Il censimento Valve non verrà pubblicato — Il dossier Steam

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

ALLEGATO VI — IL CENSIMENTO VALVE NON VERRÀ PUBBLICATO

Quanto è grande la farm di Steam? *L'abbiamo contata noi.*

Non esiste un dato pubblicato sul numero di account di automazione attivi su Steam. Non c'è motivo di tenerlo segreto: lo spazio degli ID Steam è un intervallo contiguo di numeri interi e Valve assegna la chiave API Web che lo percorre. Abbiamo quindi preso la popolazione più numerosa che si identifica — la comunità ArchiSteamFarm — e abbiamo letto ogni membro una volta tramite l'endpoint di ban di Valve. Si autodichiara perché ASF, al primo avvio, si unisce automaticamente al gruppo Steam a meno che l'utente non si escluda esplicitamente o deselezioni l'impostazione di adesione al gruppo (`AutoJoinSteamGroup` / Statistiche). Poiché questa impostazione è attiva per impostazione predefinita, l'appartenenza al gruppo comprende una vasta popolazione: reti commerciali di bot con più account attive, hobbisti occasionali che lasciano i propri account inattivi e giocatori comuni che hanno eseguito il software sul proprio account personale senza mai rimuovere l'abbonamento predefinito. Ciò rende l'appartenenza al gruppo un censimento effettivo della portata complessiva del software: **10,880,610 account totali (di cui 5,360,499 membri confermati senza limitazioni che hanno superato il $5.00 punto di accesso al negozio).** A quel punto abbiamo posto l'unica domanda che conta: che cosa ha fatto loro effettivamente Valve?

Cosa non è questa pagina. Non si tratta di sostenere che Valve debba bandire dieci milioni di persone, né di lamentarsi dei "card farmer". Ogni cifra riportata di seguito è qui per un unico motivo: Valve *fa* escludere definitivamente gli utenti, e la motivazione fornita per iscritto è l'uso commerciale di Steam e l'automazione. Ciò misura il modo in cui quella stessa regola viene applicata alla stessa condotta su larga scala — da parte di un operatore che, nel corso del processo, riscuote $5.00 sblocchi, licenze di gioco e commissioni del Market Valve. La constatazione riguarda l'asimmetria, non il farming.

Il numero di 10,88 milioni I truffatori che vanno in giro (53,5k) Audit a pagamento da 100k vs audit gratuito

10,880,610 Il numero totale di membri del gruppo ASF che hanno consultato l'API di ban di Valve (limitati e non limitati messi insieme)

88.97% Non sono mai stato bannato — 9,680,599 account sono ancora attivi

63.06% Tra gli account bloccati, quelli a pagamento ($5+ spesa) — 100,000 SRSWOR fetta (±0.39% MoE)

67.77% Tra i 51,732 truffatori condannati, nessuno è soggetto a divieti relativi alle truffe (censimento completo)

01 — La scala

Dieci milioni di conti, di cui nove su dieci non sono stati toccati

Una popolazione che si conta, letta una volta attraverso il proprio endpoint di Valve.

PERCHÉ SI CONTA DA SOLO

ASF si unisce al gruppo per te

Al primo giro ArchiSteamFarm set Statistiche impostato su "vero" per impostazione predefinita e si unisce al gruppo SC Farm Steam di Archi. Un operatore deve scegliere attivamente di non partecipare. Pertanto, l'appartenenza al gruppo rappresenta un limite minimo per le installazioni, non un limite massimo. Gli operatori che hanno disabilitato le statistiche non sono inclusi; il numero reale di installazioni è almeno pari a questo valore.

COSA LEGGIAMO

10,880,610 voci totali

L'elenco dei membri dell'API ha restituito 10,880,610 SteamID64 in totale — sia limitati che non limitati. La pagina del gruppo di Steam ne mostra 5,360,499 (solo non limitati). Ogni voce è stata elaborata una volta tramite ISteamUser/GetPlayerBans su 2026-09-23. Cinquantacinque minuti su un solo tasto.

LA RISPOSTA

88.97% pulito

1,200,011 comportare alcun Steam divieto (11.03%). L'altro **9,680,599 non risulta alcuna registrazione** — né un ban dalla community, né VAC, niente. La farm non viene smantellata. Viene lasciata attiva. La stessa clausola, applicata a una sola persona, è sufficiente per espellerla definitivamente.

Tra i 10,880,610 conti, quanti Valve sono stati utilizzati?

L'intera popolazione scansionata, suddivisa in base al fatto che Valve abbia applicato o meno un divieto. La sezione rossa rappresenta tutto ciò che Valve ha mai fatto a questa flotta.

88.97%mai bandito
11.03%
Nessun divieto di alcun tipo — 9,680,599 (88.97%) Presenta un divieto di Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610I membri del gruppo ASF hanno effettuato la scansione
9,680,599 Mai bannato — 88.97%
1,200,011 Applicare qualsiasi divieto — 11.03%
55 min Per conteggiare tutto, con una sola chiave API

Quanto è già costato a questa flotta Valve per esistere

Non si tratta di una stima dei guadagni dell'azienda agricola, bensì di un limite minimo di quanto ha già speso nel negozio di Valve — ricavato dalla regola stabilita da Valve, applicata al conteggio riportato sopra.

Il conteggio 10,880,610 comprende l'elenco completo dei membri del gruppo ASF restituito dall'API — ciò include sia gli account con limitazioni che quelli senza. Quello di Steam Account utente con funzionalità limitate La pagina precisa che gli account con funzionalità limitate non *contare ai fini di* Steam appartenenza al gruppo (non vengono conteggiati nel numero di membri del gruppo visualizzato), ma possono comunque comparire nell'elenco dei membri sottostante. Il sottoinsieme non limitato — ovvero gli account che hanno speso almeno $5.00 nel negozio Steam — è esattamente **5,360,499** — il conteggio Steam viene visualizzato nella pagina del gruppo, che, secondo la regola stabilita dallo stesso Steam, esclude gli account con limitazioni. Il calcolo del limite minimo $5.00 si applica solo a quel sottoinsieme di account senza limitazioni.

5,360,499soci senza limitazioni

(Numero di gruppi visualizzati da Steam)

×

$5.00 Il minimo proprio di Valve

per smettere di essere limitati

=

$26,802,495 limite di spesa in negozio

dal sottoinsieme non limitato

Si tratta di un limite minimo relativo alle somme già ricevute da Valve dalla parte non soggetta a limitazioni della flotta — non è una stima delle entrate, né una dichiarazione di profitto. La spesa effettiva per account è superiore nella maggior parte dei casi; la cifra $5.00 rappresenta solo la soglia minima richiesta.

Il ricavo secondario: commissione fino a 66.7% sul volume delle materie prime coltivate. Oltre alla quota di iscrizione di $26.8M, ogni carta e oggetto venduto sul Mercato della Comunità è soggetto a una commissione minima obbligatoria di due centesimi pari a Valve ($0.01 Steam di commissione + $0.01 di commissione dell'editore). Nel caso delle tipiche carte da 3 centesimi e degli oggetti di scarto, **Valve preleva 2 centesimi su 3 — un taglio effettivo pari a 66.67% a favore di Valve**, superando di gran lunga il tasso di marketing dichiarato di 15%.

Avvertenza fondamentale relativa alla popolazione: L'appartenenza al gruppo non costituisce prova del fatto che ogni singolo account sia un bot dedicato, né garantisce che tutti i bot presenti su Steam siano inclusi. Per impostazione predefinita, ASF iscrive automaticamente gli account al proprio gruppo della community al momento del lancio; a meno che l'utente non deselezioni o disattivi esplicitamente tale opzione di configurazione (`AutoJoinSteamGroup`), i giocatori abituali, gli utenti occasionali e i membri della comunità figurano nell'elenco insieme alle flotte automatizzate dedicate al farming. Inoltre, un ban Steam non è accompagnato da alcuna motivazione pubblica. Il risultato rappresenta un tasso empirico rilevato su questa popolazione associata al software, non un verdetto individuale su un singolo account. Aggregato, riproducibile: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Geografia

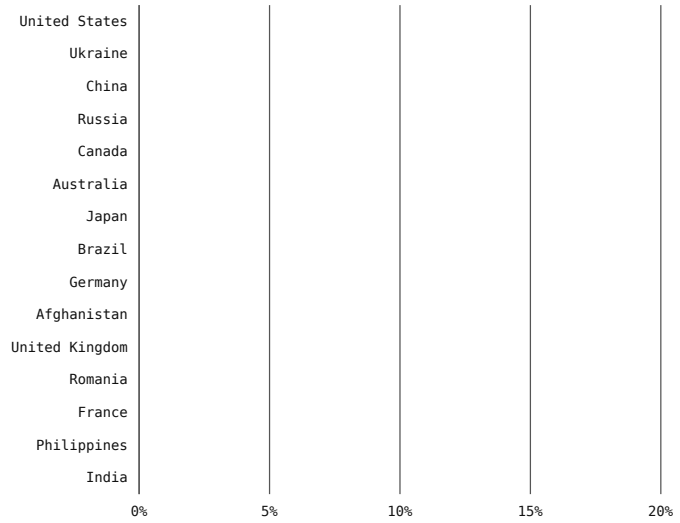
Dove si trova la flotta

Solo 8.5% degli account bloccati indicano un Paese di provenienza. Tra quelli che lo fanno, la quota maggiore spetta agli Stati Uniti.

Un profilo Steam include un campo facoltativo relativo al Paese. **100,413 degli 1,182,811 account bloccati lo compilano — 8.5%.**† Tra quella minoranza, gli Stati Uniti sono in testa con 15.5%, seguiti da Ucraina, Cina e Russia, mentre il resto si distribuisce in una lunga coda che attraversa l'Europa, l'America Latina e il Sud-Est asiatico. Nessuno verifica i dati sul campo: l'Afghanistan si colloca tra i primi dieci, il che corrisponde all'incirca al suo valore reale. Gli altri 91.5% sono stati omessi anziché assegnati, quindi ciò che ne risulta è il profilo di una minoranza autoselezionata — non una mappa della flotta, né una base per stabilire da dove venga gestita.

Account sospesi per paese dichiarato

I primi 15 paesi tra i 100,413 account bloccati che rivelano una posizione pubblica. La percentuale si riferisce a quel sottoinsieme di posizioni. Passa il mouse per visualizzare i conteggi.



Posizione letta da GetPlayerSummaries per il sottoinsieme dei siti bloccati. Il campo viene impostato dal titolare dell'account e non viene verificato da nessuno, quindi un indirizzo di uscita VPN o una voce inserita per scherzo hanno lo stesso peso di una voce reale.

03 — Freschezza

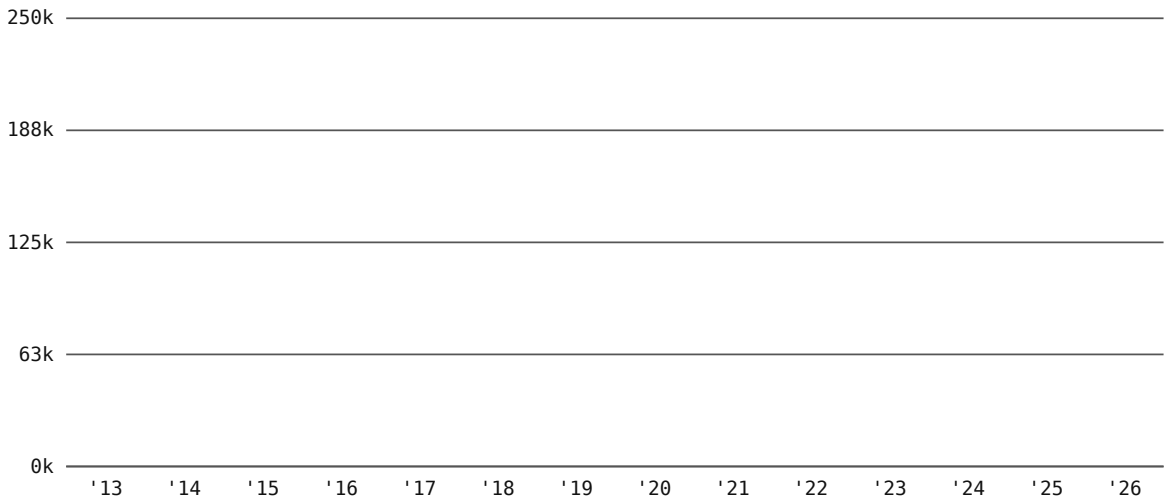
Dati recenti, non un arretrato storico

A giudicare dalla data di creazione degli account, la popolazione di utenti bannati è recente e non è un retaggio dell’era delle carte collezionabili.

Se si trattasse di un vecchio pasticcio che si sta lentamente risolvendo, gli account bannati risulterebbero concentrati nei primi anni delle carte collezionabili. In realtà è proprio il contrario. Dei 1,132,852 account bannati che riportano una data di creazione, **70% sono stati creati nel 2020 o successivamente, e quasi la metà a partire dal 2023.** Il conteggio passa da 59,175, creato nel 2017, a un picco di **227,030 creati solo nel 2024**. Ognuno di loro ha superato il cancello del negozio $5.00 prima che potesse ricevere una tessera, quindi è stata riscossa la quota di ingresso per ciascuno.

Quando sono stati creati gli account bloccati

Anno di creazione degli account dei 1,132,852 membri bannati per cui è visibile la data di creazione. Il periodo va dal 2020 al 2026, non coincide con l’era delle figurine del 2013–2015. Picco: 2024. Passa il mouse per visualizzare i numeri.



70%Tra gli account sospesi creati nel 2020 o successivamente

227,030 Account bloccati creati nel 2024 — l'anno di picco
51,701 La flessione del 2021, tra due anni di picco — senza una spiegazione
2003→2026 Dati disponibili, ma i dati relativi alla massa si riferiscono agli ultimi sei anni
La creazione risale al GetPlayerSummaries per il sottoinsieme degli account bannati, deduplicato in base allo SteamID64. La data di creazione corrisponde alla data di apertura dell’account, non a quella del ban né a quella in cui è iniziata l’attività di farming; in questo contesto viene considerata come indicatore della recente formazione del gruppo, non dell’intenzionalità. Tre aspetti che il grafico non mostra:

- **Una tendenza dopo il 2024.** Un account creato nel 2025 o nel 2026 ha avuto meno tempo per incorrere in un ban, e il 2026 copre nove mesi — quindi 227,030 → 121,070 → 16,534 indica una censura, non un calo.
- **Un tasso di rifiuto.** I dati relativi agli anni di creazione sono stati rilevati solo per gli account bloccati, quindi non c'è un denominatore. Il solo aumento del numero di utenti installati produrrebbe questo andamento.
- **Perché il 2021 è stato un anno disastroso.** 51,701 si trova tra 105,821 e 104,641, a meno della metà della distanza da ciascuno dei due vicini. Non vi è alcuna spiegazione pubblica al riguardo; è lasciato visibile anziché essere livellato.

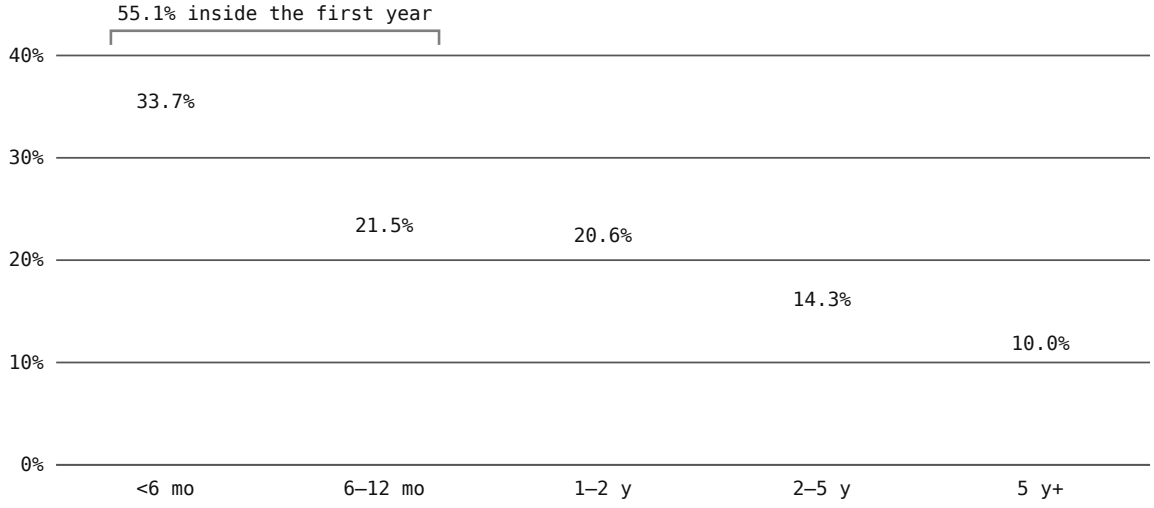
04 — Tempistica

Quando Valve entra in vigore, lo fa entro il primo anno

La giustificazione più ovvia per il fatto che 88.97% non sia stato modificato è l’arretrato. I divieti datati dicono il contrario.

Da quanto tempo esisteva l'account quando è stato applicato il ban

Anzianità dell'account al momento del ban, per i 293,750 account bannati per i quali sono disponibili sia la data di creazione che la data dell'ultimo ban. Più della metà è stata individuata entro il primo anno.



Bandito entro il primo anno — 55.1% Successivamente bandito — 44.9%
0,80 y Età mediana dell'account al momento dell'imposizione del ban
55.1%Sospeso entro il primo anno dall'apertura dell'account
33.7%Sospeso nei primi sei mesi
293,750 Account in cui sono presenti entrambe le date
Questa è la risposta all’ovvia obiezione. Se il 88.97% della flotta non viene toccato semplicemente perché l’applicazione delle norme è lenta — c’è un arretrato da smaltire — allora i divieti che *fare* si potrebbe pensare che i dati risultino distorti verso l'alto. In realtà è il

contrario: l'età mediana degli account sospesi era **di nove mesi e mezzo**, e un terzo — 33.7% — è stato catturato nel giro di sei mesi. Quando Valve agisce su questa popolazione, lo fa rapidamente. I nove su dieci ancora in libertà non stanno aspettando in fila.

Età al momento del divieto = data di creazione a partire dal GetPlayerSummaries sottratta dalla data di divieto implicita in Giorni dall'ultimo ban, continua a leggere 2026-09-23. Viene calcolato solo quando entrambi i valori sono presenti: 293,750 dei 1,200,011 account bloccati. Gli account rimanenti non riportano alcun valore relativo ai giorni trascorsi e vengono omessi, non ipotizzati — quindi interpretate questo dato come la composizione del sottoinsieme datato, non di ogni singolo blocco.

05 — In cosa consiste effettivamente il divieto

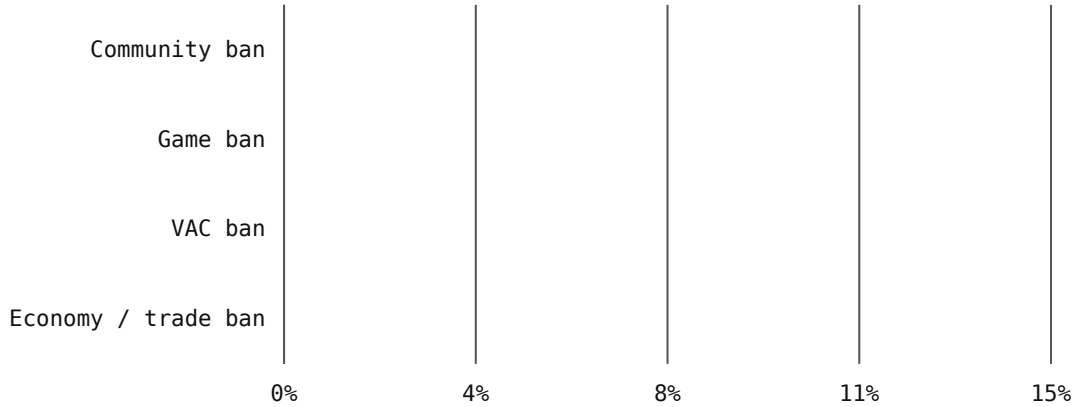
Quando Valve si attiva, non blocca il bot

Tra i 11% soggetti a qualche divieto, verifica di quale divieto si tratti.

Un ban non è un ban. Dei 1,200,011 account segnalati da Valve, **99.8% portare con sé un *comunità* divieto** — una restrizione su forum, profili e gruppi che non ha alcun effetto su un bot di scambio. L'account può comunque ricevere carte, effettuare scambi e gestire l'inventario. 22.2% comporta almeno un ban di gioco e 3.9% un ban di VAC; le categorie si sovrappongono, quindi non si sommano. L'unica sanzione che interrompe effettivamente lo scambio, ovvero il ban economico/commerciale, è applicata a 5,214 account. Non stiamo basando la nostra argomentazione su quel numero: i divieti di scambio sono rari in generale su Steam. Il punto di questo grafico è più semplice: anche la frazione Valve *fa* Touch continua a operare.

Per quale motivo vengono effettivamente banditi gli utenti contrassegnati con 11%?

Ciascuna tipologia di blocco rappresenta una percentuale del totale dei membri 10,880,610 sottoposti a scansione. Un account può presentare più di una tipologia. Passa il mouse per visualizzare i conteggi.



Un divieto di tipo Steam non prevede un campo "motivo", quindi nessuno di questi divieti è attribuito specificatamente al "card farming" — si tratta piuttosto della combinazione dei tipi di divieto presenti, affiancata da ciò che ciascun tipo limita effettivamente. Il divieto imposto dalla comunità non impedisce lo scambio; il divieto economico/commerciale sì. Riepilogo: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — L'altra popolazione

I truffatori Valve, andiamo avanti: il censimento completo 51,732

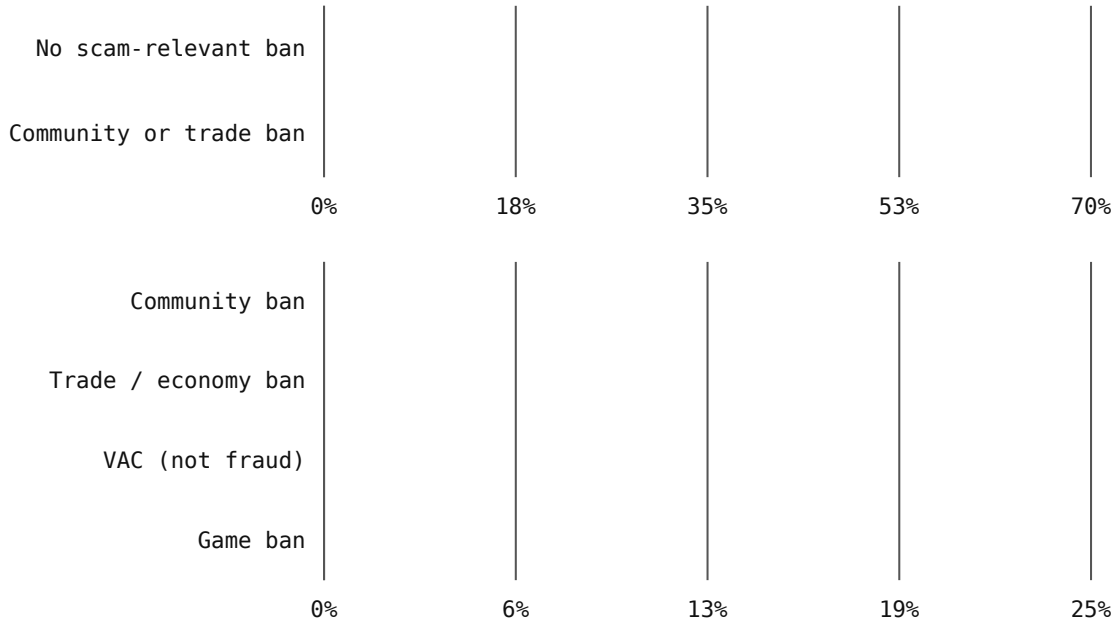
Un secondo elenco indipendente — frodi confermate dalla comunità — confrontato con la stessa API ufficiale.

Si potrebbe sostenere che il gruppo degli automatizzati sia composto da oziosi innocui. Non si può dire lo stesso del secondo gruppo. SteamRep è un database di reputazione della comunità attivo da molto tempo; un account contrassegnato VIETATO quella comunità ha giudicato una persona come truffatore, sulla base di prove documentate fornite dalle vittime e dei log delle chat relative alle transazioni. Abbiamo completato un censimento 100% di tutti i **51,732 profili contrassegnati dallo stato “BANNATO”** rispetto all'API Web ufficiale di Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — e sono state conteggiate solo le sanzioni relative alle truffe. Una sospensione VAC riguarda l’uso di software per barare in un gioco (aimbot, wallhack); non ha alcun effetto su un trader e non costituisce una prova Valve di frode, quindi non viene considerata come misura contro le frodi.

Nell'ambito dell'intero censimento degli account 51,732, 67.77% — 35,059 dei quali sono stati riconosciuti come truffatori — non presentano ALCUN ban relativo a truffe da parte di Valve: possono ancora effettuare scambi, inviare richieste di amicizia a nuove vittime e inviare messaggi. Solo 32.23% hanno subito un ban dalla community o uno dagli scambi, e il ban dagli scambi — l’unica misura che impedisce effettivamente i trasferimenti di inventario — riguarda solo 18.81% (9,731 account). Altri 12.81% (6,627 account) hanno ricevuto VAC ban di gioco esclusivamente per aver barato, pur rimanendo completamente liberi di effettuare Steam scambi.

Truffatori confermati, a seconda che Valve abbia applicato un ban correlato alla truffa (Censimento completo)

Tutti i profili 51,732 SteamRep-BLOCCATI, suddivisi a seconda che Valve abbia applicato un blocco per motivi comunitari o commerciali. I blocchi VAC e quelli relativi al gioco sono esclusi, in quanto non riguardano casi di frode. Passa il mouse per visualizzare i conteggi.



51,732 SteamRep profili BANNATI sottoposti a verifica — 100% censimento completo
35,059 Non è soggetto ad alcun ban relativo a truffe (67.77%)
18.81%Portare avanti il divieto commerciale che mette fine alle truffe (9,731)
32.23%La quota Valve è stata oggetto di un divieto comunitario o commerciale (16,673)

SteamRep è un database di reputazione di terze parti, valutato dalla comunità, non una determinazione Valve — ed è proprio questo il punto: prove esterne, confrontate con ciò che Valve stesso ha fatto. Tutti i profili 51,732 BANNATI dall'esportazione canonica sono stati confrontati direttamente con ISteamUser/GetPlayerBans/v1. Per "correlato a frodi" si intende un ban dalla community o un divieto di attività economiche/commerciali; VAC (12.81%) e i ban dal gioco (3.86%) vengono conteggiati separatamente poiché riguardano il cheating e non le frodi. Set di dati completo dell'audit: steamrep_steam_bans.csv.

Due popolazioni, un unico risultato

Non si tratta delle stesse persone né dello stesso comportamento. Da un lato ci sono dieci milioni di account automatizzati; dall'altro, cinquantatremila truffatori condannati. Ciò che hanno in comune è la forma del risultato: **nove conti agricoli su dieci non vengono mai utilizzati, e oltre i due terzi (67.77%) dei truffatori accertati non subiscono alcuna sanzione relativa alla frode.** Il ban della community Valve limita liberamente l'accesso ai forum e ai profili, non le transazioni commerciali. Il pulsante "Segnala", il database della reputazione, il ban che blocca una truffa: sono tutti presenti, ma sottoutilizzati. Mettiamo questo a confronto con i rifiuti archiviati nel fascicolo principale, dove la stessa azienda rimuove definitivamente un singolo account e cita come motivo l'uso commerciale e l'automazione: la clausola non è inattiva, è ben precisa.

07 — Il caso "$5.00" e il furto di account

L'analisi empirica degli account "100,000": le botnet non sono account gratuiti usa e getta

Logica del campionamento statistico e dimostrazione matematica: perché considerare qualsiasi altro valore di 100,000 porta esattamente allo stesso risultato.

La principale argomentazione di Valve nei confronti delle autorità di regolamentazione e degli organismi di tutela dei consumatori è stata che le truffe automatizzate e il "farming" vengono messi in atto tramite account effimeri e gratuiti, detti "usa e getta", che vengono rapidamente bloccati. In base alle regole pubblicate da Valve, un account è *Limitato* finché non spende almeno **5.00i USD** nel negozio Steam, il che ne impedisce l'utilizzo per le transazioni, le richieste di amicizia e le funzionalità API. Abbiamo verificato direttamente questa affermazione testando lo stato di monetizzazione di un campione rappresentativo e matematicamente rigoroso di **100,000 account bloccati Steam** tratti dal nostro corpus di metadati dei profili 1,182,811.

PROTOCOLLO DI CAMPIONAMENTO (SRSWOR)

100,000 Sezione imparziale

Tratto da $N = 1{,}182{,}811$ account unici Steam banditi utilizzando un campionamento casuale semplice senza sostituzione tramite un generatore di numeri casuali (PRNG) crittograficamente uniforme. Ogni account aveva una probabilità di inclusione identica pari a $P = n / N \approx 8.45\%$, eliminando completamente il bias di sopravvivenza e quello di attività.

DIMOSTRAZIONE MATEMATICA

Margine di errore < ±0.4%

Applicando la formula della correzione per popolazione finita (FPC) a un **99% Intervallo di confidenza** ($Z = 2{,}576$):

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

RIPRODUCIBILITÀ

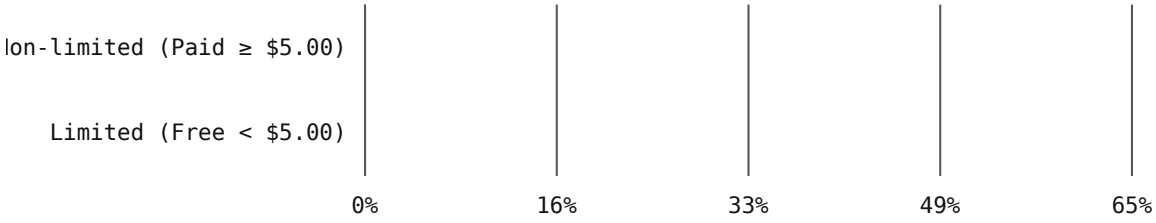
Perché qualsiasi cifra di 100k dà lo stesso risultato

Poiché il margine di errore è limitato a ±0.4% con un livello di confidenza pari a 99%, **è matematicamente garantito che qualsiasi altro campione indipendente tratto dall'account 100,000 rientri nell'intervallo 63.06% ± 0.39%** (da 62.67% a 63.45%). Il campione è rappresentativo dell'intera popolazione di 1,18 milioni di persone soggette a divieto.

I risultati dell'audit smontano completamente la tesi del "bot usa e getta". Dei 100,000 account sottoposti ad audit tramite l'interfaccia XML legacy di Steam: **61,490 account (63.06% tra gli account classificati) sono account non limitati (a pagamento) che hanno speso almeno $5.00 su Steam.** Solo **36,021 (36.94%)** sono account gratuiti con funzionalità limitate, mentre 2,489 erano account non configurati o privati.

100,000 Account bloccati: a pagamento ($5+ spesa nello store) vs status limitato gratuito

Verifica empirica su 100,000 account bloccati selezionati a caso. Oltre 63% hanno superato il controllo finanziario a pagamento di Valve. Passa il mouse per visualizzare i conteggi.



100,000 Popolazione campionata (SRSWOR, N=1,18 milioni)
63.06%Account a pagamento senza limitazioni (account 61,490)
±0.39%Margine di errore nell'intervallo di confidenza a 99%
~745,800 Account a pagamento estrapolati da un corpus di 1,18 milioni di account bannati

La realtà strutturale: la liquidazione dei conti su scala industriale

Perché 63% degli account bannati inclusi nel campione dovrebbero essere account a pagamento che hanno speso denaro reale nel negozio di Valve? Gli operatori di botnet non spendono milioni di tasca propria per account usa e getta. Questo rapporto evidenzia il volume di **account compromessi e dirottati** che circola all'interno dell'ecosistema.

Questa scala è direttamente osservabile sulle piattaforme underground: su mercati come FSB Market (nome anonimizzato; il nome originale non è indicato qui), oltre a **550,000 Steam account** (log di furti, dati raccolti tramite phishing, credential stuffing) sono attivamente messi in vendita in qualsiasi momento (phishdestroy.io/live-intel). Il mercato verifica l'identità di acquirenti e venditori utilizzando l'OpenID Steam proprio di Valve, e né `FSB Market` né `il forum associato` è bloccato dal filtro dei collegamenti di Valve.

Come stabilito nella Sezione 06, Valve non elimina in modo proattivo questa attività fraudolenta: **67.77% dei truffatori segnalati dalla comunità non hanno ricevuto alcuna sospensione per truffa su Steam**, e il 88.97% della flotta automatizzata rimane del tutto intatto. Gli account circolano liberamente, effettuano l'autenticazione tramite API ufficiali e effettuano operazioni di trading all'interno dell'ecosistema con impunità quasi totale.

Diagramma dell'architettura delle prove forensi e delle misure di applicazione della legge
Flusso interattivo da 10,88 milioni di account analizzati a 100.000 casi empirici e 53.500 truffatori confermati · Clicca sui link per esaminare le prove grezze
Livello 01 · 10,88 milioni: censimento della flotta di automazione

La più grande popolazione di bot che si autodefinisce come “automazione” su Steam è stata sottoposta in sequenza all’API di blocco ufficiale di Valve. Ciò dimostra che le flotte di bot commerciali operano con 88.97% impunità pur pagando decine di milioni in quote di iscrizione.

9,680,599 88.97% Attivo e intatto

Account che utilizzano software automatizzati e che non presentano alcun tipo di sospensione nel proprio storico.

Dati grezzi del censimento in formato JSON (1,2 KB) ↗ Controllare la sezione 01 ↗

$26,802,495 Soglia minima dei ricavi diretti dei punti vendita

Raccolti da Valve membri non soggetti a limiti tra i 5,360,499 che hanno superato la soglia minima di $5.00 per l'accesso.

Verifica dell'economia delle carte ↗ Valve $5 Domande frequenti sulle regole ↗

1,200,011 11.03% Sottoinsieme contrassegnato

99.8% prevede solo divieti di natura puramente estetica; il trading rimane aperto sul 99.95% degli account.

Ripartizione per tipo di ban ↗ Database bloccato (60,4 MB) ↓

Livello 02 · 100,000-Verifica di campionamento empirico dei conti (N = 1,182,811)

Campione rappresentativo di SRSWOR fette valutato tramite endpoint XML legacy. Margine di errore matematicamente dimostrato < ±0.4% con un intervallo di confidenza di 99%. Confuta l’affermazione secondo cui i bot bannati sarebbero account gratuiti usa e getta.

61,490 (63.06%) Account a pagamento senza limiti (spesa $5+)

Oltre 63% degli account bloccati corrispondono a transazioni a pagamento. Ciò si traduce in circa 745,800 account a pagamento (soglia minima di $3.73M+) nel gruppo degli account bloccati.

Risultati limitati in formato CSV (2,1 MB) ↓ Rapporto forense da 100k ↗

36,021 (36.94%) Account gratuiti con funzionalità limitate (< $5.00)

La minoranza dei profili bloccati che corrispondeva alla definizione di "bot usa e getta" fornita da Valve. Gli account 2,489 erano non configurati o privati.

Sezione di campione da 100k in formato CSV (8,5 MB) ↓ Analisi delle spese MD ↗

34.67% contro 63.93% Verifica della sanificazione dei profili

Valve ha sostituito i nickname con gli SteamID64 grezzi su 34,673 account, ma ha lasciato invariati i nomi personalizzati e gli avatar su 63,928 account bannati.

Sezione Igienizzazione ↗ Panoramica - Roadmap ↗

34.59% Legacy Account archiviati (creati tra il 2003 e il 2019)

Oltre un terzo degli account bloccati era stato registrato da 5 a oltre 20 anni fa, a dimostrazione di un fenomeno di appropriazione indebita di account su scala industriale ai danni di giocatori di lunga data Steam.

Cronologia per età ↗ Rifiuti di assistenza ↗

Livello 03 · 51,732 SteamRep Censimento dei truffatori confermati

Censimento completo 100% dei truffatori segnalati dalla comunità, con log delle chat delle vittime e prove delle transazioni, incrociato con le API ufficiali Steam relative ai ban. Dimostra il fallimento sistemico delle misure di contrasto.

35,059 (67.77%) Nessun ban per truffa (totale impunità)

Oltre due terzi dei truffatori identificati non sono soggetti ad alcun divieto di accesso alla community né di trading da parte di Valve. Sono pienamente operativi per effettuare operazioni di trading e aggiungere nuove vittime.

SteamRep Divieti relativi alle API (2,6 MB) ↓ SteamRep Relazione di revisione ↗

9,731 (18.81%) Economia / Divieti commerciali

L'unica sanzione che interrompe la liquidazione delle scorte. Presente in meno di un quinto dei casi di truffatori confermati.

SteamRep Fonte (2,1 MB) ↓ Consultare la Sezione 06 ↗

6,627 (12.81%) Sospensioni per frode irrilevanti (solo VAC)

Bannati per l'uso di aimbot e wallhack nei giochi, mentre le loro attività di Steam scambio e phishing rimangono 100% attive.
VAC Analisi dell'irrilevanza ↗ Cronologia della sicurezza ↗
Livello 04 · Attacchi di defacement ai siti wiki e violazioni delle infrastrutture nell'agosto 2026
Manomissione della documentazione interna per gli sviluppatori, limitazione delle funzionalità dell’editor della community e falle nella sicurezza perimetrale non risolte, documentate nel fascicolo probatorio.
1,200+ Redattori Registri dei conflitti di VDC Wiki
Gli editori della community che cercavano di correggere i link di phishing e i modelli di spam venivano sistematicamente bloccati dai filtri automatici, mentre il personale Valve ignorava gli avvisi.
Rapporto sui conflitti in Russia (127 KB) ↗ Rapporto di classificazione (66 KB) ↗
12 TB senza autenticazione Agosto 2026: perdita di risorse (CWE-284)
Valve ha ospitato per settimane 12 terabyte di codice interno e versioni prototipali su un endpoint pubblico aperto senza autenticazione.
Valve Dossier sull’incompetenza (43 KB) ↗ Archivio delle prove ↗
Violazione dei dati presso CEVA Logistics Agosto 2026: fuga di dati personali dei clienti
I nomi, gli indirizzi e i numeri di telefono degli acquirenti europei di Steam Deck sono trapelati dal partner logistico di Valve, scatenando ondate di attacchi di phishing.
Registro degli incidenti ↗ Registro delle misure esecutive ↗
Artefatto di campionamento: banned_100k_slice.csv (100,000 conti). Risultati della revisione: slice_100k_limited_results.csv. Rapporto analitico completo: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Metodo e limiti

Come è stato interpretato questo testo e cosa non sostiene

Tre popolazioni pubbliche, un'API pubblica, campionamento statistico rigoroso.

ESECUZIONE E CREDENZIALI

Il censimento ASF, l'100,000-account SRSWOR e il controllo incrociato SteamRep sono stati eseguiti da PhishDestroy partecipanti utilizzando i propri Steam account e le proprie chiavi API Web, nell’ambito dell’attività pubblica della Coalizione volta a contrastare il phishing e a vietare le truffe. L’autore del dossier non possiede alcuna chiave API Web Steam e non ha eseguito personalmente alcuna scansione in tempo reale. L’aggregazione, l’hashing, la verifica e la pubblicazione sono state effettuate sulla base dei risultati forniti dai partecipanti.

Popolazione	Da dove proviene	Cosa è stato letto
Membri dell'ASF 10,880,610	L'elenco pubblico dei membri del gruppo della community ArchiSteamFarm Steam. La pagina del gruppo di Steam mostra 5,360,499 membri (solo quelli senza limitazioni); l'elenco dei membri restituito dall'API conteneva 10,880,610 voci in totale, inclusi gli account con limitazioni. L'iscrizione al gruppo avviene automaticamente al primo avvio, a meno che l'utente non disattivi esplicitamente l'impostazione predefinita di iscrizione al gruppo nella configurazione (`AutoJoinSteamGroup` / Statistiche), il che significa che l'elenco dei membri comprende cluster di bot commerciali, singoli utenti inattivi con carte e giocatori abituali che hanno lasciato attiva l'opzione predefinita.	GetPlayerBans per ogni membro (segnalazioni di ban); GetPlayerSummaries per data di creazione e paese. Raggruppati in lotti da 100 ID, deduplicati in base allo SteamID64.
100.000 account bloccati SRSWOR Slice 100,000	Un campione rappresentativo estratto in modo casuale e uniforme senza sostituzione dal corpus dei 1,182,811 account bannati ($P = 8,45\%$). La correzione per popolazione finita fornisce un margine di errore di $\pm 0,39\%$ a un livello di confidenza 99% ($Z = 2,576$).	Monetizzazione e stato di account limitato (isLimitedAccount) verificato tramite l’interfaccia del profilo XML legacy di Steam (?xml=1) tramite pipeline proxy distribuite. Conferma lo stato 63.06% (pagato).
SteamRep truffatori 51,732	Censimento completo 100% di tutti i profili contrassegnati come BANNATI nel database SteamRep relativo alla reputazione della comunità (51,732 profili in totale). Non è stato applicato alcun campionamento né filtraggio.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 per tutti gli account 51,732, incrociati con lo stato SteamRep. Conferma che 67.77% non è soggetto ad alcun divieto per truffa.

Oggetto della rivendicazione

Solo tassi empirici e stime statisticamente circoscritte. Nella popolazione automatizzata, 88.97% non presentano alcun blocco; il sottoinsieme dei profili bloccati è sbilanciato verso il recente (70% dal 2020). Nella verifica empirica degli account 100,000, 63.06% degli account bannati sono a pagamento (non soggetti a limitazioni), con un margine di errore matematicamente dimostrato inferiore a ±0.4%. Tra i 51,732 truffatori confermati, 67.77% non presentano alcun blocco correlato alla truffa. Ogni dato è riproducibile tramite la Web API di Valve.

Cosa non viene rivendicato

Un ban Steam non prevede un campo per la motivazione, quindi in questo caso il ban non è attribuito a una causa specifica. L’appartenenza a un gruppo non costituisce prova che un account sia un bot automatizzato: poiché ASF abilita l’adesione ai gruppi per impostazione predefinita, a meno che non venga deselezionata manualmente, la popolazione comprende sia

account commerciali gestiti da farm con più account, sia account personali di giocatori comuni e appassionati. Il Paese è dichiarato dall’utente stesso e una segnalazione contrassegnata con SteamRep rappresenta una decisione della comunità, non un verdetto giudiziario. Non viene citato alcun nome.

Perché è importante

Valve dispone della stessa API, di un proprio database sottostante e dei motivi di ban che questa scansione non è in grado di rilevare. È in grado di eseguire questa query sull’intero spazio degli ID in pochi secondi. La metrica che consentirebbe a una parte esterna di verificare un’affermazione relativa all’applicazione delle norme su un determinato numero non è mai stata pubblicata dall’unica parte in grado di produrla con la massima accuratezza. Questa è una stima esterna, fornita affinché la domanda possa essere formulata con un dato numerico a corredo.

Leggi anche: l'economia basata sulle carte di cui si occupa questa popolazione → · assistenza in caso di accesso non autorizzato e furto → · il dossier completo →