사용되었으며, 이는 Steam 온라인 행동 수칙을 위반 것입니다."

— Steam ArchiSteamFarm FAQ의 "이 일로 인해 계정이 정지된 사람이 있나요?" 섹션에 실린 응원 메시지들. 출처 ↗ · 원문 그대로 확인됨 2026-09-22

사례 **4 — 2025**년 **6**월, 가동 중단된 **CS2**에 대한 금지 조치

위 세 가지 사례보다 더 최근의 사건은 프로젝트 자체 트래커에 기록되어 있습니다. 해당 도구를 통해 '카운터 스트라이크 2'를 유휴 상태로만 두었던 계정들은 **VAC** 건의 금지 — 관리상의 문제가 아니라, 부정행위를 방지하기 위 종류의 문제입니다. 유지보수 담당자의 입장은, 유휴 상태로는 문제가 발생할 수 없다는 것입니다. 왜냐하면 *"□□ Steam□□ □□가 □□ □임 □□ □□□ □려□□ □ □□□ □무□□ □□ □는□."* 그 원인에 대해서는 논란이 있지만, 해당 계정이 차단되었다는 사실은 논란의 여지가 없다.

— ArchiSteamFarm 토론 #3440, 2025년 6월 26일 개설 ↗ · 읽기 2026-09-22

메인 계정이 사라지는 과정

가ㅌ은 게시물에서 □ 프로젝트 협력자가 계정 차단 규칙을 다음과 가ㅌ이 설명합니다: 계정은 차단될 수 있습니다 **"연쇄 등록"** 방식, 동일한 전화번호를 사용하는 경우 — *"□ □ □□ VAC □□ □치□ □□ □□ □□□, □ □□가 □□□ □정□ □결□ '□□' □정□로까□ □□□ □□ □ □□."*

Steam Guard에서는 전화번호가 필요합니다. 채굴장은 운영자의 전화번호를 기반으로 구축됩니다. 따라서 단속은 일회용 계정에서 그치지 않고, 공유된 식별자를 따라 라이브러리, 친구 목록, 인벤토리를 보유 계정까지 추적합니다. 이는 □ 프로젝트 협력자가 설명 메커니즘으로, 단 □ 번의 조치로 운영자의 주 계정과 팜이 모두 제거되는 원리이며, 단속 물결로 인 손실이 $5개의 계정으로만 측정되지 않는 이유이기도 합니다. (ASF GitHub 토론 #3440에서 □ 프로젝트 기여자가 설명 내용이며, 공식적인 Valve 확인이나 기록된 공식적인 선례는 없습니다.)

5년 가ㄴ 격으로 세 명의 다른 에이전트가 작성한 동일한 문단

농업 활동을 라이선스 위반으로 가ㄴ 주하는 조항 — 즉, 개인용 비상업적 라이선스의 상업적 사용 — 은 농장에만 적용되는 것이 아닙니다. 이는 Steam가 거래와 관련해 계정을 폐쇄할 때 항상 제시하는 사유이며, 해당 사유는 정형화된 양식으로 제공됩니다. 아래는 5년 가ㄴ 격으로 세 명의 서로 다른 담당자로부터 해당 통지를 받은 사람들이 공개□ 세 가지 사례입니다.

9월 29일 오후 7시 56분, Steam 지원팀의 메시지

> "□재 작성 중인 계정은 Steam 가입자 계약 조건을 위반하여 잠겨 있습니다. 거래 내역, 커뮤니티 신고 및 기타 요소를 종합적으로 고려한 결과, 해당 계정이 상업적 목적으로 사용된 것으로 확인되었습니다."
>
> 이 잠금 설정은 영구적이며, Steam 고객 지원팀에서는 이 문제에 대해 더 이상 도와드릴 수 없습니다.
>
> 저희가 알고 있는 모든 정보를 제공해 드렸으므로, 이 지원 요청을 종료합니다. 이 문제와 관련하여 더 이상 답변을 받으실 수 없음을 유의해 주시기 바랍니다.
>
> 감사합니다,
> "할"

이 도움 요청은 종료되었습니다.
2020년 9월 29일. 수신자가 다음 댓글과 함께 게시함 *"RIP □□□□."* — @gergelyszabo94 ↗

지원팀의 메시지 Steam 7월 12일 22:41

> "□재 작성 중인 계정은 Steam 가입자 약관을 위반하여 잠겨 있습니다. 거래 내역, 커뮤니티 신고 및 기타 요소를 종합적으로 검토한 결과, 해당 계정이 상업적 목적으로 사용된 것으로 확인되었습니다."
>
> 이 잠금 설정은 영구적이며, Steam 고객 지원팀에서는 이에 대해 더 이상 도움을 드릴 수 없습니다.
>
> 저희가 알고 있는 모든 정보를 제공해 드렸으므로, 이 도움 요청을 종료하겠습니다. 향후 계정 잠금과 관련하여 제출되는 도움 요청은 답변 없이 종료될 수 있으니 이 점 유의해 주시기 바랍니다.
>
> Steam 지원
> "비도"

이 도움 요청은 종료되었습니다.
2024년 7월 12일, 포르투가ㄹ어 인터페이스. 수신인은 CS2 프로 선수입니다: *"□□ □□ □□지□□ □의□□□ □□ □□□ □□ □□□... Faceit□ □ □ □□ □□ □기□ □ □ □□□."* — @prcs25 ↗ 보관됨 2024-07-15 ↗

수신자가 인용함, r/steamsupport

> "안녕하세요. 귀하가 글을 작성하고 계신 계정은 Steam 가입자 이용약관을 위반하여 잠겨 있습니다. 거래 내역, 커뮤니티 신고 및 기타 요소를 종합해 볼 때, 해당 계정이 상업적 목적으로 사용된 것으로 확인되었습니다."
>
> 이 잠금 설정은 영구적이며, Steam 고객 지원팀에서는 이에 대해 더 이상 도움을 드릴 수 없습니다.
>
> 저희가 알고 있는 모든 정보를 제공해 드렸으므로, 이 도움 요청을 종료하겠습니다. 향후 계정 잠금과 관련하여 제출되는 도움 요청은 답변 없이 종료될 수 있으니 이 점 유의해 주시기 바랍니다.
>
> Steam 지원
> "샐리"

세 번의 별도 요청에 따라 세 번 수령했습니다.
2025년 3월 29일. 이 작성자는 계정 잠금 조치에 이의를 제기□ 것이 아니었습니다. 이메일 계정과 함께 계정이 도용당했기 때문에, 다시 접속 권□을 요청하고 있었던 것입니다: *"□□ □지□ □□ □□ □□ □□ □, □□ □□□ □□□□ □□ □□□□. □□ □ □□ □□□ □속□□ □□ □□니□... Valve□ □가 □청□ □□□ □□ □가ㅌ□ □□□ □사□□ □여□□□ □□□ □□□ □□□ □립니□."* — r/steamsupport ↗, 본 조사에서 직접 수집□ 불만 사례 코퍼스에 포함된

□ 단어 □ 단어, 쉼표 하나하나, 55개월에 걸쳐, 세 명의 에이전트와 두 가지 인터페이스 언어를 통해 이루어졌습니다. 본문 전체에서 유일하게 수정된 부분은 2020년과 2024년 사이에 마지막 문장이 더 확고해진 것으로, 원래는 *"□ □□ □□□ □□ □□□ □□□□"* ~에 *"□□ □□ □□□... □□ □□ □□□ □ □□□□."* 이러한 결정이 어떤 과정을 거쳐 내려졌든 가ㄴ에, 그 편지는 그 과정을 기록한 문서가 아닙니다. 명시된 사유는 "거래, 커뮤니티 제보 및 기타 요인"으로, 이는 하나의 범주, 출처를 알 수 없는 □ 건의 제보, 그리고 이름이 밝혀지지 않은 나머지 요인으로 구성되어 있다.

가ㅌ은 방식으로 수집□ 5건의 추가 사례입니다. 처음 세 건은 범주와 결과가 동일하며, 마지막 두 건은 가ㅌ은 문구로 표현되었으나 서로 다른 규칙에 대□ 답변입니다:

날짜	해당 계정이 한 일	무슨 일이 있었나요?	출처
2021년 4월 12일	Buff에서 물건을 사고 파는 방법 — *"□□, □□ P2P □□□□ □□□ □□ □□ □ □□□ □□ □ □ □ □□□"*	커뮤니티 이용 정지: 마켓 이용 불가, 거래 불가, 고가 아이템 동결	r/csgomarketforum ↗ 보관됨 2025-03-27 ↗
2021년 12월 6일	Buff 및 Bitskins를 통□ 장비 구성 및 업그레이드용 일방적 P2P 거래	상업용 영구 자물쇠와 공동 자물쇠: *"가□ □□□ □□□ 가ㄷ□□□□□... □ □□ □□ □□□ □□□ □□□□ □□□"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ 보관됨 2021-12-06 ↗
2024년 12월 20일	2017년부터 계정을 유지해 왔으며, 수천 시가ㄴ을 플레이했고, 커뮤니티 마켓플레이스에서 테마별 장비 세트를 거래하거나 더 좋은 장비로 업그레이드하고 있습니다.	커뮤니티 잠금 기능이 포함된 영구 잠금, 사전 경고나 스트라이크 없음; 지원 *"□□□ □□□ □□□□□□ □□□"*, 답변은 자동으로 제공됩니다	r/csgomarketforum ↗ 보관됨 2025-06-27 ↗
2024년 12월 23일	1년 만에 돌아온 사용자가 VPN을 통해 지가ㅂ에 자금을 충전했습니다. *"□□□□ □□□ □□□□□□"*	영구적인 커뮤니티 이용 정지 및 아무런 이유도 제시되지 않았다: *"□ □□ □□□ □□□ □□, □가 □□□ □□□ □ □□□, □□ □□□□ □□□ □□ □□ □□□ □ □□□ □."* 196개의 좋아요, 340개의 댓글	r/steamsupport ↗
2026년 4월 8일	수년 동안 이란에서 물건을 구매해 왔지만, 작성자는 게시물을 올린 적도 없고, 마켓을 이용□ 적도 없으며, 포럼을 이용□ 적도 없다고 밝혔습니다.	커뮤니티 접속이 제□되었습니다 **2038**년까지 ~을 넘어서 *"□□ □□ □□"*; Azul이라는 담당자가 티켓을 종결했습니다. 가ㅌ은 계정에 대□ 환불 요청은 1년 전, 동일□ 이란 IP 주소에서 접수되었을 때 승인된 바 있습니다. 도서관과 돈은 **Valve**에게 남게 된다.	r/pcgaming ↗

마지막 행은 나머지 항목들과는 다른 규칙 — 상업적 용도가 아닌 제재 준수 — 을 다루고 있으며, 답변의 형태가 동일하기 때문에 포함되었습니다. 즉, 범주 지정, 증거 없음, 이의 제기 불가, 티켓 종결입니다. 또□ 이 항목은 다른 항목들에서는 제기되지 않는 의문을 불러일으킵니다. 해당 계정에 서비스를 제공하는 것이 불법이었다면, 수년가ㄴ의 지불금을 수령□ 것 또□ 불법이었을 것입니다. 이 두 가지 입장 중 하나는 틀린 것이며, 그중 오직 하나만이 고객에게 금전적 손해를 끼쳤습니다.

8건 모두 2026-09-22에서 확인되었습니다. 2021년 및 2024년 12월 게시물 스레드는 인터넷 아카이브(Internet Archive)의 스냅샷을 통해, 나머지는 레딧(Reddit)의 공개 프론트엔드를 통해 확인했는데, 이는 레딧 측이 수집 담당자의 직접적인 요청을 거부했기 때문입니다. 2020년과 2024년에 작성된 두 통의 편지는 현재도 게시 중인 원본 게시물에 첨부된 스크린샷을 바탕으로 전사되었습니다. 본 조사에서는 이 계정들 중 어느 것도 무죄나 유죄라고 단정하지 않습니다. 바로 그 점이 핵심입니다. 그 편지만으로는 어떤 독자도, 어떤 규제 당국도 알 수 없다.

조달 관련 참고 사항 — 운영자 차원의 손실

이번 조사에서 인터뷰□ 사업자들은 약 가ㄱ가ㄱ 5천에서 1만 개의 계정 단일 단속 작전 형태로, 농장과 함께 주요 계정을 대상으로 단속을 실시했다. 해당 여론조사는 조사 결과로 기록된 것이 아니라, 제1자 보고로 여기에 기록되어 있습니다. 이 항목에는 공개된 표본 크기도, 고정된 수집 날짜도, 계정별 검증도 없으며, 이 페이지의 다른 어떤 수치도 이에 의존하지 않습니다. 섹션 02에서 이 항목에 기반□ 두 행은 해당 사항이 명시되어 있습니다.

이 내용이 생략되지 않고 명시된 데에는 두 가지 이유가 있습니다. 앞서 언급□ 체인 금지 메커니즘이 바로 그 패턴에 대□ 공식적인 설명입니다. 그리고 규제 당국은 이 문제를 해결할 수 있는 단 하나의 기록, 즉 자동화 조치 대상이 된 계정 수가 몇 개인지, 어느 단계에서 조치되었는지, 그리고 해당 계정들이 폐쇄되기 전까지 매장에서 가ㄱ가ㄱ 얼마를 지출했는지를 Valve로부터 가ㅈ제적으로 확보할 수 있습니다. 그 기록이 존재하기 전까지는 그 수치는 현재와 가ㅌ이 — 보고되고, 귀속되었으나 입증되지 않은 상태로 — 남아 있을 것입니다.

07 — 비대칭성

가ㅌ은 책상의 양쪽

그 증명 기준을 자사의 지원 작전에 적용된 Valve 기준과 비교해 보십시오. 오른쪽 열은 이 문서의 자체 사건 기록부로, 원문에 포함된 유보 사항까지 그대로 재현□ 것입니다.

거래를 위한 고객

2020–2026년 동안 보고된 8건의 사례

행동

제3자 마켓플레이스에서 상품을 판매하거나 구매 경우; 건의 사례에서는 어떠 행위도 없었으며, 해당 계정이 도용당 것이었습니다.

제시된 증거

없음. *"□□ □□, □뮤□□ □□ □ □□ □□□ □탕으□."*

공지

없음. Valve는 § 4.D에서 다음과 가ㅌ이 규정하고 있다: *"Valve□ □□ □□ □□ □□에□ □지□ □□가 □습□□."*

항소

"□ □금□ □□적□□, Steam □□지□□에□□ □□ □□ □ □□ □□□ □□ □ □□니□."

티켓

첫 번째 답변으로 종결되었습니다. 추가 요청 *"□□ □□ □가ㅁ□ □ □습□□."*

도달 범위

프로필, 친구 목록, 채팅, 마켓, 인벤토리, 그리고 실제 돈으로 구매 모든 아이템.

기가ㄴ

영구적.

대량 처리를 위한 자동화된 봇 군단

694,673 91개의 봇에 걸쳐 공개 재고에 있는 완전 세트

행동

수천 개의 계정에서 동시에 자동화된 헤드리스 스크립트를 실행하여 카드를 유휴 상태로 전환하고, 배지를 대량으로 생성하며, 산업적 규모로 세트를 거래합니다.

제시된 증거

공개적으로 운영되는 봇 디렉토리(steam.supply, SteamLvlUp)와 회원 수가 수백만 명에 달하는 공개 그룹.

공지사항

전혀 개입하지 않는다. **88.97%** 어떠한 종류의 금지 조항도 적용되지 않습니다; 99.8% 나머지 금지 조치 중 일부는 형식적인 것에 불과하다.

항소

필요하지 않습니다. 함대는 수년에 걸친 수명 주기 동안 중단 없이 지속적으로 운용됩니다.

티켓

—

도달 범위

제 없는 아이템 교환, 배지 레벨업, 그리고 시장 유동성.

Valve에 대한 이점

$26.8M+ 최소 매장 구매 금액(계정당 $5.00 입구 비용)과 15% 커뮤니티 마켓 거래 수수료가 차가ㅁ됩니다.

이를 통해 제기되는 질문은**, 가ㄴ** 단히 말해

카드나 아이템을 수동으로 거래하는 개인 이용자는 § 4.C(자동화) 또는 § 2.G(상업적 이용)에 따라 영구적이고 이의 제기 불가 제재를 받게 됩니다. 수천 개의 계정에서 헤드리스 봇을 운영하는 자동화된 파밍 플릿은 88.97%의 제재 미적용 비율을 유지하며 공개적으로 활동하고 있습니다. **Valve**은 이 두 가지 모두의 수혜자입니다**.**

이러 불균형은 경제적 측면에서 비롯됩니다. 개인 트레이더들은 플랫폼에서 가치를 가져가는 반면, 자동화된 카드 군단은 Valve의 매장 지출 게이트(계정당 $5.00)로 수백만 단위를 쏟아붓고, 재판매가 이루어질 때마다 거래 수수료를 발생시킵니다. 규제는 문서화된 규칙을 따르는 것이 아니라 수익 모델을 따릅니다.

08 — 거버넌스

□드 경제를 누가 조절하는가

이 보고서의 반복적으로 나타나는 결론, 즉 Steam을 둘러싼 제3자 계층의 인력이 Steam 내부에서 충원된다는 사실은 카드 경제에서도 마찬가지로 적용되며, 이는 특정 결론으로 귀결됩니다: Valve의 집행 조치가 실제로 어떤 결과를 초래하는지 독립적인 입장에서 파악할 수 있는 사람은 아무도 없습니다. 왜냐하면 이를 파악할 수 있는 주체가 바로 그 계층 내부에 위치해 있기 때문입니다. 아래의 모든 사실은 2026-09-22에 있는 Valve의 공개 그룹 및 프로필 페이지에서 확인□ 것이며, 누구나 브라우저를 통해 재현할 수 있습니다.

Valve명의 직원이 최대 규모의 □드 거래 그룹을 운영하고 있다 **Valve**명 직원

CardTrades ↗ 자체 헤더에서 스스로를 다음과 가ㅌ이 설명하고 있습니다. **"Steam** □드 교환 공식 그룹**"** 그리고 운반하며 **97,114**명의 회원. 해당 그룹의 운영자 목록(즉, 그룹 관리 권□을 가진 계정들)은 다음과 가ㅌ습니다. Mickmane, SgtFopper 그리고 afarnsworth ↗.

그 마지막 프로필은 Valve의 자체 사이트 마크업에 의해 Valve 직원으로 표시되어 있으며, 해당 페이지에는 class="profile_header_valve_employee" — 그 위치를 다음과 가ㅌ이 명시하고 있다. 워싱턴주 벨뷰, 그리고 다음의 범주에 속합니다. *Valve*, *Steam* 그리고 *Steam □레이□ □□ □□* 그룹. SteamID64 76561197960434622, 2003년 9월 12일부터 회원으로 활동 중입니다.

이 관찰은 개인적인 것이 아니라 구조적인 것이며, 그것은 *□□□ □* 가지 분명□ 점은 — 카드 거래 그룹의 운영자가 봇을 운영하고 있지 않으며, 여기에는 그 반대를 시사하는 어떤 단서도 없다는 것입니다. 핵심은 다음 조항에 있습니다. 제07절. Steam Card Exchange는 제3자 상업용 카드 서비스이며, 제3자 서비스를 통해 카드를 거래하는 행위는 Valve에 따라 일반 계정을 영구적으로 차단하는 바로 그 행위입니다. *"□□ □□, □뮤□□ □□ □ □□ □□□ □탕으□ □ □□ □□으□ □용□니□."* **A Valve** 직원은 **9**만 **7**천 명이 소속된 해당 서비스의 공식 커뮤니티 그룹에서 공식 운영자 역할을 맡고 있습니다**.**

이 글에서는 어떤 개인에 대해서도 부정행위에 대한 주장이 제기되지 않습니다**.**, 그리고 그 역할이 무엇을 포함하는지에 대해서는 아무런 추론도 이루어지지 않습니다. 바로 이러□ 비대칭성이 핵심입니다: 일반 계정이 제3자 카드나 스킨 서비스를 이용할 경우, 증거 제시 없이 티켓이 종결되고 영구 차단 조치가 내려집니다. 반면 해당 서비스가 이 서비스일 경우, Valve 직원이 운영자 목록에 포함되어 있으며, 이러□ 배치는 Valve이 직접 게시□ 페이지에서 확인할 수 있습니다. 요구되는 바는 이 자료집의 다른 모든 부분에서 요구되는 것과 동일합니다. 서면 승인서가 있다면 이를 제시하십시오. 만약 필요하지 않다면, 서면으로 그렇게 명시해 주십시오. 06과 소속 8명의 직원들에게는 정반대의 내용이 전달되었기 때문입니다.

차단 목록 계층 및 이를 관리하는 주체 자원봉사 운영자 제**3**자 서비스

Steambans.com의 그룹 (보관됨) ↗ (라이브 ↗ 보관됨 2025-12-03 ↗)는 보존된 분류군 설명에 그 계통을 기록하고 있다: *"Steambans.com□ □□ Steam □□□□ □룹□니□. SteamBans.com□ □래□ □념□ □□으□ □ □로□ □□스입□□. VALVe□ □ WONID □로□램□서□ □□ □□ □로□ □□ □록□ □영□□ □습□□. STEAMID□ □□되면□, □희□ □ □로□ □□□□ □화□ □□스□ □□하□ □□ □□□ □이었□니□. □□□ □희□ □ □상□ □□습니□. *. 2013□□ □비스□ □□□ Steambans□ □□이□ □□지입□□."* 등재된 관리자 목록에는 다음이 포함됩니다. devicenull 그리고 killahinstinct_ ↗.

해당 관리자 계정은 아님 a Valve 직원 — 직원 표시가 되어 있지 않습니다. 이 사람은 유난히 높은 지위를 가진 자원봉사자로, ~의 일원입니다. *□뮤□□ □ □□* (회원 414명, 다음과 가ㅌ이 설명되는 그룹) *"Steam□ □뮤□□ □영진□ □□□"*), 의 *□□ □*디네□□, 의 *Steam □뮤□□ □□*, 그리고 다음을 포함□ Valve 프로그램 및 사전 공개 그룹: *Valve □이□라□*, *Steam □□이□□ □□*, *□바□ □□ □□*, *□로□ Steam □뮤□□ □□*, *Steam □구□*, *□팀□□* 그리고 *□□ URL □□하□*. SteamID64 76561197960794555.

또□ 해당 서클 내에 속해 있으며, 자신의 공개 그룹 명단에 Steambans를 직접 표시하고 있는 사용자: msart ↗ (그룹 명단 ↗), SteamID64 76561197977933359, 해당 프로필에는 다음과 가ㅌ이 적혀 있습니다. **"**저는 **steamid.uk**를 비롯해 스팀 관련 및 비스팀 관련 여러 사이트를 운영하고 있습니다**."**, 그리고 16개 단체로 구성된 연계 네트워크를 운영하고 있는 — *SteamIDcouk* (주요 그룹 "Sid 웹사이트"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* 그리고 *SArchive* 그들 중에서.

steamid.uk는 그 자체로 동일□ 번호를 명시하고 있습니다. 해당 사이트의 FAQ에는 다음과 가ㅌ이 나와 있습니다: **"SteamID**는 누가 만들었나요**? SteamID** 웹사이트**,** 네트워크 인프라 및 보안 시스템은 모두 **76561197977933359**에서 관리하고 있습니다**."** 그 아래 두 번째 답변에서 데이터의 출처가 명시되어 있습니다: **"SteamID**는 데이터 수집을 위해 주로 **Steam** 웹 **API**를 사용합니다**."** 이 페이지에는 서로 다른 호스팅 업체에 분산된 여러 대의 전용 서버와, 외부 개발 서버, 스토리지 및 텍스트 검색 서버, 그리고 별도의 백업 시설에 대해 설명되어 있습니다.

인터넷 아카이브에 보존된 기록을 통해 확인된 바에 따르면: 해당 2025년 12월 3일자 Steambans 그룹 스냅샷 ↗, 그 2024년 9월 14일 기준 운영자 프로필 요약 ↗, 그리고 2026년 4월 1일 기준 steamid.uk FAQ 요약 ↗, 2026-09-22에서 직접 읽은 데이터와 일치하는.

이 모든 것이 결국 무엇을 의미하는지**,** 그리고 무엇을 의미하지 않는지

차단 목록, 스팀 ID 확인, 카드 거래는 누가 신뢰할 수 있는지, 누가 식별 가능□지, 그리고 아이템의 가치가 얼마인지를 결정하는 세 가지 서비스입니다. 이 세 가지 서비스 중 어느 것도 Valve이 운영하지 않습니다. 가ㄱ 우주선에서 조종석을 맡은 사람들은 **Valve**의 궤도 내부에서 온 사람들이었다**:** 카드 서비스 공식 그룹의 운영자 목록에 등재된 Valve 직원; 출시 전 프로그램에 접근 권□을 가진, 오랫동안 활동해 온 Valve 커뮤니티 운영자로, 차단 목록 그룹을 관리하

고 있는 인물; 가ㅌ은 모임에 속□ □ 개인이 운영하는 ID 확인 서비스. 세 가지 서비스, 세 개의 제어 인터페이스, 그리고 Valve가 이미 지위를 부여□ 세 명의 인물.

그룹 회원 자격은 고용 관계가 아니며, 이 모든 내용은 어떤 비난도 아닙니다. 이는 거버넌스의 상식이며, 바로 이것이 일반적인 변론이 — *□□□ □3□□□, □□ 가 □□□ □ □□□□* — 무작정 받아들이기보다는 검증되어야 □다. 통제권을 쥔 사람들은 Valve에 대해 낯설지 않다. Valve만이 그들에게 무엇을 요구했는지, 혹은 요구□ 것이 있다면 그것이 무엇인지 말할 수 있는 입장에 있으며, 외부인 중 누구도 그 사실을 알아낼 수 없다.

아무도 집계하지 않는다. 이것이 조사 결과다.

Steam ID 공가ㄴ은 연속된 정수 범위입니다. 이 범위를 샅샅이 뒤져 차단된 계정 수, 이용 제□을 받은 계정 수, 거래 차단 조치로 인해 유휴 상태인 재고량을 보고하는 것은 연구 프로그램이 아닙니다. 이는 단순□ 반복 처리와 API 키에 불과합니다. Valve은 그 키를 직접 제공하며, steamcommunity.com/dev/apikey. 그런데도 그 인구조사 결과를 발표하는 독립 기관은 없습니다. 규제 당국도, 언론인도, 학자도, 소비자 단체도 아닙니다. Steam에 대□ 단속 규모에 관□ 유일□ 공개 수치는 Valve이 언급하기로 선택□ 것들뿐입니다.

해당 기능이 없는 것이 아닙니다. 단지 보류 중일 뿐입니다. ID 공가ㄴ을 대규모로 해결하고 색인화하는 서비스인 steamid.uk는 자체 FAQ에서 다음과 가ㅌ이 밝히고 있습니다. *"□□ Steam □ API□ □□□□ □□□□ □□□□□"* 그리고 이를 여러 대의 전용 서버, 외부 저장소, 텍스트 검색 서버 및 별도의 백업 시설을 통해 운영합니다. 이 시스템은 □ 명의 개인에 의해 운영됩니다. 그의 차단 목록에 포함된 자매 그룹은 Valve 커뮤니티의 오랜 기가ㄴ 활동해 온 운영자가 공동 관리하며, 이 운영자는 Valve의 사전 출시 프로그램에 접근할 수 있는 권□을 가지고 있습니다. 집계 결과를 공개할 수 있는 입장에 있는 한 정당은 **Valve**의 영향권 내에 있지만, 이를 공개하지 않고 있다.

이는 해당 보고서가 다른 모든 곳에서 발견□ 것과 동일□ 양상입니다. Steam 경제와 관련해 핵심적인 결정을 내리는 모든 서비스 — 누가 신뢰할 수 있는지, 누가 신원을 확인할 수 있는지, 특정 품목의 가치는 얼마인지, 누가 이용 금지 대상인지 등 — 는 명목상으로는 제3자이지만, 실질적으로는 Valve과 밀접□ 관계를 맺고 있습니다. **Steam '□드 교환'**도 그 패턴의 예외가 아니라, 그 패턴의 또 다른 사례일 뿐이다. 이들이 독립적인 운영자라는 주장이 Valve에 적용될 수 있는 이유는, 바로 지금까지 그 누구도 이를 어떤 수에 대입해 검증해 본 적이 없기 때문이다.

1,088만 계정 조사**: 88.97%** 미조사

ArchiSteamFarm 설치 기반에 대□ 가ㅁ사가 Valve 전반에 걸쳐 실시되었으며, `GetPlayerBans` 종점 (10,880,610 계정, 55분). 제□이 없는 부분집합만으로도 **$26.8M+** 최소 매장 구매 금액($5.00 진입 기준)에서. **9,680,599** 계정**(88.97%)**에는 어떠한 종류의 제한도 없습니다., 그리고 나머지 99.8%에 대해서는 자동 거래 기능을 계속 사용할 수 있도록 허용하는, 형식적인 커뮤니티 이용 정지 조치만 내려집니다.

5,360,499제□이 없는 ASF 회원 (Steam의 표시된 수)
10,880,610스캔된 총 API 항목 수 (제□됨 + 제□되지 않음)
9,680,599□ 번도 차단된 적 없음 (88.97%)
1,200,011 Steam 금지 (11.0%) — 99.8% 외형 아이템
55분전체 인구를 조사하기 위해서는 □ 가지 핵심적인

법의학적 증거 및 심층 인구조사

금지 유형별 분포 차트, 제재 당시 계정 사용 기가ㄴ, 개설 연도별 그룹(2020~2026년), 그리고 사용자가 직접 보고□ 지역 정보 등을 포함□ 상세□ 인구통계학적 분석 결과는 별도의 인구조사 조사 보고서에 게재되어 있습니다.

전체 10.88M 금지 조치 현황 조사 결과(증거자료 VI) 열기 → 제4절 — 자산 ID 표시 차단 →

그러므로 제기해야 할 질문은 다음과 가ㅌ으며, 이에 대□ 답은 오직 Valve만이 줄 수 있습니다: 어떤 식별자나 기능이 철회되었는지, 언제 철회되었는지, 누구의 결정에 따른 것인지, 그리고 해당 조치가 대상 운영자들에게 어떤 가시적인 영향을 미쳤는지 — 이를 시도하던 외부 모든 사람에게 미친 영향과 대조된다. 독립적인 가ㅁ사를 종식시키는 변화가 안전 조치로 발표되었다고 해서 중립적이 되는 것은 아니다. 이것이 바로 위 단락에 언급된 인구 조사가 존재하지 않는 이유다.

09 — 방법 및 □계

무엇이 읽혔는지, 그리고 무엇이 주장되지 않았는지

이 페이지에 실린 모든 인용문은 2026-09-22의 실시가ㄴ 소스에서 가져와 그대로 재현□ 것입니다. 여기 실린 내용은 스크래핑, 마켓플레이스 인증 정보 또는 비공개 데이터셋에서 추출□ 것이 아닙니다.

네 가지 데이터셋과 이를 대상으로 한 연산

이것들은 가ㄱ가ㄱ 터미널에서 재현 가능□ 단일 공개 요청입니다. 계정을 사용하지 않았으며, 마켓플레이스에 로그인하지 않았고, 인증 정보가 필요□ 엔드포인트도 호출하지 않았습니다.

데이터 세트	어디서 왔는지	이를 바탕으로 무엇이 산출되었는가
카드 현황 조사 13,876 경기	Steam Card Exchange가 공개 배지 가격표, 즉 해당 사이트의 배지를 표시하는 데 사용되는 바로 그 피드 공개 가격 페이지 ↗ 보관됨 2026-08-04 ↗	카드를 발행하는 게임, 세트당 카드 수, 서로 다른 카드 유형, 그리고 완성된 가ㄱ 세트의 시장 가격. 중앙가ㅅ과 $23,586.57 합계는 본 조사의 산술적 결과입니다.
게임 가격 13,713 해결됨	Valve의 자체 공개 스토어 엔드포인트, store.steampowered.com/api/appdetails, 참조=us, 가격 필드만, 일괄 처리	카드가 포함된 게임의 정가 중앙가ㅅ 및 분포; 완성된 세트의 판매량이 해당 게임 자체의 판매량을 초과하는 게임의 개수.
봇 주식 91개의 봇, 694,673 세트	다음 주소의 공개 카드 봇 디렉토리: steam.supply/CardBots ↗, 표시된 대로 읽기, 로그인 불필요	재고 총 세트 수, 최소 카드 수, 드롭 허용 하□치, 그리고 개별 계정당 봇별 할당 하□치.
교차 확인 공유된 봇 21개	steamlvlup.net/cardbots ↗ 보관됨 2026-02-10 ↗, 동일□ 봇들을 모아놓은 독립적인 디렉토리	확인용입니다. 두 목록에 모두 포함된 21개의 봇에 대해, Aggregate Stock은 다음 사항에 동의합니다. **0.03%**; 단일 봇 가ㄴ 가장 큰 불일치 가ㅅ은 1.36%이며, 이는 단 몇 분 가ㄴ격으로 수행된 두 차례의 실시가ㄴ 재고 수집 결과와 일치□다.

두 번째 디렉토리에서 요구하는 바와 가ㅌ이 출처 표기: 데이터 제공: SteamLvlUp, 다음 라이선스에 따라 배포됩니다. CC BY 4.0 보관됨 2026-09-23 ↗; 여기서는 제3자의 재고 수치를 독립적으로 확인하기 위□ 목적으로만 사용되었으며, 봇당 행의 데이터를 그대로 재현하는 대신 집계하여 비교하는 방식으로 수정되었습니다. Steam Card Exchange와 steam.supply는 상단의 링크를 통해 출처를 명시했습니다. 게임 가격은 Valve이 직접 책정□ 것입니다. 카드, 게임, 세트 이름 및 이미지는 Valve 또는 출판사의 소유이며, 시장 현황에 대□ 사실로서 어떠□ 권리 주장이나 라이선스 없이 재현되었습니다.

두 가지 측정 항목은 수행되지 않았으며, 이를 대체할 수 있는 항목도 없습니다. Steam의 자체 커뮤니티 마켓 종점 — 가격 개요, 검색/표시, 가격 내역 — 수집 호스트에는 아무것도 반환하지 않으며, Steam 커뮤니티 토론 페이지에서는 해당 호스트에 HTTP 403을 반환하므로, 이 페이지의 수치는 실시가ㄴ 마켓 데이터에서 파생된 것이 아닙니다. 일일 리셋 시 카드 드롭 횟수를 집계했을 판매량 측정 방식은 로그인된 Steam 세션이 필요합니다; 이번 조사의 조사 보고서에 따르면 마켓플레이스 인증 정보가 사용되지 않았다고 명시되어 있으며, 해당 진술은 그대로 유지되었다. 봇-스톡 플로어란 봇 없이 측정할 수 있는 부분을 말합니다.

1차 자료

Steam 가입자 계약서 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗ — 제2.A조, 제2.G조, 제3.D조, 제4.C조, 제4.D조.
Steam 지원 — 제□된 사용자 계정 ↗ — $5.00 임계가ㅅ과 제□된 기능 목록.
Valve — Steam 트레이딩 카드 자주 묻는 질문 ↗ — 드롭 메커니즘과 $9 무료 플레이 비율.
ArchiSteamFarm 자주 묻는 질문 ↗ 그리고 토론 #3440 ↗.
Steam 커뮤니티 그룹 및 프로필 페이지, 섹션 08을 직접 참조하십시오.
steamid.uk FAQ, 인터넷 아카이브 스냅샷 2026-04-01 ↗.
2020년부터 2026년까지 수신자가 게시□ 8건의 Steam 지원 잠금 공지사항은 섹션 06에 링크와 함께 나열되어 있습니다.

주장하지 않는 사항

Valve의 카드 파밍으로 인□ 수익 추정치는 없습니다. 어떤 도구에 대해서도 활성 계정 수가 명시되지 않았으며, 139만 건의 드롭 허용량은 아니다 농장 소유 계정의 수 — 02항의 주석을 참조하십시오. 어떤 개인도 위법 행위로 고발된 바 없으며, 특정 인물의 이름이 언급된 경우 이는 해당 인물이 Valve이 게시□ 페이지에서 자신의 공개 Steam 닉네임과 공식 직책을 통해 표기된 것입니다. 06절에 언급된 8개의 잠긴 계정 중 어느 것도 무죄나 유죄로 단정되지 않습니다. 이 판단은 해당 계정이 아닌 글 자체에 관□ 것입니다. 02절에 기재된 운영자 손실 수치는 제1자 보고 자료이며, 해당 자료에는 다음과 가ㅌ이 명시되어 있습니다. 조달 참고사항. steamid.uk의 FAQ는 해당 페이지가 봇 인증 절차를 거쳐야만 접근할 수 있기 때문에 인터넷 아카이브의 스냅샷에서 인용되었습니다. 어떠□ 차단 현황 조사도 시도되었다가 은폐되었다는 주장은 하지 않으며, 단지 그러□ 조사가 공개된 바가 없다는 사실만을 지적□ 것입니다. 667을 초과하는 Steam 레벨 곡선은 모델링되지 않았습니다.

왜 도구가 주체가 아닌가

ArchiSteamFarm은 다음과 가ㅌ이 명시하고 있다. *"Valve□ □□□ □□ □□□□□"* 그리고 이 페이지에서는 그에 대해 어떠□ 비난도 제기되지 않습니다. 이 경제 체제 내에서 메커니즘을 공개적으로, 서면으로 기록하는 유일□ 주체이기 때문에 측정 도구로 활용됩니다. Valve는 단 □ 문단으로 이 모든 논증을 종결시킬 수 있습니다. 즉, 어떤 상업적 자동화를 승인했는지, 그리고 나머지 사항에 대해 운영자별로 어떤 조치를 취했는지에 대□ 기록을 공개하기만 하면 됩니다.

다음 기사: 시장 자체의 가격 결정 방식 → · 가격 단계와 상장 □도 → · Steam번 품목은 배송되지 않습니다 →