Le recensement Valve ne sera pas publié — Le dossier Steam

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

PIÈCE VI — LE RECENSEMENT VALVE NE SERA PAS PUBLIÉ

Quelle est l’ampleur de cette ferme Steam ? *Nous l’avons comptée.*

Il n'existe aucun chiffre publié concernant le nombre de comptes d'automatisation fonctionnant sur Steam. Il n'y a d'ailleurs aucune raison que ce chiffre soit tenu secret : l'espace d'identifiants Steam correspond à une plage d'entiers contigus et Valve distribue la clé d'API Web qui permet de parcourir cette plage. Nous avons donc pris la plus grande population qui s'identifie elle-même — la communauté ArchiSteamFarm — et avons interrogé chaque membre une fois via le point de terminaison de blocage propre à Valve. Elle s’autodéclare car ASF, lors de son premier lancement, rejoint automatiquement le groupe Steam, à moins que l’utilisateur ne se désinscrive explicitement ou ne désactive le paramètre d’adhésion au groupe (`AutoJoinSteamGroup` / Statistiques). Ce paramètre étant activé par défaut, les membres du groupe représentent un large éventail d’utilisateurs : des réseaux commerciaux de bots gérant plusieurs comptes, des amateurs occasionnels laissant leurs comptes inactifs, ainsi que des joueurs lambda ayant utilisé le logiciel sur leur compte personnel sans jamais désactiver l’abonnement par défaut. Les membres du groupe constituent ainsi un recensement représentatif de l’audience cumulée du logiciel : **10,880,610 compte au total (dont 5,360,499 membres confirmés sans restriction ayant franchi la porte du magasin $5.00).** Nous avons alors posé la seule question qui compte : qu'est-ce que Valve leur a réellement fait ?

Ce que cette page n'est pas. Il ne s'agit pas d'un argument en faveur de l'exclusion de dix millions de personnes par Valve, ni d'une critique à l'encontre des « card farmers ». Chaque chiffre ci-dessous est mentionné pour une seule raison : Valve *fait* exclure définitivement des utilisateurs, et la raison invoquée par écrit est l’utilisation commerciale de Steam et l’automatisation. Cela permet de mesurer la manière dont cette même règle est appliquée à un même comportement à grande échelle — par un opérateur dont le déblocage $5.00, les licences de jeu et les frais de la Boutique Valve sont prélevés au fur et à mesure. Ce qui ressort, c’est l’asymétrie, et non le « farming ».

Le nombre de 10,88 millions Les escrocs qui se promènent (53 500) Audit payant à 100 000 vs audit gratuit

10,880,610 Nombre total de membres du groupe ASF ayant consulté l'API de suspension de Valve (limitées et non limitées confondues)

88.97% Je n'ai jamais été banni — 9,680,599 comptes toujours actifs

63.06% Parmi les comptes suspendus, ceux qui sont payants ($5+ dépenses) — 100,000 SRSWOR tranche (±0.39% MoE)

67.77% Parmi les 51,732 escrocs condamnés, aucun ne fait l'objet d'une interdiction pour escroquerie (recensement complet)

01 — L'échelle

Dix millions de comptes, dont neuf sur dix n'ont pas été utilisés

Une population qui s'auto-recense, lue une fois à travers le point final propre à Valve.

POURQUOI IL SE COMPTE LUI-MÊME

ASF rejoint le groupe pour vous

Lors de la première exécution, ArchiSteamFarm ensembles Statistiques est défini sur « true » par défaut et intègre le groupe « SC Farm Steam » d'Archi. Un opérateur doit expressément choisir de ne pas y adhérer. L'appartenance à ce groupe correspond donc à un seuil minimal pour les installations, et non à un plafond. Les opérateurs ayant désactivé les statistiques ne sont pas pris en compte ; le nombre réel d'installations est au moins aussi élevé.

CE QUE NOUS LISONS

10,880,610 nombre total d'entrées

La liste des membres de l'API a renvoyé 10,880,610 SteamID64 au total — qu'ils soient limités ou non. La page du groupe de Steam en affiche 5,360,499 (uniquement les identifiants non limités). Chaque entrée a été traitée une fois via ISteamUser/GetPlayerBans sur 2026-09-23. Cinquante-cinq minutes sur une seule touche.

LA RÉPONSE

88.97% propre

1,200,011 ne fait l’objet d’aucune Steam interdiction (11.03%). L’autre **9,680,599 n'a absolument rien dans son dossier** — ni exclusion de la communauté, ni VAC, rien. La ferme n'est pas supprimée. Elle continue de fonctionner. Cette même clause, appliquée à une seule personne, suffit à l'exclure définitivement.

Sur 10,880,610 comptes, combien ont atteint Valve ?

L'ensemble de la population scannée, répartie selon que Valve a appliqué ou non une interdiction. La partie en rouge correspond à tout ce que Valve a jamais fait à cette flotte.

88.97%jamais banni
11.03%
Aucune interdiction d'aucune sorte — 9,680,599 (88.97%) Comporte une interdiction de Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Les membres du groupe ASF ont été scannés
9,680,599 Jamais banni — 88.97%
1,200,011 Appliquer toute interdiction — 11.03%
55 min Pour tout comptabiliser, avec une seule clé API

Ce que cette flotte a déjà coûté Valve pour voir le jour

Il ne s'agit pas d'une estimation des revenus de la ferme, mais d'un seuil minimum correspondant à ce qu'elle a déjà dépensé dans le magasin de Valve — calculé à partir de la règle de Valve, appliquée au décompte ci-dessus.

Le nombre 10,880,610 correspond à la liste complète des membres du groupe ASF telle qu'elle est renvoyée par l'API — cela inclut à la fois les comptes soumis à des restrictions et ceux qui ne le sont pas. Steam lui-même Comptes d'utilisateurs à fonctionnalités limitées La page précise que les comptes à fonctionnalités limitées ne *compter pour* Steam appartenance à un groupe (ils ne sont pas pris en compte dans le nombre de membres du groupe affiché), mais ils peuvent tout de même figurer dans la liste des membres sous-jacente. Le sous-ensemble non limité — les comptes ayant dépensé au moins $5.00 dans le magasin Steam — est exactement

5,360,499 — le nombre Steam s'affiche sur la page du groupe, qui, selon la règle définie par Steam, exclut les comptes soumis à des restrictions. Le calcul du seuil $5.00 ne s'applique qu'à ce sous-ensemble non soumis à des restrictions.

5,360,499membres sans restriction
(Nombre de groupes affichés par Steam)
×
$5.00 Le minimum propre à Valve
pour ne plus être limité
=
$26,802,495seuil de dépenses en magasin
par le sous-ensemble non limité

Il s'agit d'une limite inférieure correspondant aux sommes déjà perçues par Valve auprès de la partie non soumise à restriction de la flotte — et non d'une estimation des recettes, ni d'une déclaration de bénéfices. Les dépenses réelles par compte sont supérieures pour la plupart ; le chiffre $5.00 correspond uniquement au seuil minimum requis.

La récolte secondaire : jusqu'à 66.7% de frais sur le volume des produits cultivés. Au-delà des frais d'entrée de $26.8M, chaque carte et chaque objet mis en vente sur le Marché communautaire est soumis à des frais minimums obligatoires de deux centimes ($0.01 Steam de frais + $0.01 de frais d'éditeur). Pour les cartes et les objets sans valeur typiques à 3 centimes, **Valve prélève 2 centimes sur 3 centimes — ce qui revient à une réduction effective de 66.67% en faveur de Valve**, dépassant de loin le taux de commercialisation annoncé de 15%.

Remarque importante concernant la population : L'appartenance à un groupe ne prouve pas que chaque compte soit un bot dédié, et ne recense pas non plus tous les bots présents sur Steam. Par défaut, ASF inscrit automatiquement les comptes à son groupe communautaire dès leur création ; à moins que l'utilisateur ne désactive explicitement cette option (`AutoJoinSteamGroup`), les joueurs réguliers, les joueurs occasionnels et les membres de la communauté figurent toujours sur la liste aux côtés des flottes de farming automatisées. De plus, une suspension Steam n'est accompagnée d'aucune justification publique. Ce constat correspond à un taux empirique observé au sein de cette population liée au logiciel, et non à un verdict individuel concernant un compte en particulier. Agrégé, reproductible : asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Géographie

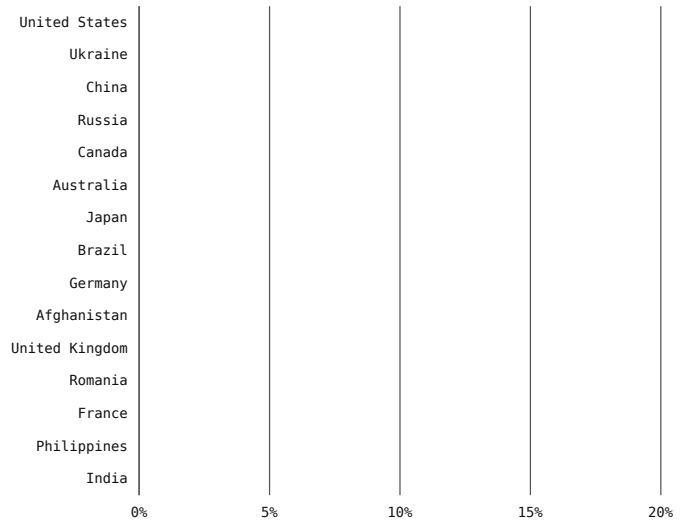
Où se trouve la flotte

Seuls 8.5% des comptes bannis indiquent un pays. Parmi ceux qui le font, les États-Unis représentent la plus grande part.

Un profil Steam comporte un champ « Pays » facultatif. **100,413 des 1,182,811 comptes suspendus l'ont renseigné — 8.5%.**† Au sein de cette minorité, les États-Unis arrivent en tête avec 15.5%, suivis de l'Ukraine, de la Chine et de la Russie, tandis que les autres se répartissent en une longue traîne à travers l'Europe, l'Amérique latine et l'Asie du Sud-Est. Personne ne vérifie ces données sur le terrain : l'Afghanistan figure dans le top 10, ce qui correspond à peu près à sa valeur réelle. Les 91.5% autres pays sont omis plutôt qu'attribués ; ce qui suit reflète donc la composition d'une minorité auto-sélectionnée — et non une carte de la flotte, ni une base permettant de déterminer d'où elle est dirigée.

Comptes bannis par pays déclaré

Les 15 premiers pays parmi les 100,413 comptes suspendus qui divulguent un lieu public. La part correspond à ce sous-ensemble. Passez la souris pour afficher les chiffres.



Emplacement lu à partir de GetPlayerSummaries pour le sous-ensemble banni. Ce champ est défini par le titulaire du compte et n'est vérifié par personne ; ainsi, une adresse de sortie VPN ou une entrée fantaisiste a la même valeur qu'une entrée réelle.

03 — Fraîcheur

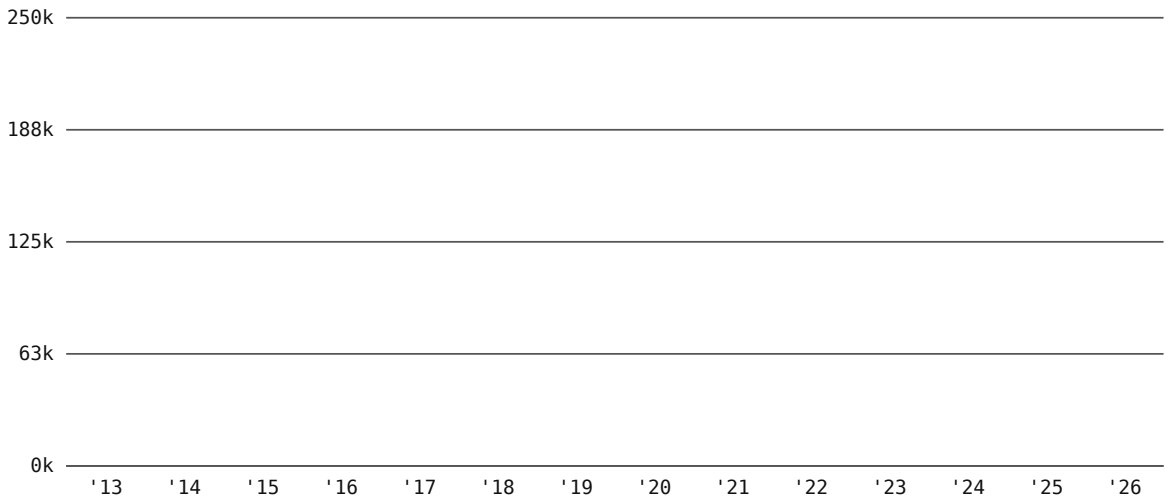
Des comptes récents, et non un arriéré historique

Si l'on se base sur la date de création des comptes, cette population bannie est récente ; il ne s'agit pas d'un vestige de l'époque des cartes à collectionner.

S'il s'agissait d'un vieux problème en train d'être progressivement réglé, les comptes bannis concerneraient principalement les premières années des cartes à collectionner. Or, c'est tout le contraire. Sur les 1,132,852 comptes bannis dont la date de création est connue, **70% ont été créés en 2020 ou après, et près de la moitié depuis 2023.** Le nombre passe de 59,175, créé en 2017, à un pic de **227,030 créés rien qu'en 2024**. Chacun d’entre eux a franchi la barrière du magasin $5.00 avant que celle-ci n’ait pu enregistrer leur carte, de sorte que les frais d’entrée ont été prélevés pour chacun d’entre eux.

À quel moment les comptes bannis ont-ils été créés ?

Année de création des comptes des 1,132,852 membres bannis dont la date de création est visible. La période concernée s'étend de 2020 à 2026, et non pas à l'époque des cartes à collectionner (2013-2015). Pic : 2024. Passez la souris pour afficher les chiffres.



70%Parmi les comptes suspendus créés en 2020 ou après
227,030 Comptes bannis créés en 2024 — l'année où leur nombre a atteint son pic
51,701 Le creux de 2021, entre deux années de pic — inexpliqué
2003→2026 La fourchette est indiquée, mais les données portent sur les six dernières années
La création remonte à GetPlayerSummaries pour le sous-ensemble des comptes bannis, après déduplication par SteamID64. La date de création correspond à la date à laquelle le compte a été créé, et non à celle à laquelle il a été banni ou à celle où il a commencé à « farmer » ; elle est ici considérée comme un indicateur de la fraîcheur de la population, et non comme une preuve d'intention. Trois éléments ne figurent pas dans le graphique :

- **Une tendance qui se dessinera après 2024.** Un compte créé en 2025 ou en 2026 a eu moins de temps pour se voir infliger une suspension, et l'année 2026 couvre neuf mois — donc 227,030 → 121,070 → 16,534 correspond à une censure, et non à une baisse.
- **Un taux d'interdiction.** Les années de création n'ont été prises en compte que pour les comptes suspendus ; il n'y a donc pas de dénominateur. La simple croissance du nombre d'utilisateurs suffirait à expliquer cette courbe.
- **Pourquoi l'année 2021 a été un échec.** 51,701 se situe entre 105,821 et 104,641, à moins de la moitié de la distance de chacun de ses voisins. Aucune explication officielle n'est fournie ; il est laissé tel quel plutôt que d'être lissé.

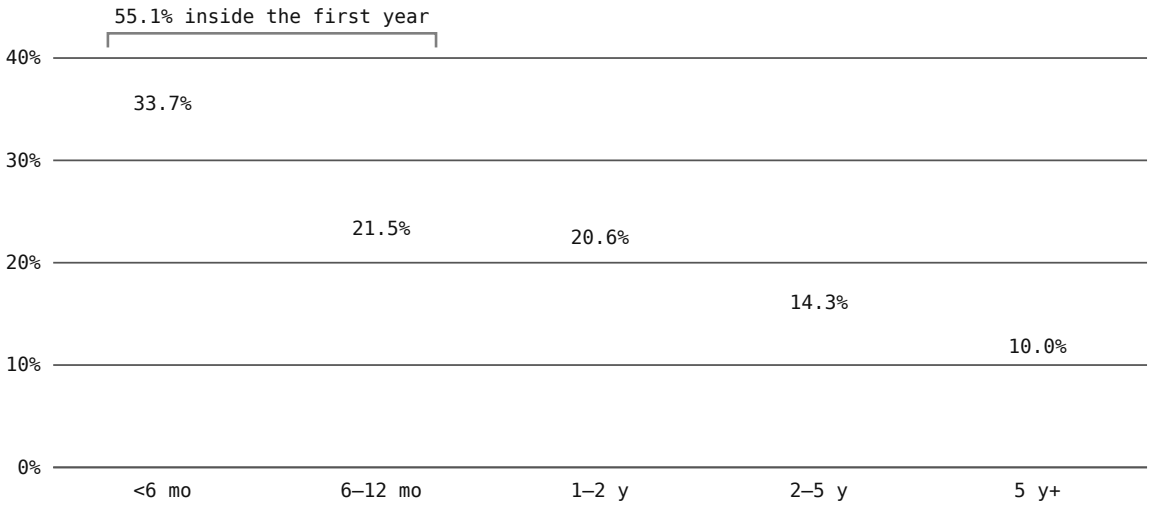
04 — Calendrier

Lorsque Valve intervient, c'est au cours de la première année

L'argument évident en faveur du maintien du 88.97% tel quel est l'accumulation des dossiers en attente. Les interdictions datées indiquent le contraire.

Depuis combien de temps le compte existait-il au moment où la suspension a été prononcée ?

Ancienneté des comptes au moment de la suspension, pour les 293,750 comptes suspendus pour lesquels on dispose à la fois d'une date de création et d'une date de dernière suspension. Plus de la moitié ont été suspendus au cours de leur première année d'existence.



Interdit au cours de la première année — 55.1% Banni par la suite — 44.9%
0,80 anÂge médian du compte au moment de l'application de la suspension
55.1%Banni au cours de la première année d'existence du compte
33.7%Interdit au cours des six premiers mois
293,750 Comptes pour lesquels les deux dates sont présentes
Voici la réponse à cet argument de défense évident. Si 88.97% de la flotte n'est pas concernée parce que l'application de la loi est tout simplement lente — un arriéré qui se résorbe progressivement —, alors les interdictions qui *faire* on pourrait s'attendre à ce que les données soient biaisées vers les comptes anciens. Or, c'est tout le contraire : l'âge médian des comptes suspendus était de **âgé de neuf mois et demi**, et un troisième — 33.7% — a été capturé en moins de six mois. Lorsque Valve agit sur cette population, il agit rapidement. Les neuf sur dix qui sont toujours en liberté n’attendent pas leur tour.

Âge au moment de l'interdiction = date de création à partir de GetPlayerSummaries déduit de la date d'interdiction découlant de JoursDepuisLaDernièreInterdiction, lire la suite 2026-09-23. Ce chiffre n'est calculé que lorsque les deux valeurs sont présentes : 293,750 des 1,200,011 comptes bannis. Les comptes restants ne fournissent aucune valeur de « nombre de jours écoulés » et sont omis, et non supposés — il faut donc considérer cela comme la structure du sous-ensemble daté, et non comme celle de chaque suspension.

05 — En quoi consiste réellement cette interdiction ?

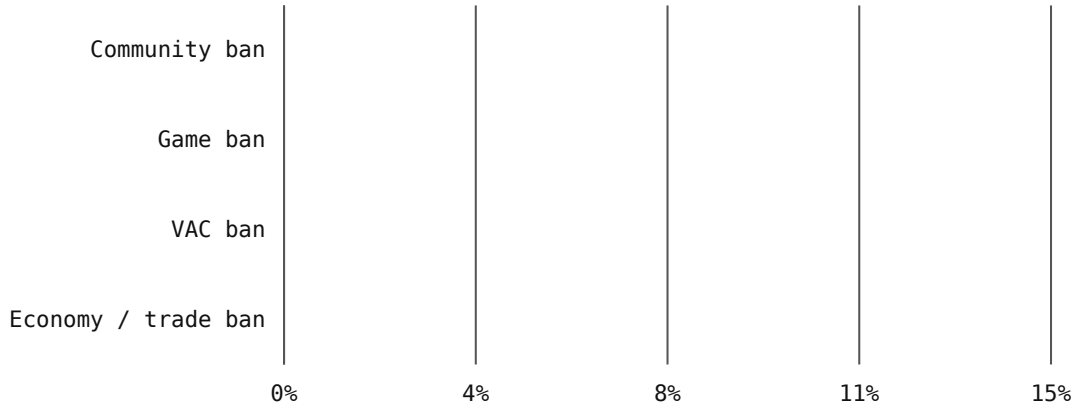
Lorsque Valve s'active, cela n'arrête pas le bot

Parmi les 11% qui font l'objet d'une interdiction, vérifiez de quelle interdiction il s'agit.

Une suspension n'est pas une suspension. Sur les 1,200,011 comptes signalés par Valve, **99.8% porter un *communauté* interdiction** — une restriction applicable aux forums, profils et groupes qui n’a aucun effet sur un bot d’échange. Le compte peut toujours recevoir des cartes, effectuer des échanges et gérer son inventaire. 22.2% avoir fait l’objet d’au moins une exclusion du jeu et 3.9% d’une exclusion de VAC ; ces catégories se recoupent, elles ne s’additionnent donc pas. La seule sanction qui empêche réellement les échanges, à savoir l’exclusion économique / commerciale, concerne 5,214 comptes. Nous ne fondons pas notre argumentation sur ce chiffre — les interdictions d’échanges sont rares, avec Steam en général. Le message de ce graphique est plus simple : même la fraction Valve *fait* touch poursuit ses activités de trading.

Pour quoi sont réellement bannis les 11% qui ont été bannis ?

Chaque type d'interdiction représente une part de l'ensemble des membres 10,880,610 analysés. Un compte peut en comporter plusieurs. Passez la souris dessus pour afficher les chiffres.



Une interdiction de type « Steam » ne comporte pas de champ « motif » ; par conséquent, aucune de ces interdictions n'est spécifiquement attribuée à la « collecte de cartes » — il s'agit ici d'un mélange des différents types d'interdictions existants, mis en parallèle avec ce que chaque type restreint concrètement. L'interdiction communautaire n'empêche pas les échanges ; en revanche, l'interdiction économique / commerciale, elle, les empêche. Résumé : asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — L'autre population

Les escrocs Valve, passons à autre chose : le recensement complet 51,732

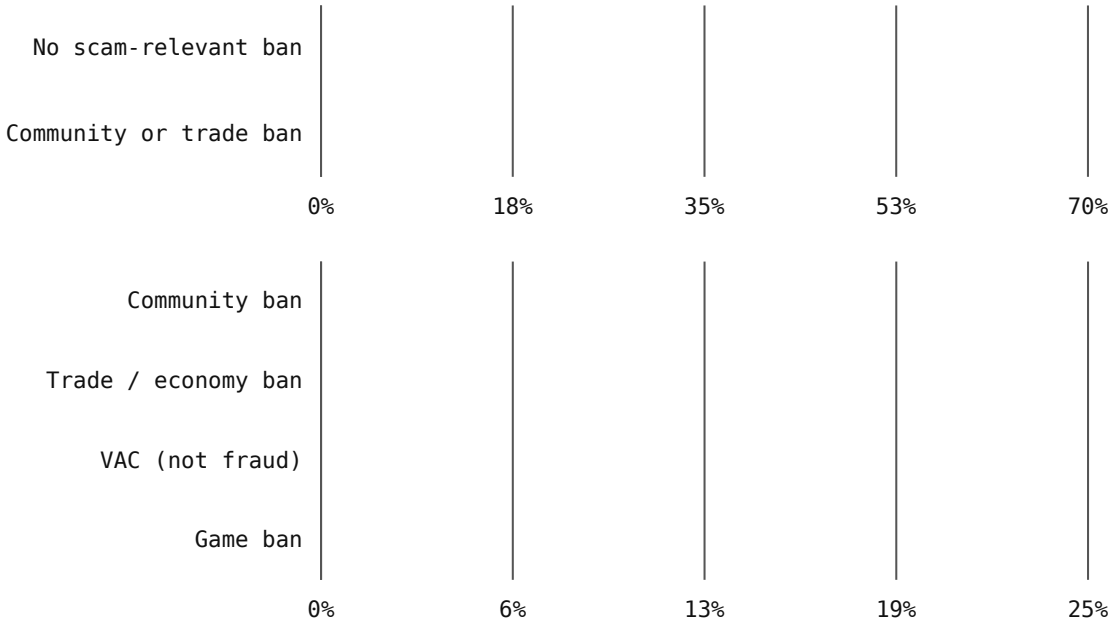
Une deuxième liste, indépendante — regroupant les fraudes signalées par la communauté —, comparée à la même API officielle.

On pourrait faire valoir que la population des automatiseurs n’est composée que de fainéants inoffensifs. Ce n’est pas le cas de la deuxième population. SteamRep est une base de données de réputation communautaire qui existe depuis longtemps ; un compte marqué INTERDIT Cette communauté a désigné un escroc, sur la base de preuves fournies par les victimes et d'historiques de discussion relatifs aux transactions. Nous avons réalisé un recensement 100% de tous les **51,732 profils portant le statut « INTERDIT »** par rapport à l'API Web officielle de Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — et n'a pris en compte que les sanctions visant spécifiquement la fraude. Une suspension de VAC concerne l'utilisation de logiciels de triche dans un jeu (aimbots, wallhacks) ; elle n'a aucune incidence sur un trader et ne constitue pas une preuve Valve de fraude, elle n'est donc pas comptabilisée comme une mesure de lutte contre la fraude.

Sur l'ensemble du recensement des comptes 51,732, 67.77% — 35,059 escrocs condamnés — n'ont fait l'objet d'AUCUNE suspension liée à l'escroquerie de la part de Valve : Ils peuvent toujours effectuer des échanges, envoyer des demandes d’amitié à de nouvelles victimes et envoyer des messages. Seuls 32.23% ont fait l’objet d’une exclusion de la communauté ou d’une interdiction d’échange, et cette dernière — la seule mesure qui empêche réellement les transferts d’inventaire — ne concerne que 18.81% (9,731 comptes). En outre, 12.81% (6,627 compte) ont reçu VAC interdictions de jeu uniquement pour triche en jeu, tout en restant totalement libres d’effectuer des Steam échanges.

Escrocs confirmés, selon que Valve a appliqué ou non une suspension liée à une arnaque (recensement complet)

Tous les profils 51,732 SteamRep-BANNIS, classés selon que Valve a appliqué une exclusion de la communauté ou une exclusion commerciale. Les exclusions VAC et les exclusions liées au jeu sont exclues — elles ne concernent pas la fraude. Passez la souris dessus pour voir les chiffres.



51,732 SteamRep - Profils « BANNED » vérifiés — 100% recensement complet
35,059N'a fait l'objet d'aucune exclusion liée à une arnaque (67.77%)
18.81%Appliquer l'interdiction commerciale qui met fin aux escroqueries (9,731)
32.23%La part Valve a fait l'objet d'une interdiction communautaire ou commerciale (16,673)
SteamRep est une base de données de réputation tierce, évaluée par la communauté, et non une décision Valve — c'est justement là le point essentiel : il s'agit de preuves externes, mises en regard de ce qu'Valve a lui-même fait. Tous les profils 51,732 INTERDITS issus de l'exportation canonique ont fait l'objet d'un recoupement direct avec ISteamUser/GetPlayerBans/v1. L'expression « lié à la fraude » désigne une exclusion de la communauté ou une interdiction d'accès à l'économie/au commerce ; VAC (12.81%) et les interdictions de jeu (3.86%) sont comptabilisées séparément, car elles concernent la triche et non la fraude. Ensemble complet de données d'audit : steamrep_steam_bans.csv.

Deux populations, une seule découverte

Il ne s'agit ni des mêmes personnes, ni des mêmes agissements. D'un côté, on compte dix millions de comptes automatisés ; de l'autre, cinquante-trois mille escrocs condamnés par la justice. Ce qu'ils ont en commun, c'est la nature du résultat : **Neuf comptes agricoles sur dix ne sont jamais utilisés, et plus des deux tiers (67.77%) des fraudeurs avérés ne font l'objet d'aucune sanction liée à la fraude.** La mesure d'exclusion de la communauté Valve permet de restreindre librement l'accès aux forums et aux profils, mais pas les échanges commerciaux. Le bouton de signalement, la base de données de réputation, la mesure d'exclusion qui met fin à une arnaque : tout est là, mais tout est sous-utilisé. Comparez cela aux refus archivés dans le dossier principal, où la même entreprise supprime définitivement un seul compte en invoquant comme motif l'utilisation commerciale et l'automatisation — cette clause n'est pas lettre morte, elle est bien ciblée.

07 — La faille de sécurité « $5.00 » et le piratage de comptes

L'audit empirique des comptes « 100,000 » : les botnets ne sont pas des comptes gratuits jetables

Logique de l'échantillonnage statistique et démonstration mathématique : pourquoi le fait de prendre n'importe quelle autre valeur de 100,000 donne exactement le même résultat.

L'argument principal avancé par Valve auprès des autorités de régulation et des organismes de protection des consommateurs est que les escroqueries automatisées et le « farming » sont le fait de comptes « jetables », éphémères et gratuits, qui sont rapidement bannis. Selon les règles publiées par Valve, un compte est *Limité* jusqu'à ce qu'il dépense au moins **5.00s de dollars américains** dans la boutique Steam, ce qui l'empêche d'accéder aux échanges, aux demandes d'amitié et aux fonctionnalités de l'API. Nous avons vérifié cette affirmation directement en testant le statut de monétisation d'un échantillon représentatif et mathématiquement rigoureux de **100,000 comptes Steam bannis** issues de notre corpus de métadonnées de profils 1,182,811.

PROTOCOLE D'ÉCHANTILLONNAGE (SRSWOR)

100,000 Tranche impartiale

Tiré de $N = 1{,}182{,}811$ comptes uniques bannis Steam à l'aide d'un échantillonnage aléatoire simple sans replacement via un générateur de nombres aléatoires pseudo-aléatoires (PRNG) cryptographiquement uniforme. Chaque compte avait une probabilité d'inclusion identique de $P = n / N \approx 8.45\%$, ce qui élimine totalement les biais de survie et d'activité.

PREUVE MATHÉMATIQUE

Marge d'erreur < ±0.4%

En appliquant la formule de correction pour population finie (FPC) à un **99% Intervalle de confiance** ($Z = 2{,}576$) :

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

REPRODUCTIBILITÉ

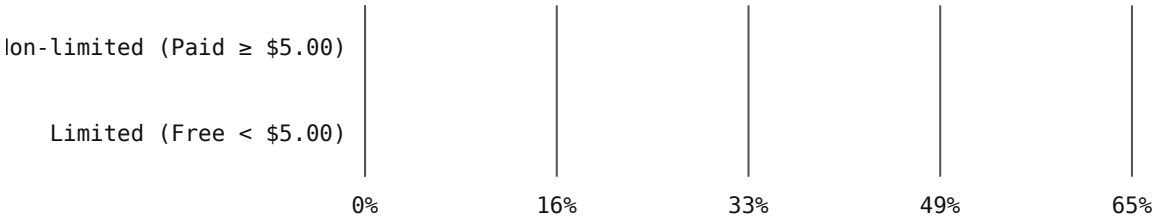
Pourquoi n'importe quel 100k donne le même résultat

Étant donné que la marge d'erreur est bornée à ±0.4% avec un niveau de confiance de 99%, **il est mathématiquement garanti que tout autre échantillon indépendant tiré du compte 100,000 se situera dans l'intervalle 63.06% ± 0.39%** (62.67% à 63.45%). L'échantillon est représentatif de l'ensemble de la population concernée par l'interdiction, soit 1,18 million de personnes.

Les résultats de l'audit réfutent totalement l'argument du « bot jetable ». Parmi les 100,000 comptes audités via l'interface XML héritée de Steam : **Les comptes 61,490 (63.06% des comptes classés) sont des comptes « non limités » (payants) ayant dépensé au moins $5.00 sur Steam.** Seulement **36,021 (36.94%)** sont des comptes gratuits limités, tandis que 2,489 n'étaient pas configurés ou étaient privés.

100,000 Comptes bannis : comptes payants ($5+ dépenses en boutique) vs comptes gratuits à accès limité

Audit empirique portant sur 100,000 comptes bannis sélectionnés au hasard. Plus de 63% d'entre eux ont franchi le seuil financier payant de Valve. Passez la souris dessus pour voir les chiffres.



100,000 Population échantillonnée (SRSWOR, N = 1,18 million)
63.06%Comptes payants sans restriction (comptes « 61,490 »)
±0.39%Marge d'erreur de l'intervalle de confiance à 99%
~745,800 Nombre extrapolé de comptes payants dans un ensemble de données comprenant 1,18 million de comptes bannis

La réalité structurelle : la liquidation de comptes à l'échelle industrielle

Pourquoi 63% des comptes bannis inclus dans l'échantillon seraient-ils des comptes payants ayant dépensé de l'argent réel dans la boutique de Valve ? Les opérateurs de botnets ne dépensent pas des millions de leur poche pour des comptes jetables. Ce ratio met en évidence le volume de **comptes piratés et détournés** circulant dans l'écosystème.

Cette échelle est directement observable sur les plateformes souterraines : sur des marchés tels que FSB Market (nom anonymisé ; le nom d'origine n'est pas indiqué ici), sur **550,000 Steam comptes** (logs de vol de données, captures de hameçonnage, attaques par « credential stuffing ») sont activement proposés à la vente à tout moment (phishdestroy.io/live-intel). La place de marché authentifie les acheteurs et les vendeurs à l'aide de l'OpenID Steam propre à Valve, et ni `FSB Market` ni `le forum associé` est bloqué par le filtre de liens de Valve.

Comme le précise la section 06, Valve ne permet pas d'éliminer de manière proactive cette activité frauduleuse : **67.77% des escrocs signalés par la communauté n'ont fait l'objet d'aucune suspension pour escroquerie sur Steam**, et 88.97% de la flotte automatisée reste totalement intacte. Les comptes circulent librement, s'authentifient via des API officielles et effectuent des transactions au sein de l'écosystème en toute impunité, ou presque.

Schéma de l'architecture des preuves judiciaires et de l'application de la loi
Flux interactif issu de 10,88 millions de comptes analysés, permettant d'identifier 100 000 cas empiriques et 53 500 escrocs confirmés · Cliquez sur les liens pour consulter les preuves brutes
Niveau 01 · Recensement de 10,88 millions de véhicules automatisés
La plus grande population de robots d'automatisation autodéclarés sur Steam a franchi successivement l'API d'interdiction officielle de Valve. Cela prouve que les flottes de bots commerciaux opèrent en toute impunité sur 88.97% tout en versant des dizaines de millions en frais d'adhésion.
9,680,599 88.97% Actif et intact
Comptes utilisant des logiciels automatisés et ne présentant aucun antécédent d'interdiction, quelle qu'en soit la nature.
Fichier JSON brut du recensement (1,2 Ko) ↗ Consultez la section 01 ↗
$26,802,495 Seuil minimal des recettes en magasin
Collecté par Valve auprès de 5,360,499 membres sans restriction ayant dépassé le seuil minimum d'entrée de $5.00.
Audit de la gestion des cartes ↗ Valve $5 FAQ sur les règles ↗
1,200,011 11.03% Sous-ensemble marqué
99.8% ne fait l'objet que d'interdictions de nature purement symbolique au sein de la communauté ; les opérations restent autorisées sur 99.95% des comptes.
Répartition par type de suspension ↗ Base de données bannie (60,4 Mo) ↓

Niveau 02 · 100,000 - Audit par échantillonnage empirique des comptes (N = 1,182,811)
Échantillon représentatif de SRSWOR évalué via des points de terminaison XML hérités. Marge d'erreur prouvée mathématiquement inférieure à ±0.4% avec un intervalle de confiance de 99%. Cela réfute l'affirmation selon laquelle les bots bannis seraient des comptes jetables gratuits.

61,490 (63.06%) Comptes payants sans limite (dépenses $5+)

Plus de 63% des comptes bannis correspondent à des transactions payantes. Cela permet d’estimer à environ 745,800 le nombre de comptes payants (seuil d’entrée de $3.73M+) dans le groupe des comptes bannis.

Résultats limités au format CSV (2,1 Mo) ↓ Rapport d'expertise 100k ↗

36,021 (36.94%) Comptes gratuits avec fonctionnalités limitées (< $5.00)

La minorité de profils bannis qui correspondent au profil de « bot jetable » défini par Valve. Les comptes 2,489 n'étaient pas configurés ou étaient privés.

Extrait de 100 000 échantillons au format CSV (8,5 Mo) ↓ Analyse des dépenses MD ↗

34.67% contre 63.93% Audit de nettoyage des profils

Valve ont remplacé les pseudonymes par des SteamID64 bruts sur 34,673 comptes, mais ont laissé les noms personnalisés et les avatars tels quels sur 63,928 compte banni.

Section « Désinfection » ↗ Aperçu de la feuille de route ↗

34.59% Héritage Comptes anciens (créés entre 2003 et 2019)

Plus d'un tiers des comptes suspendus avaient été créés il y a entre 5 et plus de 20 ans, ce qui prouve l'existence d'un détournement à grande échelle des comptes de joueurs de longue date de Steam.

Chronologie des époques ↗ Refus d'assistance ↗

Niveau 03 · 51,732 SteamRep Recensement des escrocs confirmés
Recensement complet 100% des fraudeurs sanctionnés par la communauté, accompagné des historiques de discussion des victimes et des preuves de transactions, recoupé avec les API officielles Steam de suspension. Prouve l'échec systémique de l'application des règles.

35,059 (67.77%) Aucune exclusion pour arnaque (impunité totale)

Plus des deux tiers des fraudeurs identifiés ne font l'objet d'aucune interdiction de participation à la communauté ni d'aucune restriction commerciale de la part de Valve. Ils sont donc pleinement opérationnels pour mener leurs activités frauduleuses et ajouter de nouvelles victimes.

SteamRep Interdictions d'API (2,6 Mo) ↓ SteamRep Rapport d'audit ↗

9,731 (18.81%) Économie / Embargos commerciaux

La seule sanction qui met fin à la liquidation des stocks. Elle concerne moins d'un cinquième des escrocs confirmés.

SteamRep Source (2,1 Mo) ↓ Consultez la section 06 ↗

6,627 (12.81%) Exclusions pour tricherie non pertinentes (VAC uniquement)

Ils ont été bannis pour avoir utilisé des aimbots ou des wallhacks dans les jeux, alors que leurs activités de trafic et de hameçonnage restent toujours actives.

VAC Analyse de la non-pertinence ↗ Chronologie des mesures de sécurité ↗

Niveau 04 · Défacement de sites wiki et failles d'infrastructure d'août 2026
La falsification de la documentation interne destinée aux développeurs, la suppression d'un éditeur communautaire et les failles de sécurité au niveau du périmètre non sécurisé sont documentées dans le dossier de preuves.

1,200+ Rédacteurs Journaux des conflits du wiki VDC

Les modérateurs de la communauté qui tentaient de corriger les liens de hameçonnage et les modèles de spam ont été systématiquement bloqués par des filtres automatisés, tandis que le personnel Valve ignorait les avertissements.

Rapport sur les conflits en Russie (127 Ko) ↗ Rapport de classification (66 Ko) ↗

12 To sans authentification Août 2026 : fuite d'actifs (CWE-284)

Valve a hébergé pendant plusieurs semaines 12 téraoctets de code interne et de versions prototypes sur un point de terminaison public ouvert, sans aucune authentification.
Valve Dossier sur l'incompétence (43 Ko) ↗ Archives des preuves ↗

Faille de sécurité chez CEVA Logistics Août 2026 : fuite de données à caractère personnel des clients
Les noms, adresses et numéros de téléphone des acheteurs européens de Steam Deck ont fait l'objet d'une fuite provenant du partenaire logistique de Valve, déclenchant une vague d'attaques par hameçonnage.
Rapport d'incident ↗ Historique des mesures coercitives ↗
Artéfact d'échantillonnage : banned_100k_slice.csv (100,000 comptes). Résultats de l'audit : slice_100k_limited_results.csv. Rapport d'analyse complet : BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Méthode et limites

Comment ce texte a été interprété, et ce qu'il ne prétend pas

Trois populations publiques, une API publique, un échantillonnage statistique rigoureux.

EXÉCUTION ET INFORMATIONS D'IDENTIFICATION

Le recensement ASF, le 100,000-compte SRSWOR et la SteamRep vérification croisée ont été réalisés par PhishDestroy participants à l’aide de leurs propres Steam comptes et clés API Web, dans le cadre du travail de la Coalition visant à lutter publiquement contre le hameçonnage et à interdire les escroqueries. L'auteur de ce dossier ne détient aucune clé d'API Web Steam et n'a personnellement effectué aucun scan en direct. L'agrégation, le hachage, la vérification et la publication ont été réalisés à partir des résultats fournis par les participants.

Population	D'où cela vient-il ?	Ce qui a été lu
Membres de l'ASF 10,880,610	La liste publique des membres du groupe communautaire ArchiSteamFarm Steam. La page du groupe de Steam affiche 5,360,499 membres (comptes non restreints uniquement) ; la liste des membres fournie par l'API a renvoyé 10,880,610 entrée au total, comptes restreints compris. L'utilisateur est automatiquement ajouté au groupe lors de la première exécution, à moins qu'il ne désactive explicitement le paramètre par défaut d'adhésion au groupe dans la configuration (`AutoJoinSteamGroup` / Statistiques), ce qui signifie que la liste des membres comprend des réseaux de bots commerciaux, des utilisateurs individuels qui laissent leur carte inactive, ainsi que des joueurs réguliers qui ont laissé l'option par défaut activée.	GetPlayerBans pour chaque membre (signaux d'interdiction) ; GetPlayerSummaries pour les dates de création et le pays. Regroupés par lots de 100 identifiants, dédupliqués par SteamID64.

Population	D'où cela vient-il ?	Ce qui a été lu
100 000 comptes bannis SRSWOR Tranche 100,000	Un échantillon représentatif tiré au hasard de manière uniforme sans replacement à partir du corpus des 1,182,811 comptes bannis ($P = 8,45\%$). La correction pour population finie donne une marge d'erreur de $\pm 0,39\%$ à un niveau de confiance de 99% ($Z = 2,576$).	Monétisation et statut de compte limité (isLimitedAccount) vérifié via l'interface de profil XML héritée de Steam (?xml=1) via des pipelines de proxy distribués. Confirme le statut « 63.06% » (payé).
SteamRep escrocs 51,732	Recensement complet 100% de tous les profils marqués comme « BANNIS » dans la base de données de réputation de la communauté SteamRep (51,732 profils au total). Aucun échantillonnage ni filtrage n'a été appliqué.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 pour tous les comptes 51,732, croisés avec le statut SteamRep. Confirme que 67.77% est exempt de toute interdiction liée à une arnaque.

Objet de la revendication

Uniquement des taux empiriques et des estimations statistiquement bornées. Dans la population concernée par l'automatisation, 88.97% ne font l'objet d'aucune interdiction ; le sous-ensemble des comptes interdits est concentré sur la période récente (70% depuis 2020). Dans l'audit empirique des comptes 100,000, 63.06% des comptes bannis sont payants (non limités), avec une marge d'erreur mathématiquement prouvée inférieure à ±0.4%. Parmi les 51,732 escrocs confirmés, 67.77% ne font l'objet d'aucune suspension liée à l'escroquerie. Chaque chiffre est reproductible à partir de l'API Web de Valve.

Ce qui n'est pas revendiqué

Une exclusion « Steam » ne comporte pas de champ « motif » ; aucune exclusion ne peut donc être attribuée ici à une cause spécifique. L'appartenance à un groupe ne prouve pas qu'un compte soit un bot automatisé : comme ASF autorise par défaut l'adhésion à un groupe à moins que cette option ne soit désactivée manuellement, la population mélange des fermes de comptes multiples à but commercial avec des comptes personnels de joueurs lambda et d'amateurs. Le pays est déclaré par les utilisateurs eux-mêmes, et une mention « SteamRep » correspond à une décision de la communauté, et non à un jugement rendu par un tribunal. Aucun individu n'est nommé.

Pourquoi est-ce important ?

Valve dispose de la même API, de sa propre base de données en arrière-plan et des motifs d'exclusion que cette analyse ne peut pas détecter. Il peut exécuter cette requête sur l'ensemble de l'espace d'identifiants en quelques secondes. La mesure permettant à un tiers de vérifier une allégation d'application de la règle concernant un numéro n'a jamais été publiée par la seule partie capable de la produire avec une fidélité totale. Il s'agit ici d'une estimation externe, proposée afin que la question puisse être posée en s'appuyant sur un chiffre.

À lire ensuite : l'économie des cartes pratiquée par cette population → · assistance, accès et vol → · le dossier complet →