El censo Valve no se publicará — El Dossier Steam

Fuente: https://phishdestroy.io/steam_dossier/es/enforcement_audit
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

ANEXO VI — EL CENSO VALVE NO SE PUBLICARÁ

¿Qué tamaño tiene la granja de Steam? *La contamos nosotros.*

No hay ninguna cifra publicada sobre cuántas cuentas de automatización se ejecutan en Steam. No hay necesidad de que sea un secreto: el espacio de identificadores Steam es un rango contiguo de números enteros y Valve proporciona la clave de la API web que lo recorre. Así que tomamos la población más numerosa que se identifica a sí misma —la comunidad ArchiSteamFarm— y consultamos a cada miembro una vez a través del propio punto final de bloqueo de Valve. Se autodeclara porque ASF, al iniciarse por primera vez, se une automáticamente al grupo Steam, a menos que el usuario opte explícitamente por no participar o desmarque la configuración de unión al grupo (`AutoJoinSteamGroup` / Estadísticas). Dado que esta configuración está activa por defecto, los miembros del grupo abarcan una amplia población: redes comerciales activas de bots con múltiples cuentas, aficionados ocasionales que dejan sus cuentas inactivas y jugadores normales que ejecutaron el software en su cuenta personal y nunca desactivaron la suscripción predeterminada. Esto hace que sus miembros constituyan un censo operativo del alcance acumulado del software: **10,880,610 cuentas en total (con 5,360,499 miembros confirmados sin restricciones que han superado la $5.00 puerta de la tienda).** Entonces planteamos la única pregunta que importa: ¿qué les ha hecho realmente Valve?

Qué no es esta página. No se trata de argumentar que Valve debería expulsar a diez millones de personas, ni es una queja contra los «card farmers». Todas las cifras que aparecen a continuación están aquí por una sola razón: Valve *¿hace?* expulsar de forma permanente a determinados usuarios, y la razón que expone por escrito es el uso comercial de Steam y la automatización. Esto mide cómo se aplica esa misma norma a la misma conducta a gran escala —por parte de un operador que, de paso, recauda el desbloqueo $5.00, las licencias de los juegos y las comisiones del Market Valve—. La conclusión es la asimetría, no la granja.

Los 10,88 millones Los estafadores que se pasean (53,5 mil) Auditoría de 100 000 frente a auditoría gratuita

10,880,610 El número total de miembros del grupo ASF que han consultado la API de bloqueo propia de Valve (combinando los casos con y sin limitación)

88.97% Nunca me han bloqueado — 9,680,599 cuentas siguen activas

63.06% De las cuentas bloqueadas, las de pago ($5+ gasto) — 100,000 SRSWOR porcentaje (±0.39% margen de error)

67.77% De los 51,732 estafadores condenados, ninguno tiene ninguna prohibición por estafa (censo completo)

01 — La escala

Diez millones de cuentas, y nueve de cada diez sin tocar

Una población que se cuenta a sí misma, leída una vez a través del propio punto final de Valve.

POR QUÉ SE AUTOCONTARÍA

ASF se une al grupo por ti

En la primera ejecución, se establecen ArchiSteamFarm conjuntos Estadísticas se establece en «true» de forma predeterminada y se une al grupo «SC Farm Steam» de Archi. Un operador tiene que optar activamente por no participar. Por lo tanto, el número de miembros supone un mínimo de instalaciones, no un máximo. Los operadores que han desactivado las estadísticas no aparecen; el recuento real de instalaciones es, como mínimo, este.

LO QUE LEEMOS

10,880,610 entradas en total

La lista de miembros de la API devolvió 10,880,610 SteamID64 en total —tanto limitados como no limitados—. La página del grupo de Steam muestra 5,360,499 (solo no limitados). Cada entrada se procesó una vez a través de ISteamUser/GetPlayerBans en 2026-09-23. Cincuenta y cinco minutos con una sola tecla.

LA RESPUESTA

88.97% limpio

1,200,011 no está sujeto a ninguna Steam prohibición (11.03%). El otro **9,680,599 no hay ningún dato registrado** — Ni una expulsión de la comunidad, ni VAC, nada. La granja no se está desmantelando. Se está dejando en funcionamiento. Esa misma cláusula, aplicada a una sola persona, basta para expulsarla de forma permanente.

De las cuentas 10,880,610, ¿cuántas Valve se han utilizado?

El conjunto de la población escaneada, dividida según si Valve ha aplicado alguna prohibición. La sección roja representa todo lo que Valve ha hecho jamás con esta flota.

88.97%nunca ha sido suspendido
11.03%
No existe prohibición de ningún tipo — 9,680,599 (88.97%) Lleva una prohibición de Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Los miembros del grupo ASF escanearon
9,680,599 Nunca ha sido expulsado — 88.97%
1,200,011 Aplicar cualquier prohibición — 11.03%
55 min Para contabilizarlo todo con una sola clave de API

Lo que esta flota ya ha pagado Valve para existir

No es una estimación de lo que gana la granja. Es un límite mínimo de lo que ya ha gastado en la tienda de Valve, calculado a partir de la propia regla de Valve, aplicada al recuento anterior.

El recuento 10,880,610 abarca la lista completa de miembros del grupo ASF tal y como la devuelve la API; esto incluye tanto las cuentas con restricciones como las que no las tienen. La propia Steam Cuentas de usuario con funciones limitadas En la página se indica que las cuentas limitadas no *contar para* Steam pertenecen al grupo (no se tienen en cuenta a la hora de calcular el tamaño del grupo que se muestra), pero pueden aparecer en la lista de miembros subyacente. El subconjunto sin restricciones —las cuentas que han gastado al menos $5.00 en la tienda Steam— es exactamente **5,360,499** — El recuento Steam aparece en la página del grupo, que, según la propia regla de Steam, excluye las cuentas con restricciones. El cálculo del mínimo $5.00 se aplica únicamente a ese subconjunto sin restricciones.

5,360,499miembros sin restricciones
(Número de grupos mostrados por Steam)
✕

$5.00 El mínimo propio de Valve
para dejar de estar limitado
=
$26,802,495límite mínimo de gasto en la tienda
por el subconjunto no limitado

Se trata de un límite inferior de la cantidad de dinero que ya ha recibido Valve de la parte no limitada de la flota; no es una estimación de ingresos ni una declaración de beneficios. El gasto real por cuenta es superior en la mayoría de los casos; la cifra $5.00 es únicamente el umbral mínimo requerido.

La cosecha secundaria: comisión de hasta 66.7% sobre el volumen de productos cultivados. Además de la cuota de entrada de $26.8M, cada tarjeta y artículo que se venda en el Mercado de la Comunidad paga Valve, que corresponde a una cuota mínima obligatoria de dos céntimos ($0.01 Steam de comisión + $0.01 de comisión del editor). En el caso de las tarjetas típicas de 3 céntimos y los artículos sin valor, **Valve se queda con 2 céntimos de cada 3 céntimos, lo que supone una reducción efectiva de 66.67% a favor de Valve**, superando con creces la tasa de marketing oficial de 15%.

Advertencia fundamental sobre la población: El hecho de pertenecer al grupo no prueba que todas y cada una de las cuentas sean bots dedicados, ni garantiza que se incluyan todos los bots de Steam. Por defecto, ASF suscribe automáticamente las cuentas a su grupo comunitario al iniciarse; a menos que el usuario desmarque explícitamente o desactive esa opción de configuración (`AutoJoinSteamGroup`), los jugadores habituales, los usuarios ocasionales y los miembros de la comunidad siguen figurando en la lista junto a las flotas de farming automatizadas. Además, una suspensión de Steam no incluye ningún campo de justificación pública. El resultado es una tasa empírica en toda esta población asociada al software, no un veredicto individual sobre una cuenta concreta. Agregado, reproducible: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Geografía

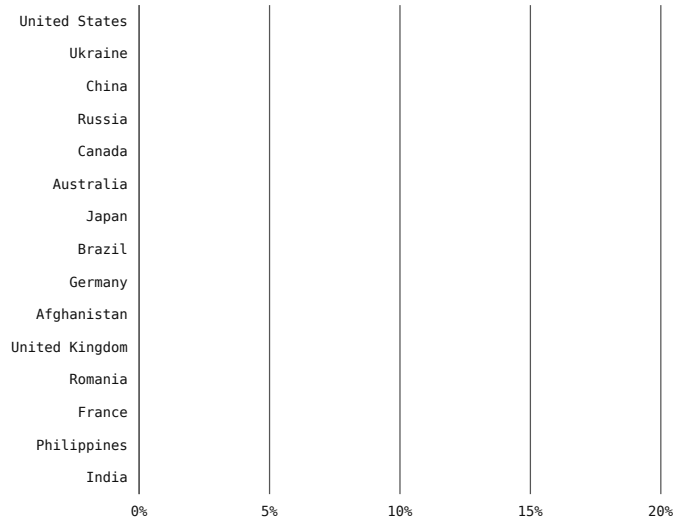
Dónde se encuentra la flota

Solo 8.5% de las cuentas bloqueadas indican algún país. De las que sí lo hacen, la mayor proporción corresponde a Estados Unidos.

Un perfil Steam incluye un campo opcional de país. **100,413 de las 1,182,811 cuentas bloqueadas lo rellenan: 8.5%.**† Entre esa minoría, Estados Unidos ocupa el primer puesto con 15.5%, seguido de Ucrania, China y Rusia, mientras que el resto se distribuye en una larga cola que abarca Europa, América Latina y el sudeste asiático. Nadie verifica los datos sobre el terreno: Afganistán figura entre los diez primeros, lo que más o menos se ajusta a su importancia. Los otros 91.5% se omiten en lugar de asignarse, por lo que lo que sigue es el perfil de una minoría autoseleccionada, no un mapa de la flota, ni una base para afirmar desde dónde se dirige.

Cuentas bloqueadas por país declarado

Los 15 países con mayor número de cuentas bloqueadas 100,413 que revelan una ubicación pública. El porcentaje corresponde a ese subconjunto concreto. Pasa el cursor por encima para ver las cifras.



Ubicación leída desde GetPlayerSummaries para el subconjunto de direcciones prohibidas. El campo lo configura el titular de la cuenta y nadie lo verifica, por lo que una salida de VPN o una entrada falsa cuentan igual que una real.

03 — Frescura

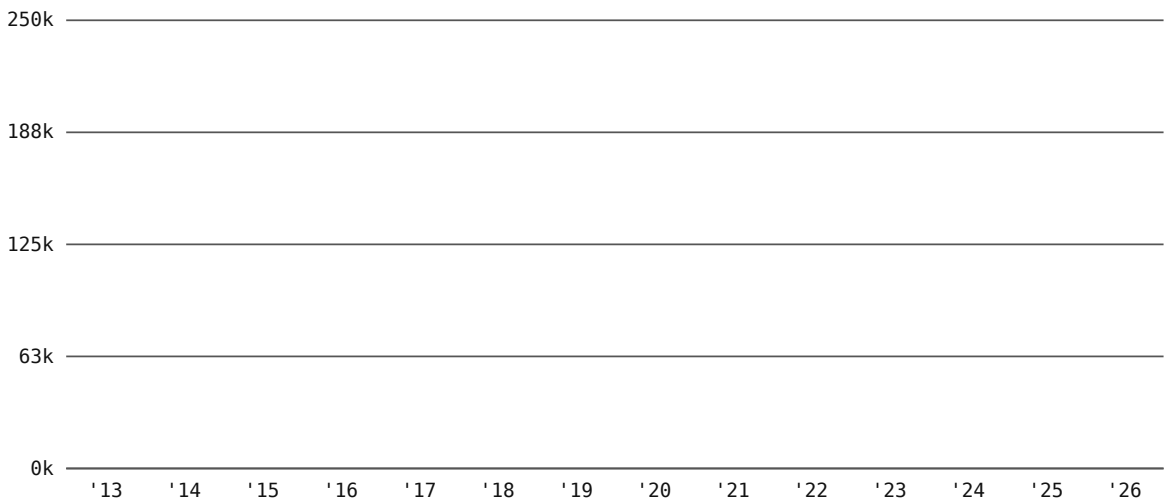
Cuentas recientes, no un volumen de trabajo atrasado heredado

A juzgar por la fecha de creación de las cuentas, la población de usuarios bloqueados es reciente, no un vestigio de la era de las cartas coleccionables.

Si se tratara de un antiguo lío que se estuviera resolviendo poco a poco, las cuentas bloqueadas se concentrarían en los primeros años de las cartas coleccionables. Sin embargo, ocurre justo lo contrario. De las 1,132,852 cuentas bloqueadas que muestran una fecha de creación, **70% se crearon en 2020 o posteriormente, y casi la mitad desde 2023.** La cifra ha pasado de 59,175, registrada en 2017, a un máximo de **227,030 creados solo en 2024**. Todos ellos cruzaron la puerta de la tienda $5.00 antes de que esta pudiera leer su tarjeta, por lo que se les cobró la cuota de entrada a cada uno.

Cuándo se crearon las cuentas bloqueadas

Año de creación de las cuentas de los 1,132,852 miembros expulsados cuya fecha de creación se conoce. El periodo abarca de 2020 a 2026, no la era de las tarjetas coleccionables de 2013 a 2015. Pico: 2024. Pasa el cursor por encima para ver las cifras.



70%De las cuentas bloqueadas creadas en 2020 o posteriormente

227,030 Cuentas bloqueadas creadas en 2024 — el año en que se alcanzó el máximo—
51,701 El mínimo de 2021, entre dos años de máximos: sin explicación
2003→2026 Se muestra el rango, pero los datos corresponden a los últimos seis años
La creación data de GetPlayerSummaries para el subconjunto de cuentas bloqueadas, sin duplicados según el SteamID64. La fecha de creación es la fecha en la que se creó la cuenta, no la fecha en la que fue bloqueada ni la fecha en la que comenzó a generar cuentas; aquí se utiliza como indicio de lo reciente que es la población, no de la intención. Hay tres cosas que el gráfico no muestra:

- **Una tendencia a partir de 2024.** Una cuenta creada en 2025 o 2026 ha tenido menos tiempo para acumular una suspensión, y 2026 abarca nueve meses, por lo que 227,030 → 121,070 → 16,534 supone una censura, no un descenso.
- **Una tasa de prohibición.** Los años de creación se han consultado únicamente para las cuentas bloqueadas, por lo que no hay denominador. El mero hecho de que la base de usuarios esté creciendo ya daría lugar a esta tendencia.
- **Por qué se vino abajo el año 2021.** 51,701 se sitúa entre 105,821 y 104,641, por debajo de la mitad de cualquiera de sus vecinos. No hay ninguna explicación pública al respecto; se deja a la vista en lugar de suavizarse.

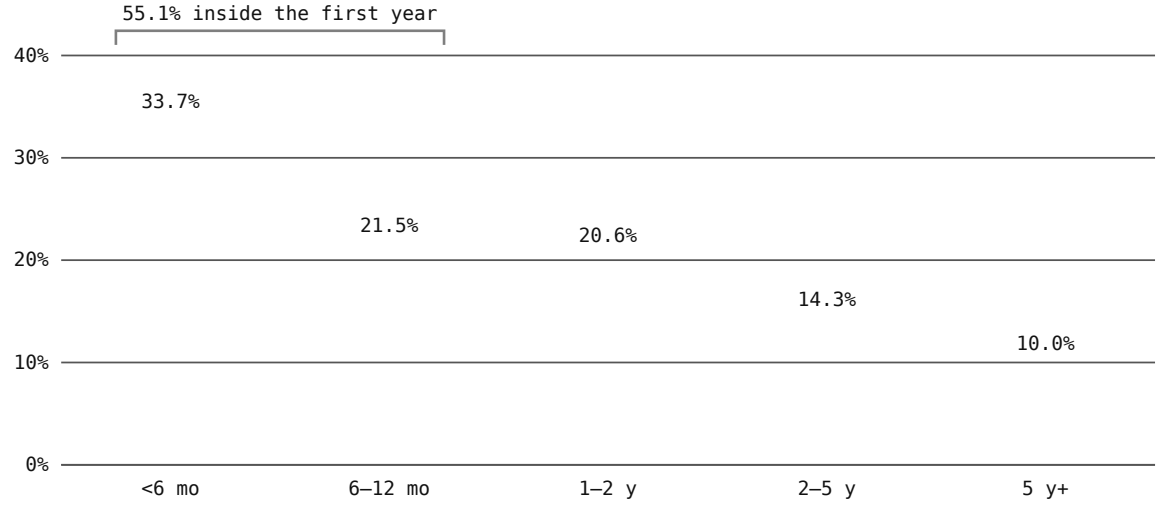
04 — Sincronización

Cuando Valve entra en vigor, lo hace dentro del primer año

La justificación obvia para que 88.97% no se haya modificado es la acumulación de trabajo pendiente. Las prohibiciones anteriores indican lo contrario.

¿Cuánto tiempo llevaba abierta la cuenta cuando se le impuso la suspensión?

Antigüedad de la cuenta en el momento de la suspensión, en el caso de las 293,750 cuentas suspendidas que cuentan tanto con una fecha de creación como con una fecha de última suspensión. Más de la mitad fueron detectadas durante el primer año.



Prohibido durante el primer año — 55.1% Bloqueado más tarde — 44.9%
0,80 y Edad media de la cuenta en el momento en que se produjo la suspensión
55.1%Bloqueado durante el primer año de la cuenta
33.7%Prohibido durante los primeros seis meses
293,750 Cuentas en las que figuran ambas fechas
Esta es la respuesta a la objeción obvia. Si el 88.97% de la flota no se ve afectado porque la aplicación de la normativa es simplemente lenta —hay un retraso que se va resolviendo poco a poco—, entonces las prohibiciones que *hacer* Los datos podrían dar una imagen sesgada. Sin

embargo, ocurre justo lo contrario: la mediana de las cuentas bloqueadas era **nueve meses y medio**, y un tercero — 33.7% — fue capturado en un plazo de seis meses. Cuando Valve actúa sobre esta población, lo hace con rapidez. Los nueve de cada diez que siguen en libertad no están esperando en una cola.

Edad en el momento de la prohibición = fecha de creación a partir del GetPlayerSummaries restada de la fecha de prohibición que se desprende de Días desde la última suspensión, sigue leyendo 2026-09-23. Se calcula únicamente cuando ambos valores están presentes: 293,750 de las 1,200,011 cuentas bloqueadas. Las cuentas restantes no indican ningún valor de «días desde» y se omiten, no se estiman; por lo tanto, interpreta esto como la forma del subconjunto con fecha, no de cada suspensión.

05 — En qué consiste realmente la prohibición

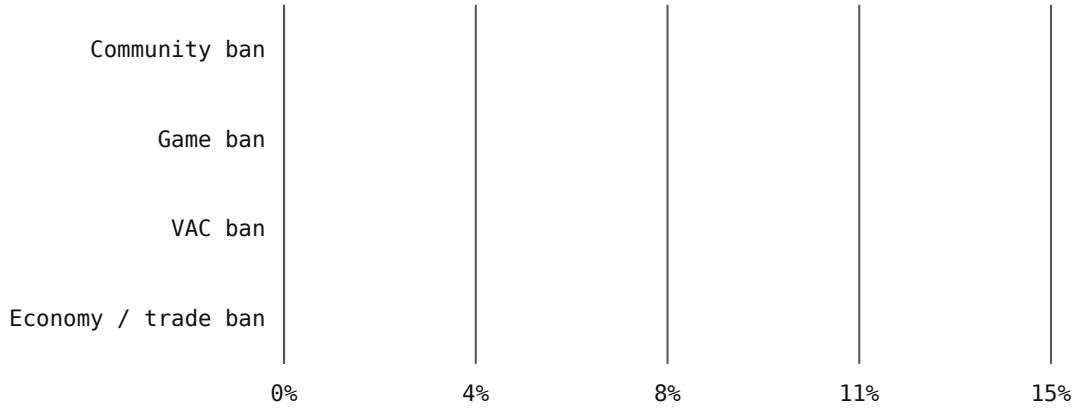
Cuando Valve se activa, no detiene al bot

De los 11% que tienen alguna prohibición, fíjate en cuál es.

Una suspensión no es una suspensión. De las 1,200,011 cuentas que Valve ha marcado, **99.8% llevar un *comunidad* prohibición** — una restricción en foros, perfiles y grupos que no afecta en absoluto a un bot de intercambio. La cuenta sigue pudiendo recibir cartas, seguir intercambiando y seguir moviendo inventario. 22.2% tener al menos una suspensión de juego y 3.9% una suspensión de VAC; las categorías se solapan, por lo que no se suman. La única sanción que realmente impide el intercambio, la suspensión económica o comercial, se aplica a 5,214 cuentas. No basamos nuestro argumento en esa cifra: las prohibiciones de comercio son poco frecuentes en Steam en general. La idea de este gráfico es más sencilla: incluso la fracción Valve *¿hace que...?* Touch sigue operando.

Por qué motivo se ha expulsado realmente a los 11% que están expulsados

Cada tipo de bloqueo representa un porcentaje del total de miembros analizados 10,880,610. Las cuentas pueden tener más de uno. Pasa el cursor por encima para ver las cifras.



Una prohibición Steam no incluye un campo de motivo, por lo que ninguna de estas prohibiciones se atribuye específicamente a la acumulación de cartas; se trata de una combinación de los tipos de prohibición existentes, junto con lo que cada tipo restringe realmente. La prohibición comunitaria no impide el intercambio; la prohibición económica o comercial sí lo hace. Resumen: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — La otra población

Los estafadores Valve, vamos allá: el censo completo 51,732

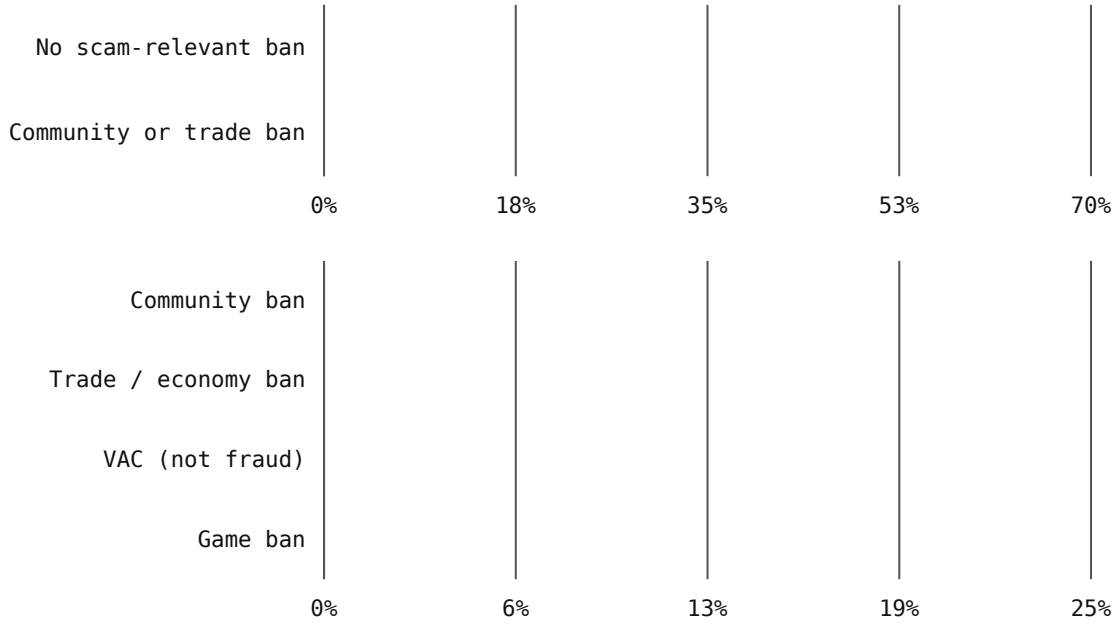
Una segunda lista independiente —casos de fraude confirmados por la comunidad— comparada con la misma API oficial.

Se podría argumentar que el grupo de los automatizados no son más que holgazanes inofensivos. No se puede decir lo mismo del segundo grupo. SteamRep es una base de datos de reputación comunitaria que lleva mucho tiempo en funcionamiento; una cuenta marcada como PROHIBIDO esa comunidad ha declarado a una persona como estafadora, con pruebas documentadas de las víctimas y registros de chat de las transacciones. Hemos realizado un censo 100% de todos los **51,732 perfiles con el estado «PROHIBIDO»** frente a la API web oficial de Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — y solo se han contabilizado las sanciones relacionadas con las estafas. Una sanción de VAC se aplica al uso de software para hacer trampa en un juego (aimbots, wallhacks); no afecta en modo alguno a un operador y no constituye una prueba Valve de que se haya cometido un fraude, por lo que no se contabiliza como medida contra el fraude.

En el censo completo de cuentas 51,732, 67.77% — 35,059 estafadores condenados — no tienen NINGUNA suspensión relacionada con estafas por parte de Valve: Aún pueden realizar intercambios, enviar solicitudes de amistad a nuevas víctimas y enviar mensajes. Solo a 32.23% se les ha impuesto una suspensión de la comunidad o una prohibición de intercambios, y la prohibición de intercambios —la única medida que realmente impide las transferencias de inventario— se aplica únicamente a 18.81% (9,731 cuentas). Otras 12.81% (6,627 cuentas) tienen VAC prohibiciones de juego o de acceso al juego exclusivamente por hacer trampas en el juego, mientras que no tienen ninguna restricción en Steam en lo que respecta a las transacciones.

Estafadores confirmados, según si Valve les ha impuesto una suspensión relacionada con la estafa (Censo completo)

Todos los perfiles 51,732 SteamRep-BLOQUEADOS, desglosados según si Valve se aplicó una suspensión por motivos comunitarios o comerciales. Se excluyen las suspensiones VAC y las relacionadas con el juego, ya que no se refieren al fraude. Pasa el cursor por encima para ver las cifras.



51,732 SteamRep perfiles bloqueados auditados — 100% censo completo
35,059 No tiene ninguna suspensión relacionada con estafas (67.77%)

18.81%Aplicar la prohibición comercial que pone fin a las estafas (9,731)
32.23%La acción Valve se vio afectada por una prohibición comunitaria o comercial (16,673)
SteamRep es una base de datos de reputación de terceros, evaluada por la comunidad, y no una determinación Valve —y ahí está la clave: se trata de pruebas externas, comparadas con lo que hizo Valve en sí mismo. Todos los perfiles 51,732 BLOQUEADOS de la exportación canónica se cotejaron directamente con ISteamUser/GetPlayerBans/v1. «Relacionado con el fraude» se refiere a una suspensión de la comunidad o de la economía/comercio; VAC (12.81%) y las suspensiones del juego (3.86%) se contabilizan por separado, ya que se refieren a las trampas, no al fraude. Conjunto de datos completo de la auditoría: steamrep_steam_bans.csv.

Dos poblaciones, un hallazgo

No se trata de las mismas personas ni de la misma conducta. En un caso, son diez millones de cuentas automatizadas; en el otro, cincuenta y tres mil estafadores condenados. Lo que tienen en común es la forma que adopta el resultado: **Nueve de cada diez cuentas agrícolas nunca se utilizan, y más de dos tercios (67.77%) de los estafadores confirmados no reciben ninguna sanción por fraude.** La expulsión de la comunidad Valve sí que se aplica libremente para restringir foros y perfiles, pero no el comercio. El botón de denuncia, la base de datos de reputación, la expulsión que frena una estafa: todo está ahí, pero se utiliza muy poco. Compárese esto con los rechazos archivados en el expediente principal, donde la misma empresa elimina definitivamente una única cuenta y alega como motivo el uso comercial y la automatización: la cláusula no está inactiva, sino que se aplica de forma específica.

07 — El caso «$5.00» y el secuestro de cuentas

La auditoría empírica de las cuentas «100,000»: las redes de bots no son cuentas gratuitas desechables

Lógica del muestreo estadístico y demostración matemática: por qué tomar cualquier otro valor de 100,000 da exactamente el mismo resultado.

La principal defensa de Valve ante los organismos reguladores y de protección del consumidor ha sido que las estafas automatizadas y el «farming» se llevan a cabo mediante cuentas efímeras y gratuitas, «desechables», que se bloquean rápidamente. Según las normas publicadas por Valve, una cuenta es *Limitado* hasta que gaste al menos **5.00s de dólares estadounidenses** en la tienda Steam, lo que le impide realizar transacciones, enviar solicitudes de amistad y acceder a las funciones de la API. Hemos comprobado esta afirmación directamente, analizando el estado de monetización de una muestra representativa y matemáticamente rigurosa de **100,000 cuentas bloqueadas Steam** extraídos de nuestro corpus de metadatos de perfiles 1,182,811.

PROTOCOLO DE MUESTREO (SRSWOR)

100,000 Corte imparcial

Extraído de $N = 1{,}182{,}811$ cuentas únicas bloqueadas Steam mediante un muestreo aleatorio simple sin reposición a través de un generador de números aleatorios pseudoaleatorios (PRNG) criptográficamente uniforme. Cada cuenta tenía una probabilidad de inclusión idéntica de $P = n / N \approx 8.45\%$, lo que elimina por completo los sesgos de supervivencia y de actividad.

DEMOSTRACIÓN MATEMÁTICA

Margen de error < ±0.4%

Aplicando la fórmula de la corrección de población finita (FPC) a un **99% Intervalo de confianza** ($Z = 2{,}576$):

```
MoE = Z × √[p(1-p)/n] × √[(N-n)/(N-1)] ≈ ±0.39%
```

REPRODUCIBILIDAD

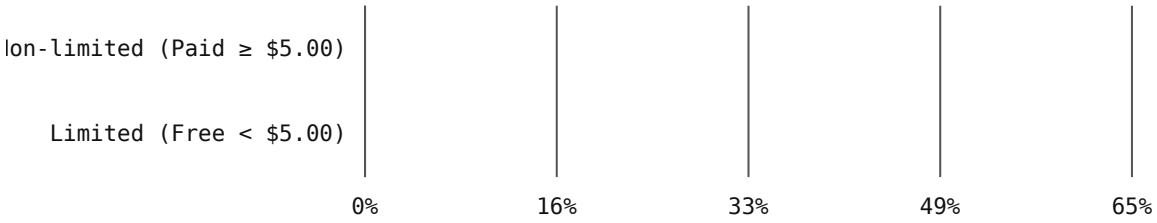
Por qué cualquier 100k da el mismo resultado

Dado que el margen de error está acotado entre ±0.4% con un nivel de confianza de 99%, **Está matemáticamente garantizado que cualquier otra muestra independiente de la cuenta 100,000 se situará dentro de 63.06% ± 0.39%** (de 62.67% a 63.45%). La muestra es representativa del conjunto de la población de 1,18 millones de personas excluidas.

Los resultados de la auditoría desmontan por completo la defensa basada en los «bots desechables». De las 100,000 cuentas auditadas a través de la interfaz de perfiles XML heredada de Steam: **Las cuentas 61,490 (63.06% de las cuentas clasificadas) son cuentas sin límite (de pago) que han gastado al menos $5.00 en Steam.** Solo **36,021 (36.94%)** son cuentas gratuitas limitadas, mientras que 2,489 no estaban configuradas o eran privadas.

100,000 Cuentas bloqueadas: de pago ($5+ gasto en la tienda) frente a cuentas gratuitas con estado limitado

Auditoría empírica de 100,000 cuentas bloqueadas seleccionadas al azar. Más de 63% han superado el filtro financiero de pago de Valve. Pasa el cursor por encima para ver las cifras.



100,000 Población muestreada (SRSWOR, N = 1,18 millones)
63.06%Cuentas de pago sin restricciones (cuentas 61,490)
±0.39%Margen de error en un intervalo de confianza de 99%
~745,800 Cuentas de pago extrapoladas en un conjunto de datos de 1,18 millones de cuentas bloqueadas

La realidad estructural: la liquidación de cuentas a escala industrial

¿Por qué 63% de las cuentas bloqueadas incluidas en la muestra serían cuentas de pago que gastaron dinero real en la tienda de Valve? Los operadores de botnets no gastan millones de su propio bolsillo en cuentas desechables. Esta proporción pone de relieve el volumen de **cuentas comprometidas y pirateadas** que circulan por el ecosistema.

Esta escala se puede observar directamente en las plataformas clandestinas: en mercados como FSB Market (nombre anonimizado; aquí no se divulga el nombre original), a través de **550,000 Steam cuentas** (registros de robo de datos, capturas de phishing, relleno de credenciales) se anuncian activamente a la venta en todo momento (phishdestroy.io/live-intel). El mercado verifica la identidad de compradores y vendedores mediante el OpenID Steam propio de Valve, y ni `FSB Market` ni `el foro asociado` está bloqueado por el filtro de enlaces de Valve.

Tal y como se establece en la sección 06, Valve no elimina de forma proactiva esta actividad fraudulenta: **67.77% de los estafadores confirmados por la comunidad no tienen ninguna suspensión por estafa en Steam**, y el 88.97% de la flota de automatización permanece totalmente intacto. Las cuentas circulan libremente, se autentican a través de API oficiales y realizan operaciones en todo el ecosistema con una impunidad casi total.

Diagrama de la arquitectura de pruebas forenses y aplicación de la ley
Flujo interactivo desde 10,88 millones de cuentas analizadas hasta una muestra empírica de 100 000 y 53 500 estafadores confirmados · Haz clic en los enlaces para examinar las pruebas sin procesar

Nivel 01 · 10,88 millones: censo de la flota de automatización

La mayor población de bots que se autodefine como «de automatización» en Steam pasó sucesivamente por la API de bloqueo oficial de Valve. Esto demuestra que las flotas de bots comerciales operan con total impunidad en 88.97%, a pesar de pagar decenas de millones en cuotas de acceso.

9,680,599 88.97% Activo y sin modificar

Cuentas que utilizan software automatizado y que no tienen registrado ningún tipo de bloqueo.

Datos del censo en formato JSON sin procesar (1,2 KB) ↗ Consulte la sección 01 ↗

$26,802,495 Límite mínimo de ingresos directos de las tiendas

Recogidos por Valve de entre 5,360,499 miembros sin restricciones que superan el umbral mínimo de participación de $5.00.

Auditoría de la economía de las tarjetas ↗ Valve $5 Preguntas frecuentes sobre las reglas ↗

1,200,011 11.03% Subconjunto marcado

99.8% solo aplica restricciones de carácter cosmético a la comunidad; el comercio sigue abierto en 99.95% de las cuentas.

Desglose por tipo de suspensión ↗ Base de datos bloqueada (60,4 MB) ↓

Nivel 02 · 100,000-Auditoría de muestreo empírico de cuentas (N = 1,182,811)

Muestra representativa de SRSWOR evaluada a través de puntos de conexión XML heredados. Margen de error demostrado matemáticamente < ±0.4% con un intervalo de confianza de 99%. Refuta la afirmación de que los bots bloqueados son cuentas desechables gratuitas.

61,490 (63.06%) Cuentas de pago sin límites ($5+ de gasto)

Más de 63% de las cuentas bloqueadas corresponden a transacciones de pago. Esto se extrapola a ~745,800 cuentas de pago (con un umbral mínimo de $3.73M+) en el conjunto de cuentas bloqueadas.

Resultados limitados en formato CSV (2,1 MB) ↓ Informe forense de 100 000 ↗

36,021 (36.94%) Cuentas gratuitas con funciones limitadas (< $5.00)

La minoría de perfiles bloqueados que se ajustan al perfil de «bot desechable» descrito por Valve. Las cuentas 2,489 no estaban configuradas o eran privadas.

Muestra de 100 000 registros en formato CSV (8,5 MB) ↓ Análisis de gastos MD ↗

34.67% contra 63.93% Auditoría de saneamiento de perfiles

Valve ha borrado los apodos y los ha sustituido por el SteamID64 sin formato en 34,673 cuentas, pero ha dejado los nombres personalizados y los avatares tal y como estaban en 63,928 cuentas bloqueadas.

Sección de desinfección ↗ Hoja de ruta general ↗

34.59% Legado Cuentas antiguas (creadas entre 2003 y 2019)

Más de un tercio de las cuentas bloqueadas se registraron hace entre 5 y más de 20 años, lo que demuestra que se ha producido un secuestro a escala industrial de cuentas de jugadores veteranos (Steam).

Cronología por épocas ↗ Denegaciones de ayuda ↗

Nivel 03 · 51,732 SteamRep Censo de estafadores confirmados

Censo completo 100% de estafadores sancionados por la comunidad, con registros de chat de las víctimas y pruebas de transacciones, cotejados con las API oficiales Steam de expulsión. Demuestra un fallo sistémico en la aplicación de las normas.

35,059 (67.77%) Cero sanciones por estafa (impunidad total)

Más de dos tercios de los estafadores verificados no tienen ninguna restricción comunitaria ni comercial impuesta por Valve. Están plenamente operativos para realizar transacciones y añadir víctimas.

SteamRep Restricciones de la API (2,6 MB) ↓ SteamRep Informe de auditoría ↗

9,731 (18.81%) Economía / Prohibiciones comerciales

La única sanción que pone fin a la liquidación de existencias. Se aplica a menos de una quinta parte de los estafadores confirmados.

SteamRep Fuente (2,1 MB) ↓ Consulte la sección 06 ↗

6,627 (12.81%) Sanciones por trampas irrelevantes (solo VAC)

Se les ha prohibido el uso de aimbots y wallhacks en los juegos, mientras que sus capacidades de comercio y phishing siguen activas.

VAC Análisis de irrelevancia ↗ Cronología de seguridad ↗

Nivel 04 · Alteración de páginas wiki y brechas de seguridad en la infraestructura de agosto de 2026

La alteración de la documentación interna para desarrolladores, la supresión del editor de la comunidad y los fallos en el perímetro no protegido, tal y como se recogen en el paquete de pruebas.

1,200+ Redacción Registros de conflictos de VDC Wiki

Los editores de la comunidad que intentaban corregir enlaces de phishing y plantillas de spam eran bloqueados sistemáticamente por filtros automáticos, mientras que el personal Valve ignoraba las advertencias.

Informe sobre los conflictos en Rusia (127 KB) ↗ Informe de clasificación (66 KB) ↗

12 TB sin autenticación Agosto de 2026: Fuga de activos (CWE-284)

Valve mantuvo durante semanas 12 terabytes de código interno y versiones prototipo en un punto de acceso público abierto sin autenticación.

Valve Expediente de incompetencia (43 KB) ↗ Archivo de pruebas ↗

Incidente de seguridad en CEVA Logistics Agosto de 2026: Fuga de datos personales de clientes

Se han filtrado los nombres, direcciones y números de teléfono de los compradores europeos de Steam Deck a través del socio logístico de Valve, lo que ha desencadenado una oleada de intentos de suplantación de identidad.

Registro de incidentes ↗ Historial de medidas coercitivas ↗

Artefacto de muestreo: banned_100k_slice.csv (100,000 cuentas). Resultados de la auditoría: slice_100k_limited_results.csv. Informe analítico completo: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Método y límites

Cómo se ha interpretado esto y qué es lo que no afirma

Tres poblaciones públicas, una API pública y un muestreo estadístico riguroso.

EJECUCIÓN Y CREDENCIALES

El censo de la ASF, la 100,000-cuenta SRSWOR y la SteamRep verificación cruzada fueron llevadas a cabo por PhishDestroy participantes utilizando sus propias Steam cuentas y claves de API web, como parte del trabajo público de la Coalición para la lucha contra el phishing y la prohibición de las estafas. El autor del informe no posee ninguna Steam clave de API web y no realizó personalmente ningún escaneo en tiempo real. La agregación, el hash, la verificación y la publicación se llevaron a cabo a partir de los resultados de los participantes.

Población	De dónde viene	Lo que se leyó
Miembros de la ASF 10,880,610	La lista pública de miembros del grupo de la comunidad ArchiSteamFarm Steam. La página del grupo de Steam muestra 5,360,499 miembros (solo los que no tienen restricciones); la lista de miembros de la API devolvió un total de 10,880,610 entradas, incluidas las cuentas con restricciones. El usuario se une automáticamente al grupo la primera vez que ejecuta la aplicación, a menos que desactive explícitamente la configuración predeterminada de unión al grupo en la configuración (`AutoJoinSteamGroup` / Estadísticas), lo que significa que la lista de miembros incluye grupos de bots comerciales, usuarios individuales que mantienen sus tarjetas inactivas y jugadores habituales que dejaron activada la opción predeterminada.	GetPlayerBans para cada miembro (indicadores de bloqueo); GetPlayerSummaries por fecha de creación y país. Agrupados en lotes de 100 ID, con las duplicadas eliminadas según el SteamID64.
100 000 cuentas bloqueadas SRSWOR Porción 100,000	Una muestra representativa extraída al azar de forma uniforme y sin reposición del corpus de 1,182,811 cuentas bloqueadas ($P = 8,45\%$). La corrección por población finita arroja un margen de error de $\pm 0,39\%$ con un nivel de confianza de 99% ($Z = 2,576$).	Monetización y estado de cuenta limitada (isLimitedAccount) auditado a través de la interfaz de perfiles XML heredada de Steam (?xml=1) a través de canales de proxy distribuidos. Confirma el estado de pago 63.06%.
SteamRep estafadores 51,732	Se ha realizado un recuento completo 100% de todos los perfiles marcados como «BLOQUEADOS» en la base de datos de reputación de la comunidad SteamRep (51,732 perfiles en total). No se ha aplicado ningún muestreo ni filtrado.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 para todas las cuentas 51,732, en una tabla cruzada con el estado SteamRep. Confirma que 67.77% queda libre de cualquier prohibición por estafa.

Objeto de la reivindicación

Solo tasas empíricas y estimaciones con límites estadísticos. En la población de automatización, 88.97% no tienen ninguna restricción; el subconjunto restringido se concentra en los últimos años (70% desde 2020). En la auditoría empírica de las cuentas 100,000, 63.06% de las cuentas bloqueadas son de pago (sin límite), con un margen de error matemáticamente demostrado inferior a ±0.4%. Entre los 51,732 estafadores confirmados, 67.77% no tienen ninguna suspensión relacionada con la estafa. Todas las cifras se pueden reproducir a partir de la propia API web de Valve.

Lo que no se reivindica

Una suspensión de tipo Steam no incluye un campo de motivo, por lo que ninguna suspensión de este tipo se atribuye a una causa específica. La pertenencia a un grupo no es prueba de que una cuenta sea un bot automatizado: dado que ASF permite la incorporación a grupos de forma predeterminada, a menos que se desmarque manualmente, el conjunto de cuentas mezcla granjas comerciales de cuentas múltiples con cuentas personales de jugadores habituales y aficionados. El país se indica por el propio usuario, y una entrada SteamRep es una resolución de la comunidad, no una sentencia judicial. No se menciona el nombre de ninguna persona.

Por qué es importante

Valve cuenta con la misma API, su propia base de datos y los motivos de bloqueo que este análisis no puede ver. Puede ejecutar esta consulta en todo el espacio de identificadores en cuestión de segundos. La medida que permite a un tercero comprobar una alegación de aplicación de la normativa respecto a un número nunca ha sido publicada por la única parte capaz de generarla con total fiabilidad. Se trata de una estimación externa, ofrecida para que la pregunta pueda plantearse acompañada de una cifra.

Siguiente: la economía de las tarjetas que gestiona esta población → · asistencia técnica y robo → · el expediente completo →