卡牌经济——《Steam》专题报告

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

附件五——卡牌经济

机器人农场并不是Valve商店里的一个漏洞。它是一个*客户*.

在Steam账户花费金额之前，无法获得任何一张交易卡**$5.00** 在商店里。它无法刷取自己不拥有的游戏，也无法刷取别人免费赠送的游戏。因此，在自动刷卡系统产出任何东西之前，它必须先付费进入——每个账号都需要支付由 Valve 公布的费用。 随后，Valve的自动化条款逐条明确列出了该卡牌农场能产出的具体内容；其许可协议禁止任何将刷取到的卡牌转化为现金的途径；而当卡牌最终被交易时，其市场平台会抽取佣金——虽标价为 15%，但每笔交易的最低佣金为两美分，对于定价以美分为单位的卡牌而言，这几乎占了价格的大部分。 本展品将衡量该交易规模之大，分析个人资料顶级的卡组成本，并展示当账户属于普通交易者时，Valve的执法部门如何依据同一条款采取行动。

农场首先需要购买什么 每个等级在套装中的价格 办公桌的两侧 谁负责调控卡牌经济？

$5.00 在账户能够接收任何卡片之前，需先进行消费 — Valve的官方支持页面

13,876 在该期中发行交易卡的游戏有 Steam 个，共包含 99,971 种不同的卡牌类型

694,673 目前由91个公开上市的交易机器人持有的完整卡组

1,389,346 该库存已消耗的账户和游戏卡发放额度，至少应为

$9.99 带卡牌游戏的 median 价格——其完整套装的 median 售价为 $0.74

97,114 该卡牌交易群的成员，其管理员名单中有一名编号为 Valve 的员工——§ 08

01 — 流程

农场究竟是什么，一步一步来

仅根据该工具自身的文档以及 Valve 的支持页面进行描述。本节内容均非推断得出，且双方均未对此提出异议。

步骤 1

买入

该账户不得是*有限的*. Valve的支持页面禁止受限账户*“参与 Steam 市场”*，来源：*“交易 Steam 社区道具（交易卡、补充包、宝石等）”* 以及来自*“获得 Steam 个个人资料等级（锁定在 0 级）和交易卡”*. 门票就是钱：*“您需要在该家商店内消费至少 $5.00 美元。”*

第 2 步

购买游戏

卡牌仅会从已拥有的游戏中掉落。*“您必须在您的 Steam 账号上拥有该游戏，才有资格获得该游戏掉落的任何卡牌。家庭共享不视为拥有，因此不计入其中。”* 免费路线也关闭了：*“在促销期间免费获得的付费游戏无法用于刷卡牌掉落”*，以及*“如果你在免费游戏中没有花过钱，就无法获得卡牌。”*

第 3 步

空闲

该工具以无交互模式将该账户登录到 Steam 网络，*“解析您的徽章”*，生成可收集头衔的列表并开始*“游玩符合条件的游戏，并定期检查游戏是否已经完全刷完。”* 其维护者对该机制的描述：它*“除了告诉 Steam 我们正在玩某款游戏之外，什么也没做。”*

第 4 步

药水用完了
每个标题都是有限的。*“每款游戏都有固定的卡牌掉落数量。一旦你集齐了所有卡牌（约占整套卡牌的一半），这款游戏就不再适合刷卡了。”*想要持续生产的农场必须不断购买地契。地契的供应量受到购买行为的限制——这是设计使然，且对Valve有利。

第 5 步

提现
该卡片会通过以下三种途径之一离开：在社区市场上售出、被交易出去，或被压制成宝石。每种情况均属于订阅市场交易或交易行为，第3.D条对此规定如下：*“Valve 可能会对订阅市场中的交易收取费用。”*正是这一步导致了整个事件构成违规——参见05.

来源，全文照录自 2026-09-22：Steam 支持 — 受限用户帐户 ↗ ·ArchiSteamFarm 常见问题解答 ↗ ·Valve — Steam 交易卡常见问题解答 ↗ ·Steam 订阅协议 ↗ 已归档 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm 在本页中始终作为一种测量工具使用，而非作为被告；其自身文档中明确指出：*“ASF 未获得 Valve 的授权”*.

02 — 规模

一个农场在赚到一分钱之前，就已经支付了 Valve

由于受限账户无法领取卡片，因此农场中的每个账户在开始产出任何物品之前，都必须解除受限状态。相关门槛已公布，且按每个账户收取费用。

农场规模	这个数字从何而来	在店内消费达到最低金额方可申请该卡
10 个账户	ASF建议的上限为——*“基于内部Valve指南以及我们自己的建议”*	$50
100–200个账户	同一份常见问题解答中的技术上限：*“使用一个 IP 地址和一个 ASF 实例，最多可运行 100 到 200 个机器人”*	$500 – $1,000
120个账户	下文中的执法案例3——永久封禁	$600
170个账户	下文中的执法案例2——在2017年冬季促销期间被永久禁赛	$850
1,000 个账户	下文中的执法案例1——禁止贸易	$5,000
5,000 个账户*未经核实*	操作员秤**已向本次调查报告，但未经独立核查** —参见关于来源的说明 Simplified Chinese (Mainland)	$25,000
10,000 个账户*未经核实*	操作员秤**向本次调查报告的内容，未经独立核查** —参见关于数据来源的说明	$50,000

本页中只有最后两行数据是基于未经核实的报告而非文件得出的——这些数据在表格中已作标注，具体说明见关于来源的说明，而且这里其他内容都不依赖于它们。右侧一栏仅基于Valve公布的$5.00美元阈值进行的算术运算，除此之外别无其他。这是一个**楼层**，这并非对农场成本或Valve收益的估算：该数值未包含游戏——这些游戏必须是自购的，不能是通过促销活动免费获得的——也未包含在卡牌出售时社区市场扣除的约15%。本页面未列出任何收入数据。

而且 Valve 自己也给卡包开价了。 其“交易卡”常见问题解答用直白的美元数字说明了免费玩家的转化率：

“免费游戏会根据你的游戏内消费发放游戏卡。”**每消费 $9 美元（约）**“自 Steam 交易卡测试版启动以来，您将获得一张卡牌掉落。”

—Valve、Steam 交易卡常见问题解答 ↗ · 经核实，原文照录 2026-09-22
交易卡并非平台亏本赠送的赠品。它是Valve出售的商品，售价按Valve公布的标准计算——随后在转售时还会再次收费。这就是为什么对“卡农”的如实描述并非*寄生虫*. 这是*批发采购商*.

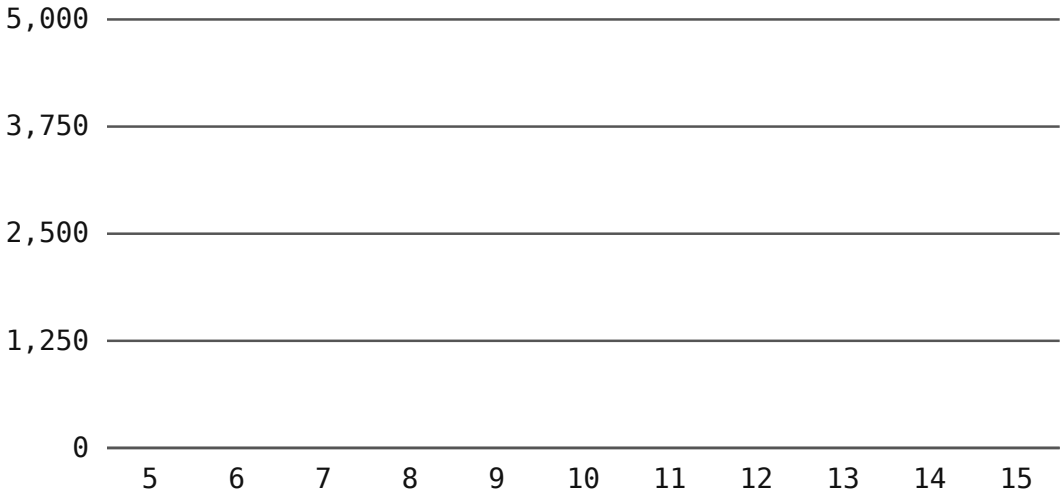
所购物品的实际大小是多少

从这里到本节结尾的所有内容均为测量结果，而非报告数据。卡牌统计数据源自 Steam Card Exchange 发布的徽章价格表；游戏本身的售价来自 Valve 自身的商店 API；机器人库存数据则来自一个任何人都可以访问的公开机器人目录。 上述三项数据均在 2026-09-22 上读取，计算过程详见第08节.

13,876发牌游戏
99,971不同的卡牌类型
5 · 6 · 15每套卡牌数量：最小值、中位数、最大值
$0.74成套成品的中位数价格
$23,586.57市场上每套中有一件

一个集合有多大

13,876 该套卡中的游戏数量。Valve 其中约一半会分配到任意一个账户上。



许可证的费用是多少

这些游戏在Steam商店的标价（单位：美元）。



该集合计算完成后返回什么

同一款游戏的完整套装的市场价格。



将第二张和第三张图表相互对照，无需进行计算就能看出交易形态：游戏数量集中在数十美元区间，而它们产生的套装数量则集中在1美元以下。两者都是对同一批13,876游戏的统计，且采用相同的坐标轴单位，因此比较的是两个高度值，而非两个量级。

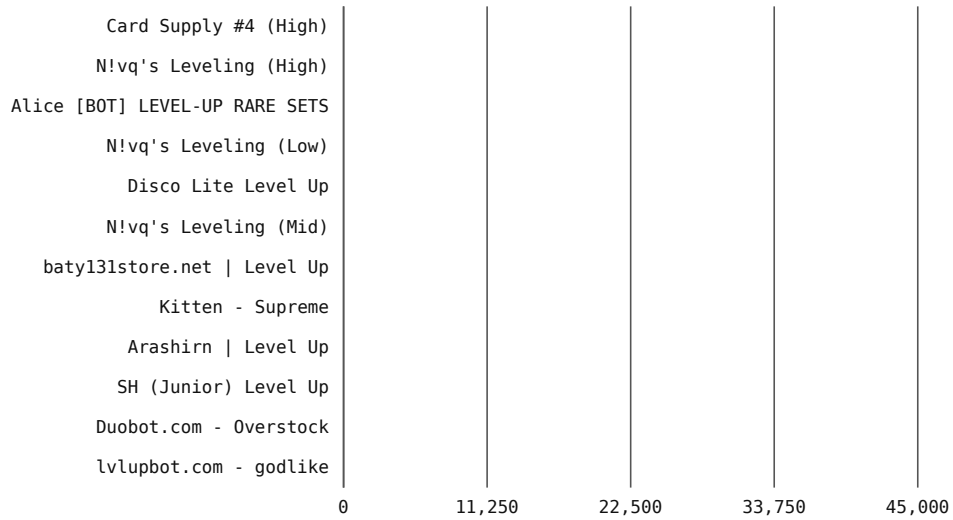
这是供给端。需求端则是Valve无需做广告的部分，因为它早已公之于众：一个公开的卡牌交易机器人目录中列出了**目前有91个机器人持有694,673套完整套装。** 无需登录，无需抓取电商平台数据，也无涉及隐私数据——库存数量印在页面上，紧挨着每个机器人的名称。

将该股票视为这里唯一重要的单位。Valve自己的规则：*“大多数游戏会掉落数量大约相当于该游戏卡组总数一半的卡牌……**你需要从其他社区成员那里收集这套物品的另一半。**”* 一个账号仅靠游戏操作是无法完成一整套任务的。至少需要两个账号，每个账号都拥有该游戏，并且各自消耗掉每局游戏中仅限一次的“掉落”配额。掉落配额不会自动恢复。

694,673库存套装，91个公开机器人
3,473,365牌，按5张起订
1,389,346已消耗的掉落奖励，最低值
2,602仅拥有一款游戏的账号，机器人密度最高

694,673组坐在哪里

在91个公开上市的卡牌机器人中，按库存完整套装数量排名，排名前十二位的如下。排名前十位的机器人共持有248,115套——即榜单上所有卡牌的35.7%套。



这139万个配额中的每一个，都属于一个拥有该游戏、已通过“$5.00”门槛且永远无法再次产生这些掉落物的账号。这就是*滞销库存*涉及91个机器人。这并非对市场的衡量，而是对市场结束后所剩部分的衡量。

最后一个数字是“ pigeonhole 法”得出的结果，而非实际人数统计。有一个机器人列出了从仅11款游戏中抽取的 14,310 套，因此其中至少有一款游戏由 1,301 套代表，这意味着至少有 2,602 个不同的账户各自购买了该款游戏。 这是算术允许的最小数值，且仅涉及九十一台机器人中的一台。

这层楼所传达的信息与未传达的信息

这些机器人既从普通玩家那里购买卡牌，也从刷卡场购买——它们公布的收购价格正是该目录的核心内容。**因此，这139万个配额并非农场自有账户的数量。** 这些是按“每个账号限一次、每款游戏限一次”的掉落配额，已在Steam的某个地方被消耗，最终作为未售出的商品流入商业库存。 无论每个账号背后是刷号账号，还是正在清空徽章页面的青少年，都无损于Valve所获取的收益：$5.00的解锁、游戏授权，以及每次交易的市场分成——**不是 15%，而是 15% 或两个一美分最低额，以较大者为准**，而在一张以美分为单位标价的卡片上，这个数字要大得多。计算过程见下方的费用梯度表. 这就是本页的要点，这并非对农民的抱怨：该平台既对某种行为收取费用，又在以“商业用途”为由永久封禁用户时，原封不动地援引了该行为作为理由。

从另一个意义上说，该数字也代表了一个下限。它仅统计了*今日上架且未售出* 关于那些机器人，*选择位于公共目录中*. 所有已售出的商品、所有非公开商品以及目录外的所有机器人均被排除在外。

而且，按照Valve的价格，农业根本无法自给自足

一个显而易见的反对意见是，农场会购买廉价游戏来制作昂贵的卡牌。Steam自己的商店API却给出了相反的说法。在13,876款包含卡牌的游戏中，13,713款的游戏价格已确定；**12,918 是付费书籍，其标价中位数为 $9.99。** 一套成品的销售中位数为**$0.74**. 每套需要两份许可证。因此，一套许可证的中位数价格大约为 **$19.98 游戏制作许可证及申报表 $0.74**.

在 2026-09-22 上测量	值	该协议解决了什么
带卡牌游戏的列表价格中位数	$9.99	许可证才是这笔交易中成本较高的一半，而不是卡片本身
价格为 $4.99 或更低的游戏	3,665 (28.4%)	即便是最廉价的尾巴，也比它所产的整套更值钱
商店里最便宜的纸牌游戏	$0.99	两份许可证，$1.98，一套通常售价不到 $1.30
那些周边套装售价高于游戏本体本身的游戏	323 / 12,918 (2.5%)	在40场比赛中，有1场存在针对Steam标价的卡牌套利机会
普查中的免费游戏	795	而且，每款新商品的售价均为 $9 游戏内消费

这便从经济角度上给出了结论，支持Valve的观点，而与通常的说法相悖。以Valve自身收取的价格来看，**卡牌刷级是一项亏损的活动，只有在以低于Steam的标价购得许可证的情况下才可行** — 捆绑包、区域定价、关键转售。卡牌只是副产品。购买才是重头戏。而这次购买发生在 Steam。

农场实际上支撑着什么

将这些信息综合起来看，农场就不再像是Valve所容忍的存在，而是变成了Valve所需要的东西。农场提供的每一项投入，都是Valve所报告或开具账单的产出。追踪一个机器人账户的外部活动：

一个水军账号是“批发客户”，而非泄密事件

游戏销量

购买自己刷分的游戏——从13,876卡牌游戏到$0.50垃圾游戏——因为卡牌只会从已拥有的游戏中掉落。

“在线”与游戏时间

让玩家处于闲置状态以掉落卡牌，从而推高了第0-1节中作为用户参与度指标所引用的“同时在线玩家数”和“游戏时长”数据——而第4.C节将这一数据明确称为“虚假游戏时长”。

注册

必须先通过$5.00限额账户门槛，才能获得卡片——每个账户需在实体店消费Valve本。

钱包余额与手续费

它销售的每张卡都会通过“市场”进行结算，其中低面值卡的手续费最高可达 66.7%，而所得款项则锁定在 Steam 钱包中。

Steam级公关

徽章和等级 Valve 的展示，完全是因为有人精心打造了套装——而该排行榜的顶端则被机器人占据（参见第 03 节）。

移除该农场后，上述所有数值都会下降 ——游戏销量较低，“在线”用户规模较小，账号从未注册，费用从未收取，等级也从未达到。这就是为什么一条禁止自动化的规则却与数百万个自动化账号并存：禁令只是选项，而这种活动才是收入来源。

而且提现本身就是一种财富流失——0——要缴两次税

这张卡牌并不是循环的终点。Valve的机制本身允许一张卡牌被压碎成**宝石**，并消耗宝石来制作**补充包** — 再有三张卡 —— 这些卡要么被卖出，要么再次被销毁。每次循环都是一次市场交易或转换，且每次都要缴纳税费。该循环的方向由下文测算的费用下限决定，无需借助外部模型：在此循环内售出的每张卡都会交出**至少两美分**，在交易价格为三到五的卡片上，因此每次转动摇柄所获得的回报都少于投入的。这种循环摧毁了虚拟价值，并迫使新的、需支付手续费的交易来填补这一缺口。**本文未提及该损失的具体数额** — 每套的回报取决于宝石掉落率和强化包中奖率，而本项调查并未对此进行测算。

收藏卡来自已拥有游戏的掉落物
→
宝石卡片被压坏，费用已扣除
→
补充包用于制作的宝石
→
3张新卡已在Market上售出，已扣除手续费
↶

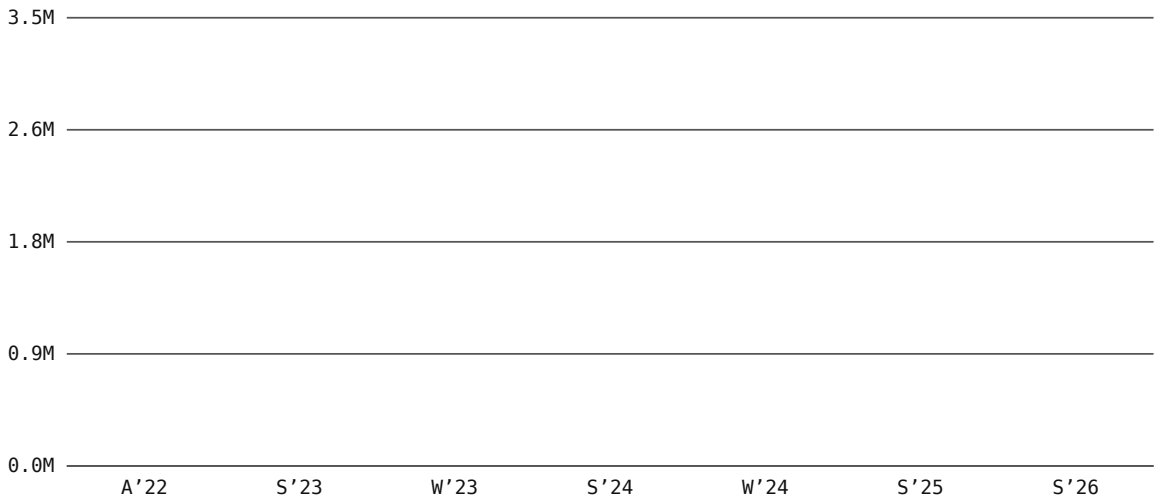
这里仅阐述了游戏机制，这些机制源自Valve——卡牌可兑换为宝石，宝石可制作卡包，卡包可产出卡牌——每项机制都在Steam集换式卡牌常见问题解答中有所记载，且每个环节都属于需缴税的市场事件。循环机制的来源：Valve、Steam 交易卡常见问题解答 ↗.

这不仅仅是一个瞬间，而是一个拥有多年发展根基的行业。

单次快照可能只是偶然现象。因此，我们通过Wayback Machine回溯了2022年至2026年期间，每逢季节性Steam促销活动时，都会读取一次公开的卡片机器人目录——这些机器人持有的固定库存，以及在一次又一次促销活动中始终如一的账户。 这种经济活动并非昙花一现；它持续存在，拥有稳定的运营商核心，其规模曾达到峰值，超过**库存中有300万套** 在2023年冬季促销期间——某个时刻，某个目录中曾存放着价值约30万张的《军团要塞2》激活码。

公共机器人目录中保存的完整卡组，由 Steam 出售

每个季节性特卖期间，steam.supply/CardBots 会有一个 Wayback 快照。将鼠标悬停在上面，即可查看按该快照汇率计算的 TF2 钥匙价值。



401在各销售渠道中观察到不同的机器人账号
59在7次销售中至少有5次出现——稳定的核心
162022年至2026年期间，7场拍卖会中场场皆有参展
3.22M库存中的 Peak 套装（2023 年冬季）≈ $570k–790k 把钥匙

从顶端看，一场促销活动的徽章排行榜是怎样的

需求方与供给方相匹配。在公众方面2024年夏季促销徽章排行榜 已归档 2026-07-16 ↗，排名第一的账号制作了“已售出”徽章**1,740,645 次** — 174万套十张卡的套装，**1740万张卡** 整合为一种单一的装饰样式。按该销售活动自身的市场价格（每套 $0.50）计算，那就是**~$870,000** 就卡牌价值而言；按照实际购买方式计算——将《军团要塞2》钥匙交易给升级机器人，每把钥匙大约能换取7.6套——这**~229,000个键，约 $410,000–$570,000** 从实际意义上讲。第二号账户：552,000 套，~$130,000–181,000。没有人会为此下注。这是被买入的，而买入的每一笔交易都是由 Valve 结算的。

方法与限制：将每个快照所列的机器人中的“set-stock”值相加；该*数字* 由于不同销售数据中每个快照的机器人数量无法直接比较——部分快照仅显示精选机器人，而部分则显示完整目录——因此库存数据应被视为可见内容的下限，而非全面统计。 关键值采用每个快照中“每键广告套装数”的中位数，并使用一个 $1.79–$2.49 的 TF2 键。跨快照的持久性通过 SteamID64 实现。2021 年的快照采用了较旧的页面布局，因此未被纳入统计。数据：farm-economy-timeline.json; 来自 SteamLadder 的徽章等级；来自 Steam 卡牌交易所的定价（销售时的 Wayback 快照，$0.05 一张卡牌）。

即使没有促销活动，那支车队依然在那里

上面的两张图片并非两个群体。它们是同一支舰队，是在不同时刻拍摄的。本节开头读取的目录是在一台**一个没有季节性促销活动的普通日子** — 2026-09-22 — 即使在静止状态下，它也保持着**91个机器人和 694,673 套全套**: 约**186,000 TF2 键位，$334,000–$464,000 的卡牌数值，处于闲置状态** 销售间隙。这就是业务在没有任何动静时维持的最低水平。

而且这是同一项操作。通过 SteamID64 匹配，**在这91个处于休眠状态的机器人中，有87个——96%——也出现在上面的七张销售快照中**，每一本里都有十六个。该目录并非一个仅在销售期间开放、结束后便关闭的摊位；它是一份常设的商业库存清单，正是这支车队将其规模扩大到了**322万套** 在2023年冬季的高峰期，且从未降至零。所谓促销，就是商品售出之时。一年中的其余时间也同样存在这种情况。

各机器人的休眠目录

每个方块代表目录中位于 2026-09-22 位置的一个机器人，如果该机器人也出现在七张销售快照中，则会高亮显示。**91是当天名录中列出的数字，并非舰队规模** — 在销售快照中出现了401个不同的账户，而该目录在不同日子里展示的内容各不相同。

曾在以往拍卖中出现过 (87) 自上次快照以来的更新 (4)

从同一公共目录读取非销售基线值 2026-09-22，无需登录。静态值采用各机器人自身公布的“每键集”速率以及其上方的 $1.79–$2.49 键值区间。 重叠分析基于 SteamID64 与七个促销快照的比对。由于“精选”与“完整”列表在不同快照中存在差异，因此此处比较的是库存和身份信息，而非用户数量。计算方法如下：第08节.

03 — 梯子

另一个产品就是你名字旁边的那个数字

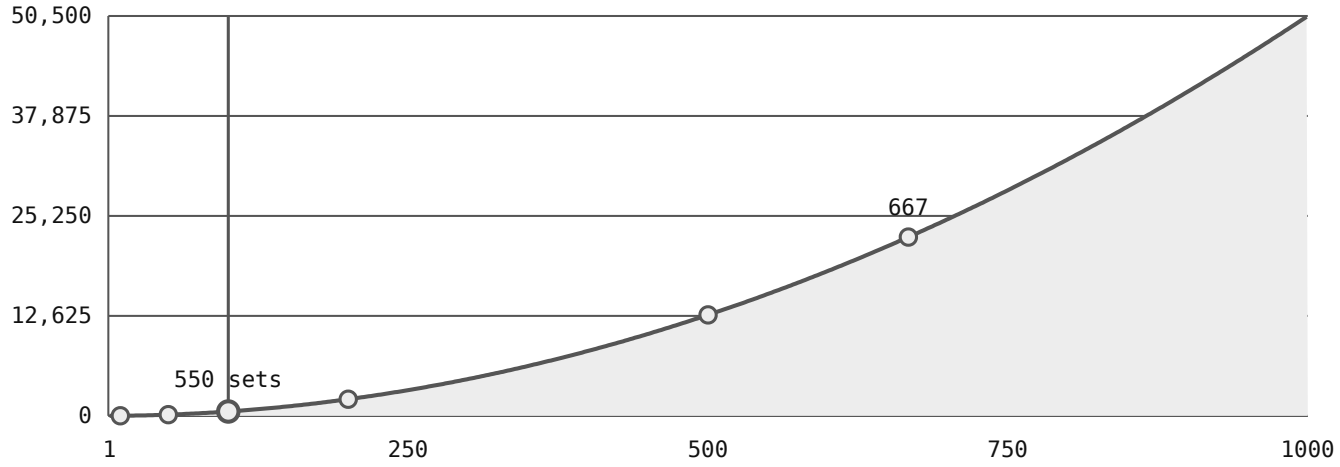
卡牌是原材料。成品为Steam级，且Valve以套为单位设定价格。

100Steam 级别
目标高度——拖动或使用方向键
一套的价格，美元
$0.20 是本次统计中最便宜的全套，$0.74 是中位数，$1.70 是平均数。该数据仅涵盖卡牌——绝不包括 $5.00 解锁内容或游戏许可证。

55,000需要XP
550已消耗的整套产品
110值得收藏的游戏，自己刷资源
$407.00按那个价格计算，卡片的成本是
1,100烧毁的掉落奖励，最低值
$5,500.00$5.00 解锁，前提是未重复使用该账号

已消耗的完整套装，等级 1 至 1,000

一个徽章工艺品 = 一套完整套装 = 100 XP。同一等级区间内，每上升一个等级所需的XP比其下方等级多 100 XP。



等级并非Valve会忽略的装饰品。它与账号紧密绑定。根据Valve自己的《交易卡常见问题解答》中关于制作徽章能获得什么的说明：*“100XP，这可能会使你的Steam级提升。”**如果您的Steam级提升，好友列表的上限将增加5人**，而且你可能还能解锁使用“展示区”自定义个人资料的功能。* 关于补充包：*“你的Steam等级会提高获得卡包掉落物的概率：10级：+20%.....50级：掉落率提高100%（即掉落率翻倍）。”*

因此，该等级决定了两件事——0—控制：你可以添加多少好友，以及免费卡牌落入你库存的速度。 后者具有复利效应——你消耗的卡组越多，平台向你提供新卡的速度就越快。Valve将这种再投资循环融入了产品设计中。

汇率是固定的且已公布。制作一枚徽章需消耗一套材料，并可获得100 XP；*“同一款游戏最多可以制作五套装备。”* 每提升10级，所需经验值就会增加。由此得出的结果如下，且以下数据均非估算值：

Steam 级别	它消耗的整套产品	必须入手的游戏，才能自己制作这些游戏	创下有记录以来的最低价（$0.20）	在中位数集 ($0.74) 上	比例
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 并非假设值。这是公开目录中某个机器人宣称能带领客户达到的最高等级，该机器人持有横跨 6,117 款游戏的 33,359 套卡组。 第四列是该卡组与普查中任何地方最便宜的完整卡组相比的价格；第五列则是与中位数相比的价格。这两者均为仅卡牌本身的市场价格，完全不包含 $5.00 解锁费用和游戏许可证费用。

曲线是如何得到验证的，因为 Valve 并未公布这一结果

Valve 表示徽章获取率（*“每获得100 XP，即可额外提升Steam级”*）然后对其进行套期保值——*“（至少一开始是这样）”* — 且不公布升级情况。 上文使用的升级曲线是标准曲线，即每个十级区间内的等级，其所需经验值比下方区间高100 XP。该曲线是根据目录数据验证得出的，而非凭空假设：对于每个其宣传的最大值受库存限制（而非每局五件工艺品的上限）的机器人，**根据该曲线计算出的水平与该机器人宣传的水平完全一致** — 541 对 541，494 对 494，464 对 464。而在上限生效的情况下，计算出的数值会高出几个等级，这正是那种同时取决于每场比赛阵容深度的上限应有的表现。 对于 667 级以上的曲线，本文不作任何论断。

阅读第02节旁边的等级表，就能看出该业务的全貌。 要将一个账号提升至500级，必须组装12,750套完整套装。每套套装至少需要消耗两个账号的掉落配额，且每个账号都已通过$5.00关卡，并拥有该游戏。**某个个人资料顶部显示的一个虚荣数值，其下方至少有 25,500 个已消耗的掉落配额。** Valve 不会在这笔交易中亏损。Valve 是该交易每个部分的交易对手方。

04 — 统计数据

该条款并非笼统地描述农业，而是逐一列举了农业的各项内容。

§ 4.C 并非一条通用的反机器人条款。其中列举的示例依次列出了卡片农场产生的两样东西。

“您不得以任何形式使用脚本、机器人、宏或其他非人工控制的系统（以下简称‘自动化工具’）以任何方式与 Steam 上的内容和服务进行交互，包括但不限于：

- 实现 Steam 账户创建流程的自动化，
- 伪造游戏数据（例如虚增胜场或负场、经验值、游戏时长），
- 在没有用户真实参与的情况下获得奖励或进度，
- “通过自动化手段参与评审机制（如同行评审或‘监督’），包括通过预设脚本而非基于充分信息的判断来影响结果或举报用户。”

—Steam 订阅协议 第4.C条 ↗ 已归档 2026-09-24 ↗ · 摘录并原样引用 2026-09-22

“……玩耍时间”

空闲时间并非虚幻的时间。ASF 常见问题解答（FAQ）对此问题给出了直截了当的回答——*“为什么通过ASF刷来的游戏游戏时间不会增加？”* — 附：**“确实会，但不是实时更新的。Steam会以固定间隔记录你的游戏时长，并按计划进行更新……通常大约每30分钟更新一次。”**

这些时长会记录在 Valve 的记录中，显示在 Valve 的商店页面上，并计入 Valve 自行发布的在线玩家数量中 Steam 图表 ↗ 已归档 2026-09-23 ↗. 在这些数据中，闲置账号与活跃账号无法区分。该平台对外公布的参与度数据，是基于一个包含非活跃账号的用户群体计算得出的——根据该平台自身的规则，这些非活跃账号也被计入其中。

“……缺乏用户真实的反馈”

这是由Valve撰写的“闲置卡牌掉落”的定义。它同时也定义了Steam等级、该等级对应的徽章、补充包获取资格以及随附的个人资料经验值——ASF常见问题解答已对此进行了确认*“保留获取补充包的资格”*，因为它的登录方式与官方客户端相同。

因此，奖励机制与禁止行为是从两个角度看待的同一机制。Valve将奖励设定为由时间而非技能产生，随后又制定了一条条款，禁止通过除个人花费该时间以外的任何方式产生奖励。

05 — 商业用途的陷阱

每张“养殖卡”的每次出卡，都是许可证所禁止的出卡行为——而Valve会在出口处收取费用

这是“负责任地”刷卡无法解决的问题。该许可证仅限个人非商业用途，而一张卡只有在不再属于个人使用时，才值得去刷。

§ 2.A — 许可

*"Valve 特此授予，且您接受，一项非排他性许可和权利，允许您为您的**个人、非商业用途**（除非本协议或适用的订阅条款中明确允许商业用途）。”*

§ 2.G — 限制

*“您无权：……（iii）”**将内容和服务或其任何部分用于任何商业目的**，但本协议其他条款（包括任何订阅条款或使用规则）中明确允许的情况除外。"*

§ 3.D — 费用

*"**Valve 可能会对订阅市场中的交易收取费用。**“任何费用都将在交易完成前向您披露。”*

将这三点综合起来看，该职位便已关闭

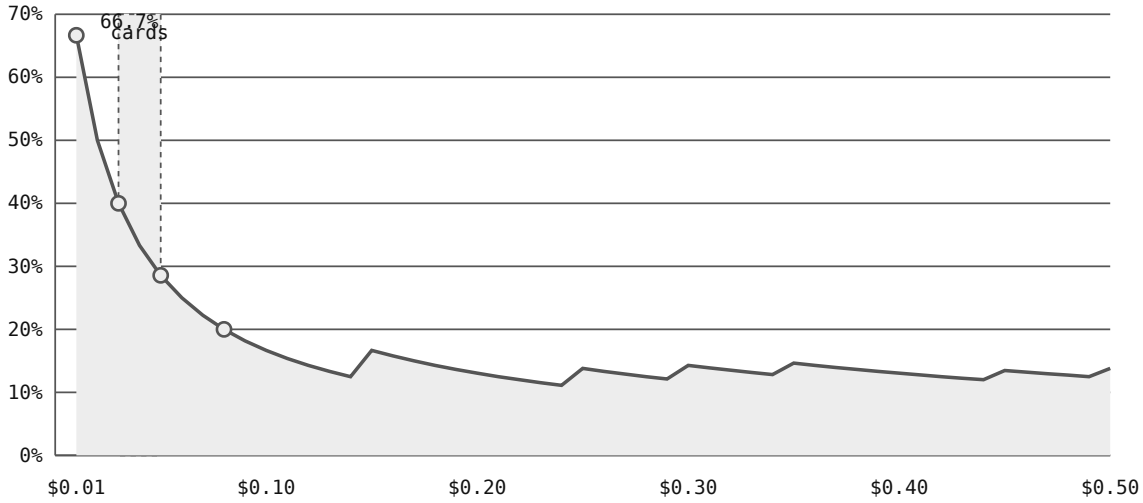
一张被保留的卡牌对农场来说毫无价值。一张被出售、交易或捣碎成宝石的卡牌，则已被用于创造价值——而Valve在其执法函中已明确说明了这一点：一名运营170个机器人的用户被告知，该账号*“曾被用于在Steam上非法收集收藏卡，以及相关活动，不仅限于商业活动。”*在这种情况下，卡片已进入市场。销售已结算。手续费已收取。禁令是在此之后才下达的。

那扇门的费用并非 15%。在代管卡上，该费用可达三分之二。

§ 3.D 保留条款*“一笔费用”*. 在农场实际生产的卡片上，这笔费用与广告中宣传的~15%相去甚远。社区市场收取的**5% Steam 交易费和 10% 游戏费，每项的最低限额均为 $0.01**（摘自 Valve 的社区市场常见问题解答）。在一张标价为一美分的卡片上，这些底价*是* 价格：买家支付3美分，其中2美分是手续费。由于采用向下取整规则，表面上的15%实际上变成了一项实际征收的费用，该费用会攀升至**66.7%** 这正是卡片市场的真实写照——每张卡片仅值几美分。

根据卖方的要价计算的“社区市场”交易实际佣金

5% Steam + 10% 局，每局至少 $0.01。阴影区域是交易卡实际进行的区间——每张卡大约在 $0.03–$0.05 之间。



卖家希望	Steam 5% (第 $0.01 分钟)	第 1 场比赛 (第 0 分钟)	买方支付	综合费用
$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%的游戏费用归发行该卡片的应用程序所有；5%归Valve所有，而在Valve自有游戏及基础库存道具上，全部费用归Valve所有。 无论哪种情况，钱都流出了“农场主”的口袋——卖出一张三分钱的卡片，只能收回一分钱，却要交出两分钱。将这一比例乘以“农场”产生的数十万笔五分钱以下的卡片销售额，*“Valve可能收取的费用”* 这是一种商业模式，而不是脚注。来源：Steam 社区市场常见问题解答 — 费用 ↗ 已归档 2026-09-21 ↗, 读作 2026-09-22；该曲线基于上述两项已公布的利率及其 $0.01 下限进行算术计算。

无论该工具如何配置，都无法规避这一规定。即使由一个人、在一个账户上、以完全克制的态度运行该工具——但只要该人将一张通过刷卡获取的卡片出售以换取钱包资金，第2.G条中的同一条款对其适用的程度，就与对拥有上万个账户的运营商一样。 因此，Valve 预留了一项可针对其市场上的几乎所有卡牌卖家援引的违规条款，却拒绝将其适用于实际上所有卖家。**以这种频率执行的规则，就不是规则了。那只是一个选项。** 本展览提出的问题并非“为何对卡农行为予以容忍”； 而是为何针对出售一张卡片的个体用户会采取同样的措施，而这些卡片所滋养的商业卡牌经济——交易服务、升级机器人、批量卖家——却公然运作，其中最大的群体之一甚至由一名 Valve 员工负责管理（§ 08）。规则的执行针对的是小额持有者，却对机器网开一面。

06 — 执法记录

毫无预兆，一波接一波，沿着电话号码传播下去

Valve将“无须通知即行使权力”的规定写入了协议本身，紧接在自动化条款之后。

"Valve 有权因任何非法行为、构成作弊或自动化操作的行为，或违反 Steam《在线行为准则》的行为，限制或终止您的账户或某项订阅服务。**您承认，Valve在终止您的订阅和/或账户之前，无需向您发出通知。**"

—Steam 订阅协议 第4.D条 ↗ 已归档 2026-09-24 ↗ · 经核实，原文照录 2026-09-22
1,000+ 机器人 · 已被禁止交易。 “该账号似乎曾被用于管理一个机器人账号网络。使用机器人账号的行为违反了《用户协议》第Steam条。”

170多个机器人 · 永久封禁，2017年冬季特卖。 “该账号曾被用于在Steam上非法收集收藏卡，以及相关活动（不仅限于商业活动）。该账号已被永久封禁，Steam客服无法就此问题提供进一步协助。”

120多个机器人 · 已被永久封禁。“该账号及其他账号被用于对我们的网络基础设施进行流量攻击，这违反了Steam在线行为准则。”

— Steam 支持信息转载自 ArchiSteamFarm 常见问题解答（FAQ）中的“有人因此被封号吗？”一节。来源 ↗ · 经核实，原文照录 2026-09-22

案例 4 — 2025 年 6 月，VAC 禁止闲置的 CS2

该项目自身的跟踪器中记录了一起发生在上述三起事件之后的情况：那些仅通过该工具让《反恐精英2》处于空闲状态的账号收到了**VAC 禁令** ——这里指的是反作弊类，而非管理类。维护者的观点是，闲置状态不会导致这种情况，因为它*“除了告诉 Steam 我们正在玩某款游戏之外，什么也没做。”*原因尚有争议。但这些账号被封禁这一事实则毋庸置疑。

—ArchiSteamFarm 讨论 #3440，于 2025 年 6 月 26 日开启 ↗ · 阅读 2026-09-22

主账号是如何被注销的

在同一讨论串中，一位项目合作者描述了该规则的适用范围：账号可能会被封禁**“按链”，如果他们使用的是同一个电话号码** —*“这可能只是一个 VAC 封禁，但会波及到与被封禁账号相关的‘干净’账号。”*

Steam Guard 需要一个电话号码。矿池是基于操作员的电话号码构建的。因此，执法行动不会止步于一次性账户：它会沿着共享标识符向上追溯，直至找到那个存储了资源库、好友列表和库存的账户。 这就是一位项目协作者所描述的机制：单次行动如何同时清除操作者的主账户及其农场——这也正是为何在一次打击浪潮中，损失的账户数量并非仅以 $5 个账户来衡量。（由一位项目贡献者在 ASF GitHub 讨论 #3440 中描述；目前尚无官方 Valve 确认或正式先例记录。）

同一段文字，相隔五年，出自三位不同的经纪人之手

将农业活动视为违规行为的条款——即对个人非商业许可的商业用途——并非仅适用于农场。这是Steam因交易行为关闭账户时给出的标准理由，且该理由以模板形式呈现。 以下是三个案例，均由收到通知的用户公布，时间间隔五年，来自三名不同姓名的代理。

来自 Steam 客服的留言，9月29日 下午7:56

> “您正在登录的账户因违反《Steam 订阅协议》条款已被锁定。根据交易记录、社区举报及其他因素，该账户已被认定用于商业用途。
>
> 此锁定状态为永久性，Steam 客服无法就此为您提供进一步帮助。
>
> 由于我们已提供了所有掌握的信息，因此我将关闭此帮助请求。请注意，您将不会收到关于此问题的进一步回复。
>
> 此致，
> “哈尔”

此求助请求已关闭。
2020年9月29日。由收件人发布，并附有评论*“RIP Trading。”* —@gergelyszabo94 ↗

支持团队的消息 Steam 发布于 7月12日 22:41

> “您正在登录的账户因违反《Steam 订阅协议》条款已被锁定。根据交易记录、社区举报及其他因素，该账户已被认定用于商业目的。”
>
> 此锁定状态为永久性，Steam 客服无法就此为您提供进一步帮助。
>
> 由于我们已提供了所有掌握的信息，因此我将关闭此帮助请求。请注意，今后若再次提交关于账户锁定的帮助请求，可能会在未作回复的情况下被关闭。
>
> Steam 支持
> “Vido”

该求助请求已结束。
2024年7月12日，葡萄牙语界面。收件人是一名职业CS2选手：*“已经联系了Steam客服，但只收到自动回复……既无法玩Faceit，也无法参加职业比赛。”* —@prcs25 ↗ 已归档 2024-07-15 ↗

引自收件人，r/steamsupport

> “您好，您正在使用的该账号因违反《Steam订阅协议》条款已被锁定。根据交易记录、社区举报及其他因素，该账号已被认定用于商业用途。
>
> 此锁定状态为永久性，Steam 客服无法就此为您提供进一步帮助。
>
> 由于我们已提供了所掌握的所有信息，现将此求助请求关闭。请注意，今后针对该账户被锁定问题提交的求助请求可能会在未作回复的情况下被关闭。
>
> Steam 支持
> “莎莉”

已收到三次，分别来自三次不同的请求。
2025年3月29日。该用户并非在对账户锁定提出申诉——其账户连同电子邮箱一同被盗，因此正在请求恢复访问权限：*“我不是在问封号的事，也不对此提出异议，我只是想登录我的Steam账号……Valve每次收到我的请求时，都会直接复制粘贴这同一条回复，然后关闭请求。”* — r/steamsupport ↗, 收录于本研究自身的投诉语料库中

逐字逐句，逗号不差，历时五十五个月，历经三位代理人，跨越两种交互语言。正文中唯一的修改是最后一句中“2020年”与“2024年”之间的表述调整，从*“您将不会收到进一步的回复”*到*“今后的求助请求……可能会在未作回复的情况下被关闭。”* **无论这些决定是通过何种程序做出的，这封信都未能记录下这一过程。** 所列出的理由是“交易、社区报告及其他因素”——一个类别、一份来源不明的报告，以及未指明的其余因素。

另有五起案例，采用相同方式收集。前三起属于同一类别且结果相同；后两起虽出自同一部门，但用相同的措辞回应了不同的规定：

日期	该账号做了什么	发生了什么	来源
2021年12月4日	在 Buff 上买卖 —*“我除了在Buff上做些买卖，也就是所谓的P2P交易，没干别的。”*	社区禁令：禁止交易，禁止买卖，高价库存被冻结	r/csgomarketforum ↗ 已归档 2025-03-27 ↗
2021年12月6日	通过Buff和Bitskins进行的单向P2P交易，用于装备配置和升级交易	永久性商业用途锁加社区锁：*“卡在一种伪隐身模式里……我的个人资料也卡在‘私密’状态了”*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ 已归档 2021-12-06 ↗
2024年12月20日	该账号自2017年起持有，累计游戏时长达数千小时；在社区交易平台上交易主题装备套装并进行升级换装	永久封号（含社区封号），不作事先警告，也不计入封号记录；支持*“称其决定是最终决定”*, 回复为自动生成	r/csgomarketforum ↗ 已归档 2025-06-27 ↗

日期	该账号做了什么	发生了什么	来源
2024年12月23日	一位久未登录的用户通过VPN添加了钱包资金，此前已有一年未登录*“仅用于一般的网络安全”*	永久社区禁令，附带**完全没有给出任何理由**:*“该禁令是永久性的，他们无法提供更多信息，且后续工单可能会在未予回复的情况下被关闭。”* 196个赞，340条回复	r/steamsupport ↗
2026年8月4日	多年来一直在伊朗购物；该作者表示他们从未发过帖，也从未使用过“市场”板块，更从未使用过论坛	社区访问已被锁定**直至2038年** 超过*“受制裁地区”*; 该工单由一名名为Azul的客服人员关闭。一年前，该账户通过同一伊朗IP地址提交的退款申请曾获批准。**图书馆和钱都归Valve所有。**	r/pcgaming ↗

最后一行的规则与其他情况不同——涉及制裁合规，而非商业用途——将其纳入是因为处理结果的模式完全一致：归类、无证据、不可上诉、工单已关闭。这还提出了一个其他情况未涉及的问题：如果为该账户提供服务属于违法行为，那么多年来收取的款项也就属于非法收入。 这两种立场中必定有一种是错误的，而且只有其中一种会给客户造成经济损失。

这八封信均于2026-09-22被查阅——其中2021年和2024年12月的帖子是通过互联网档案馆的快照获取的，其余则通过Reddit的公共前端获取，因为Reddit拒绝了数据采集方提出的直接请求。 2020年和2024年的两封信件是根据原始帖子所附的截图转录的，这些帖子目前仍然存在。本调查并未指称这些账号在任何方面是无辜的或有罪的——这恰恰是关键所在。**无论是读者还是监管机构，都无法从这封信中看出端倪。**

关于数据来源的说明——运营商层面的损失

本调查所采访的运营商报告称，损失金额约为**每个账户5,000至10,000个** 在单次执法行动中，与该农场一并查封了主要账户。**该民意调查在此作为第一方报告记录在案，而非调查结果。** 该数值未公布样本量，没有固定的采集日期，也不进行逐账户验证，且本页上的其他数值均不以此为依据；第02节中基于该数值的两行已作相应标注。

之所以明确指出这一点而非一笔带过，有两个原因。上述的“链式封禁”机制正是对这一模式的官方解释。 监管机构可以从Valve处调取那份能够一锤定音的记录：有多少账户因自动化处理而受到影响，分别属于哪几波处理，以及这些账户在被关闭前在该商店分别消费了多少。在该记录出现之前，这一数据将维持现状——被报道、被归因，却未得到证实。

07 — 不对称性

同一张书桌的两侧

将这一举证标准与该机构对其自身支援行动所采用的Valve标准进行对比。右侧一栏是本档案本身的事件登记册，转载时保留了其中原有的保留措辞。

一位客户，用于交易

2020年至2026年间记录的8例病例

行为
在第三方电商平台上买卖商品；其中一例根本不存在任何行为——该账户是被盗的。

所示证据
无。“基于交易情况、社区反馈及其他因素。”

通知
无。Valve 在第 4.D 节中已对此作出保留：*“Valve无须在终止合同前向您发出通知。”*

上诉

“此锁定状态为永久性，Steam 客服无法就此为您提供进一步帮助。”

门票
根据首次回复已关闭。后续请求*“可能会在未予回复的情况下关闭。”*

覆盖范围
个人资料、好友列表、聊天、应用商店、背包，以及所有用真实货币购买的物品。

时长
永久的。

一支自动化机器人舰队，用于处理大容量任务

694,673 91个机器人中公开库存的完整套装

行为
在数千个账户上同时运行自动化的无头脚本，以使卡牌闲置、批量制作徽章，并以工业规模进行卡组交易。

所示证据
公开发布的机器人目录（steam.supply、SteamLvlUp）以及拥有数百万成员的公开群组。

通知
零干预。**88.97% 不受任何形式的禁止**; 剩余的禁令中，有 0 项仅是表面文章。

上诉
无需此项。车队可在长达数年的生命周期内持续运行，不会中断。

门票
—

覆盖范围
无限制的库存交换、徽章升级和市场流动性。

收益为 Valve
$26.8M+ 最低店铺消费额（每个账户需达到 $5.00 门槛）加上 15% 次社区市场交易扣减。

这引出了一个问题，说白了就是

任何手动交易卡牌或物品的个人用户，都将根据第4.C条（自动化）或第2.G条（商业用途）面临永久且不可上诉的封号处罚。而一个通过数千个账号运行无头机器人的自动化刷分团伙，却能公然活动且保持着88.97%的零封号率。**Valve 是这两者的受益人。**

这种不对称性体现在经济层面：个人交易者从平台中获取价值，而自动化的信用卡车队则向Valve的店铺消费通道注入数百万资金（每个账户$5.00），并推动每次转售产生的交易手续费。监管并非遵循书面规则，而是遵循收入模式。

08 — 治理

谁负责监管卡牌经济

本报告中反复出现的一个发现——即围绕Steam的第三方层的人员来自Steam内部——在卡片经济中同样成立，并且这一现象最终指向一个特定的结论： 没有任何独立第三方能够统计Valve的执法行动究竟产生了什么实际效果，因为能够进行统计的一方就位于该层内部。以下所有事实均摘自Valve在2026-09-22上的公开群组及个人主页，任何人都可以在浏览器中复现这些内容。

一名 Valve 员工负责管理最大的卡牌交易群组Valve 名员工

卡牌交易 ↗ 在自身的页眉中将自身描述为**“Steam 卡片交换官方群组”** 并携带**97,114名成员**. 该群组列出的版主——即掌握该群组管理权限的账号——是Mickmane, SgtFopper 以及afarnsworth ↗.

根据 Valve 自身网站的标记，该最后一个个人资料被标记为 Valve 的员工——该页面显示 class="profile_header_valve_employee" — 其位置为**华盛顿州贝尔维尤**，属于*Valve*,*Steam* 以及 *Steam 集换式卡牌小组* 组。SteamID64 76561197960434622，自2003年9月12日起成为会员。

这一观察是结构性的，而非针对个人的，而且它是*不* 一个需要澄清的地方——卡牌交易群的版主并没有运行机器人，而且这里没有任何迹象表明情况并非如此。关键在于第07节. Steam “卡牌交换”是一项第三方商业卡牌服务；通过第三方服务交易卡牌，正是Valve根据相关规定对普通账户实施永久封禁的具体行为*“基于交易、社区报告及其他因素，用于商业目的。”* **一名编号为 Valve 的员工在该服务拥有 9.7 万名成员的官方社区群组中担任公开的版主职务。**

本文并未对任何个人提出不当行为的指控，且未对该角色具体职责作出任何推断。这种不对称性本身即为调查结果： 当普通账户涉及第三方卡片或皮肤服务时，处理结果是关闭工单并永久封禁，且未提供任何证据；而当涉及该服务时，一名 Valve 员工被列入版主名单，且该安排在 Valve 自身发布的页面上清晰可见。 所提出的问题与本档案其他部分提出的问题一致：如果存在书面授权，请出示；如果不需要书面授权，请以书面形式说明，因为第06节的八名人员被告知了相反的情况。

禁用列表层及其管理方志愿者版主 第三方服务

Steambans.com 群组（存档）↗ (直播 ↗ 已归档 2025-12-03 ↗) 在其现存的类群描述中记载了其谱系：*“Steambans.com Steam 的官方社区群组。SteamBans.com 是一项基于传统理念的全新服务。 全球封禁名单在VALVe旧版WONID程序中已运行多年。当系统升级为STEAMID时，我们自然而然地开发了一项专门针对这一新系统的服务。但我们还希望做得更多。*. 这是已于2013年关闭的Steambans的存档页面。"* 其列出的管理员包括devicenull 以及killahinstinct_ ↗.

该管理员账户是**不** 一名 Valve 员工——其身份未被标记为员工。这是一名地位格外显赫的志愿者：作为*社区版主*（414名成员，被描述为一个群组*“由 Steam 的社区版主创建”*），来自*维基协调员*，来自*Steam 社区市场*，以及包括以下在内的 Valve 个节目组和预发布组：*Valve 管道*,*Steam 客户端测试版*,*移动端身份验证测试版*,*新 Steam 社区测试版*,*Steam 实验室*,*Steamworks* 以及*举报诈骗网址*.SteamID64 76561197960794555.

此外，在该圈子内，还有一位用户将“Steambans”直接显示在其公开群组成员列表中：msart ↗ (队伍名单 ↗),SteamID64 76561197977933359，其个人简介中这样写道：**“我运营 steamid.uk 以及许多其他与 Steam 相关和不相关的网站”**，并运营着一个由十六个团体组成的关联网络——*SteamIDcouk*（主组“Sid 网站”），*SidAdmins*,*SidBans*,*steamideu简体中文（大陆）*,*Steam3ID*,*s-id* 以及*SArchive* 在其中。

steamid.uk 自身就使用了相同的编号。其常见问题解答（FAQ）中写道：**“谁创建了 SteamID？ SteamID 网站、网络基础设施和安全系统均由 76561197977933359 负责管理。”** 再往下看两个回答中提到了数据来源：**“SteamID 主要利用 Steam Web API 进行数据收集。”** 该页面介绍了分布在不同主机上的多台专用服务器、异地开发服务器、存储服务器和文本搜索服务器，以及一个独立的备份设施。

经互联网档案馆保存的记录核实：该2025年12月3日 Steambans 群组快照 ↗，该2024年9月14日的操作员档案快照 ↗，以及steamid.uk 常见问题解答（2026年4月1日快照）↗，与直接从 2026-09-22 读取的数据相匹配。

这究竟意味着什么，又意味着什么不是

封禁名单、SteamID 解析和卡牌交易是决定谁值得信赖、谁可被识别以及某件物品价值如何的三大服务。这三项服务均不由 Valve 运营。**在每一艘飞船上，掌舵者都来自Valve的轨道内部：** 卡片服务官方群组管理员名单中一名被标记的 Valve 员工；一名拥有预发布程序访问权限、管理封禁名单群组、在社区服务多年的 Valve 社区管理员；以及由同属该圈子的一名个人运营的身份识别服务。 三项服务、三个控制界面、三个人 Valve 早已赋予其权威。

加入该团体并不等同于受雇，以上内容均不构成任何指控。 这是一个治理事实，也是普通抗辩之所以成立的原因——*那些是第三方，我们无法控制他们* ——必须经过检验，而非直接采纳。掌舵者对Valve并不陌生。Valve有资格说明它究竟向他们提出了什么要求（如果确实有要求的话）；外界无人能够查明真相。

没人算过。这就是调查结果。

Steam ID 空间是一个连续的整数范围。遍历该空间并报告被封禁的账户数量、受限的账户数量以及因交易禁令而被冻结的库存数量，这并非一项研究项目——它只是一个循环和一个 API 密钥。Valve 直接分发该密钥，在steamcommunity.com/dev/apikey. 然而**没有独立机构发布该人口普查数据。** 既不是监管机构，也不是记者，既不是学者，也不是消费者组织。关于Steam执法规模的唯一公开数据，就是Valve选择提及的那些。

该功能并非不存在，而是被保留了下来。那个能够大规模解析和索引ID空间的服务——steamid.uk——在其常见问题解答中指出，它*“主要利用 Steam Web API 进行数据收集”* 并在多台专用服务器、异地存储设备、文本搜索服务器以及独立的备份设施上运行。 该系统由一名个人运营。其“黑名单”兄弟群组由一位在Valve社区任职已久的版主共同管理，该版主拥有访问Valve预发布程序的权限。**唯一有能力公布计数结果的政党处于Valve的势力范围之内，却并未公布该结果。**

这份档案在其他地方发现的情况也完全一样。任何负责就Steam经济作出关键决策的服务——无论是判定谁值得信赖、谁可被识别、某项物品的价值几何，还是决定谁被禁止——名义上都是第三方，实际上却与Valve紧密相连。**Steam “卡片交换”并不例外；它只是这一模式的又一个实例。** 之所以可以提出“这些是独立操作”这一辩护理由，恰恰是因为至今无人能够用具体数字来验证这一说法。

1088万账户普查：88.97% 未处理

对ArchiSteamFarm的安装基数进行了审计，涉及Valve的`GetPlayerBans` 终点（10,880,610 个账户，55 分钟）。仅该无限制子集就代表**$26.8M+** 最低店内消费额（$5.00 准入门槛）。**9,680,599 账户（88.97%）不受任何形式的限制**，而其余的99.8%仅实施了名义上的社区禁令，自动交易功能仍保持正常运行。

5,360,499非受限 ASF 成员（显示为 Steam 的数量）
10,880,610已扫描的 API 条目总数（受限 + 不受限）
9,680,599从未被封禁过 (88.97%)
1,200,011携带任何 Steam 禁令 (11.0%) — 99.8% 外观
55 分钟要对整个人口进行普查，一个关键点是

取证证据与深度普查

详细的人口统计数据细分——包括封禁类型分布图、执法时的账号使用时长、创建年份分组（2020–2026）以及用户自报的地理位置信息——已发布在专门的普查调查报告中。

查看完整的10.88M禁令普查报告（附件VI）→ 第4节 — 资产ID屏蔽 →
因此，需要提出的问题是——而这个问题只有 Valve 才能回答：**撤销了哪项标识符或能力？具体是在何时？由谁决定？这对目标运营商产生了哪些可量化的影响？** ——而这与它对所有试图进行人口统计的外部人员产生的影响形成了鲜明对比。一项终结独立审计的变革，即便以安全措施的名义宣布，也不会因此变得中立。这正是上段所述的人口普查不复存在的原因。

09 — 方法与局限性

读到了什么，以及没有主张什么

本页上的每条引文均摘自 2026-09-22 上的实时数据源，并原封不动地转载。此处内容均未来自数据抓取、市场凭证或私有数据集。

这四个数据集及其相关运算

每条都是一个单独的公共请求，可在终端上重现。未使用任何账户，未登录任何市场，也未调用任何需要凭据的端点。

数据集	来源	据此计算出了什么
卡片统计 13,876 场比赛	Steam Card Exchange 发布的徽章价目表，即用于生成其公开价格页面 ↗ 已归档 2026-08-04 ↗	发行卡牌的游戏、每套卡牌的数量、不同的卡牌类型，以及每套完整卡牌的市场价格。中位数和“0”的总和构成了本次调查的计算基础。
游戏价格 13,713 已解决	Valve的自有公共商店端点，store.steampowered.com/api/appdetails, 抄送=美国, 仅价格字段, 分批处理	带卡牌游戏的建议零售价中位数及分布情况；以及成品卡组销量超过游戏本体销量的游戏数量。
机器人股票 91 个机器人，694,673 套	位于steam.supply/CardBots ↗, 按显示内容阅读，无需登录	库存中的总套数、最低卡片数量、掉落容差下限，以及不同账户中每个机器人的分类下限。
交叉核对 21 个共享机器人	steamlvlup.net/cardbots ↗ 已归档 2026-02-10 ↗，一个收录了这些机器人的独立目录	仅供核实。对于两份清单中均列出的21个机器人，Aggregate Stock同意 **0.03%**; 单个机器人之间最大的差异为1.36%，这与两次相隔数分钟的实时库存爬取结果一致。

根据第二个目录的要求，需注明来源：数据由SteamLvlUp，根据以下许可协议发布：CC BY 4.0 已归档 2026-09-23 ↗; 此处仅将其作为对第三方库存数据的独立核查依据，且进行了修改——即将每台机器人的数据行进行汇总后进行比较，而非原样复制。Steam 卡牌交换（Card Exchange）和蒸汽供应（steam.supply）已在上文通过链接注明出处。 游戏价格为Valve本人所定。卡牌、游戏及套装的名称和图片归Valve或各出版商所有，作为市场事实予以转载，既不主张所有权，亦未获得授权。

有两项原计划的测量未进行，且未以其他数据替代。Steam自身的“社区市场”终点——价格概览, 搜索/渲染, 价格历史 — 不向数据采集主机返回任何内容，而 Steam 社区讨论页会向其返回 HTTP 403 状态码，因此本页上的所有数据均非来自实时市场数据。原本用于统计每日重置时卡牌掉落量的“sale-volume”方法需要 Steam 登录会话；**此次调查的调查报告中指出，未使用任何市场凭证，且该陈述已被保留。** “机器人库存底”是指无需机器人即可测量的部分。

一手资料

Steam 订阅协议 ↗ 已归档 2026-09-24 ↗ — § 2.A、§ 2.G、§ 3.D、§ 4.C、§ 4.D。
Steam 支持 — 受限用户帐户 ↗ — $5.00阈值和受限特征列表。
Valve — Steam 交易卡常见问题解答 ↗ — 取消开箱机制和 $9 的免费游玩率。
ArchiSteamFarm 常见问题 ↗ 和讨论 #3440 ↗.
Steam 社区群组和个人资料页面，直接阅读，见第08节。
steamid.uk 常见问题解答，互联网档案馆快照 2026-04-01 ↗.
第06节列出了2020年至2026年间由收件人发布的8份Steam支持锁定通知，并附有相关链接。

未主张的内容

未对Valve通过卡片刷量产生的收入进行估算。未就任何工具的活跃账户数量作出声明，而139万次掉落配额是**不** 农场名下账户的统计数据——参见第02节的注释。未指控任何个人有不当行为；若提及某人姓名，系以其公开的Steam用户名、以该人公开的身份，从其发布的页面Valve中引用。 第06节中列出的八个被锁定账户，均未被认定为无辜或有罪；该调查结果针对的是信件本身，而非账户。第02节中的运营商损失数据为第一方报告，并在采购说明. steamid.uk 的常见问题解答（FAQ）引自互联网档案馆的快照，因为该网站的实时页面需要通过机器人验证才能访问。本文并未声称曾有人尝试进行封号统计但遭到压制——仅指出目前尚未有此类统计数据公布。上图中 667 以上的 Steam 级曲线未纳入模型。

为什么工具不是主体

ArchiSteamFarm 指出，它*“未获得Valve的授权”* 而且本页面并未对其提出任何指控。 它被用作衡量标准，因为在这个经济体系中，它是唯一一个公开且以书面形式记录运作机制的参与者。Valve只需用一个段落就能概括全部情况：公布它授权了哪些商业自动化项目，以及针对其余部分，每位操作员采取了哪些具体措施的记

录。

接下来阅读：市场本身是如何定价的 → ·价格梯度与挂牌上限 → ·编号为 Steam 的商品将不提供 →