国勢調査 Valve は公表されない — Steam ドシエ

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

別紙VI — 国勢調査 VALVE は公表されない

Steamのアカウント群はどれほど大きいのか。*私たちが数えました。*

Steam上で稼働している自動化アカウントの数については、公表された数値はありません。これを秘密にする必要はありません。SteamのID空間は連続した整数の範囲であり、Valveはその範囲を網羅するWeb APIキーを配布しているからです。 そこで、自らを特定している最大規模の集団、すなわちArchiSteamFarm コミュニティを対象とし、Valve 独自の禁止エンドポイントを通じて、すべてのメンバーを一度読み取りました。 ASFは初回起動時に、ユーザーが明示的にオプトアウトするか、グループ参加の設定のチェックを外さない限り、自動的にSteamグループに参加するため、自己申告が行われるのです（ `AutoJoinSteamGroup` / 統計 ）。この設定はデフォルトで有効になっているため、グループのメンバーには幅広い層が含まれています。具体的には、複数のアカウントを運用する商業的なボットネットワーク、たまに放置プレイをする愛好家、そして個人アカウントでソフトウェアを実行し、デフォルトのサブスクリプションを一度も解除しなかった一般プレイヤーなどです。そのため、このグループのメンバー数は、ソフトウェアの累積リーチを実態調査として反映したものとなります：**10,880,610 アカウント総数（$5.00 店舗のゲートを通過した、5,360,499 確認済みの制限なしメンバーを含む）。** そこで、私たちは唯一重要な質問を投げかけた——Valveは実際に彼らに何をしたのか？

このページが扱っていない内容。 これは、Valveが1,000万人を排除すべきだという主張でもなければ、カードファーマーに対する不満でもありません。以下に挙げるすべての数字がここにある理由はただ一つです：Valve*は* 個人を永久に利用停止処分とし、その書面による理由は「Steamの商用利用」および「自動化」である。 これは、同じルールが、同じ行為に対して大規模にどのように適用されるかを測定したものです——その過程で、運営者が「0」のアンロック、ゲームライセンス、およびマーケット手数料「1」を徴収している場合です。ここで明らかになったのは、ファームそのものではなく、その不均衡性です。

1,088万個 歩き回る詐欺師たち（53.5k） 有料監査（10万）対 無料監査

10,880,610 ASFグループの全メンバーによる、Valve自身のban APIの閲覧数（制限付きと制限なしを合わせた合計）

88.97% これまで一度もBANされたことがない — 9,680,599のアカウントは現在も有効

63.06% 停止されたアカウントのうち、課金済み（$5+ 支出）のもの — 100,000 SRSWOR スライス（±0.39% 誤差）

67.77% 51,732人の認定詐欺師のうち、詐欺禁止措置を受けていない者はゼロ人である（全数調査）

01 — スケール

1,000万のアカウントのうち、10個中9個は手つかずのまま

自らをカウントするある集団は、Valve自身の終点を一度だけ通過する。

なぜ自己集計するのか

ASFがあなたのためにこのグループに参加します

初回実行時 ArchiSteamFarm セット統計 デフォルトでは「true」に設定され、ArchiのSC Farm Steam グループに参加します。オペレーターは、自らオプトアウトする必要があります。したがって、このメンバーシップ数はインストール数の上限ではなく、下限となります。「統計」機能を無効にしたオペレーターは含まれていないため、実際のインストール数は少なくともこの数以上となります。

私たちが読んでいるもの

10,880,610 登録件数合計

APIのメンバーリストからは、制限あり・制限なしを合わせて計 10,880,610 個の SteamID64 が返されました。Steam のグループページには 5,360,499 個（制限なしのみ）が表示されています。すべてのエントリは一度ずつISteamUser/GetPlayerBans 2026-09-23。1つのキーで55分間。

答え

88.97% クリーン

1,200,011には、いかなるSteamの禁止事項も適用されない（11.03%）。その他の**9,680,599 記録が一切ない** — コミュニティからの追放でもなければ、VACでもなく、何もない。そのアカウントは削除されていない。そのまま稼働し続けている。たった一人を標的にした同じ条項だけで、その人物を永久に追放するには十分だ。

10,880,610件のアカウントのうち、Valveに触れたのはいくつですか

スキャン対象となった全艦隊を、Valveが何らかの禁止措置を適用したかどうかに基づいて分類したものです。赤いスライスは、Valveがこの艦隊に対してこれまでに実施したすべての措置を表しています。

88.97%一度も禁止されたことがない
11.03%
いかなる種類の禁止措置もない — 9,680,599 (88.97%) Steamの禁止がいくつかある — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610ASFグループのメンバーがスキャンした
9,680,599一度もBANされたことがない — 88.97%
1,200,011禁止措置を適用する — 11.03%
55分1つのAPIキーで、すべてを集計するには

この艦隊が存続するためにすでに支払った代償は Valve である

農場の収益の見積もりではない。Valveの店で既に費やした金額の下限値であり、Valve自身のルールを上記の集計に適用して導き出されたものである。

「10,880,610」の件数は、APIによって返されるASFグループのメンバーリスト全体を対象としています。これには、制限付きアカウントと制限なしアカウントの両方が含まれます。「Steam」自身の制限付きユーザーアカウント このページには、制限付きアカウントでは*算入される* Steamのグループに所属している（表示されるグループの人数には含まれない）が、そのアカウントは依然として、そのグループのメンバー一覧には表示される可能性がある。制限対象外のサブセット、すなわちSteamの店舗で少なくとも$5.00を費やしたアカウントは、正確には**5,360,499** — グループページには「Steam」という数値が表示されますが、これはSteam自身のルールにより、制限付きアカウントが除外されたものです。
「$5.00」の下限計算は、その制限のないサブセットにのみ適用されます。

5,360,499制限のない会員
(Steamの表示されているグループ数)
×
$5.00 Valve自身の最小値
制限から抜け出すために
=
$26,802,495店舗での支出上限
非有限部分集合によって
これは、Valveが艦隊のうち制限対象外の部分からすでに受け取った金額の下限値であり、収益の見積もりでも、利益の主張でもありません。ほとんどのアカウントにおける実際の支出額はこれよりも高く、$5.00という数値は、必要最低限のしきい値に過ぎません。

二次収穫：栽培商品の取引量に対して最大66.7%の手数料。 $26.8Mの入場料に加え、コミュニティマーケットで売却されるすべてのカードおよび商品には、Valveの必須最低手数料（$0.01 Steamの手数料＋$0.01の発行者手数料）が適用されます。 一般的な3セントのカードやジャンクアイテムの場合、**Valveは**

3セントのうち2セントを取り上げる——これは実質的に、Valveに有利な66.67%の削減となる、表向きの15%というマーケティングレートをはるかに上回っている。

人口に関する重要な注意点： グループへの所属は、すべてのアカウントが専用のボットであることを証明するものではなく、またSteam上のすべてのボットを網羅しているわけでもありません。ASFは、起動時にデフォルトでアカウントをコミュニティグループに自動的に登録します。ユーザーが明示的にその設定フラグのチェックを外すか、無効にしない限り（`AutoJoinSteamGroup`）、常連プレイヤー、たまにしかプレイしないプレイヤー、コミュニティのメンバーが、自動ファーミング艦隊とともに名簿に残っています。さらに、SteamのBANには、公開される理由欄がありません。この結果は、このソフトウェアに関連するユーザー層全体における経験的な割合であり、個々のアカウントに対する個別の判定ではありません。集計済みで、再現可能なデータです：asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — 地理

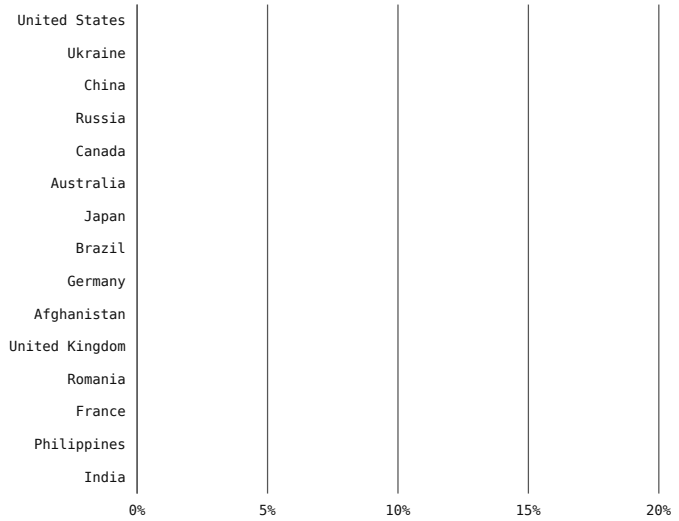
艦隊の拠点

凍結されたアカウントのうち、国を明記しているのはわずか8.5%件のみである。国を明記しているアカウントのうち、最も大きな割合を占めているのは米国である。

「Steam」プロファイルには、オプションの国フィールドが含まれています。**100,413の禁止アカウントのうち、1,182,811が記入しました — 8.5%。**† その少数派の中で、米国が15.5%で首位を占め、次いでウクライナ、中国、ロシアが続き、残りはヨーロッパ、ラテンアメリカ、東南アジアにまたがる長いテールとなっている。 この分野を検証する者は誰もいない。アフガニスタンはトップ10に入っているが、それはおおよそその価値に見合った順位だ。残りの91.5%は割り当てられるというよりは省略されているため、以下に示されるのは、自ら選別された少数派の輪郭に過ぎない——艦隊の分布図でもなければ、どこから運営されているかを示す根拠でもない。

申告された国別の利用停止アカウント数

公共の場所を公開している「100,413」件の禁止アカウントのうち、上位15カ国。割合は、その場所が特定されたサブセットに対するものです。カーソルを合わせると件数が表示されます。



読み込まれた場所GetPlayerSummaries 禁止対象のサブセットについて。このフィールドはアカウント所有者によって設定され、誰によっても検証されないため、VPNの出口や冗談で入力された項目も、実際の項目と同様に扱われます。

03 — 鮮度

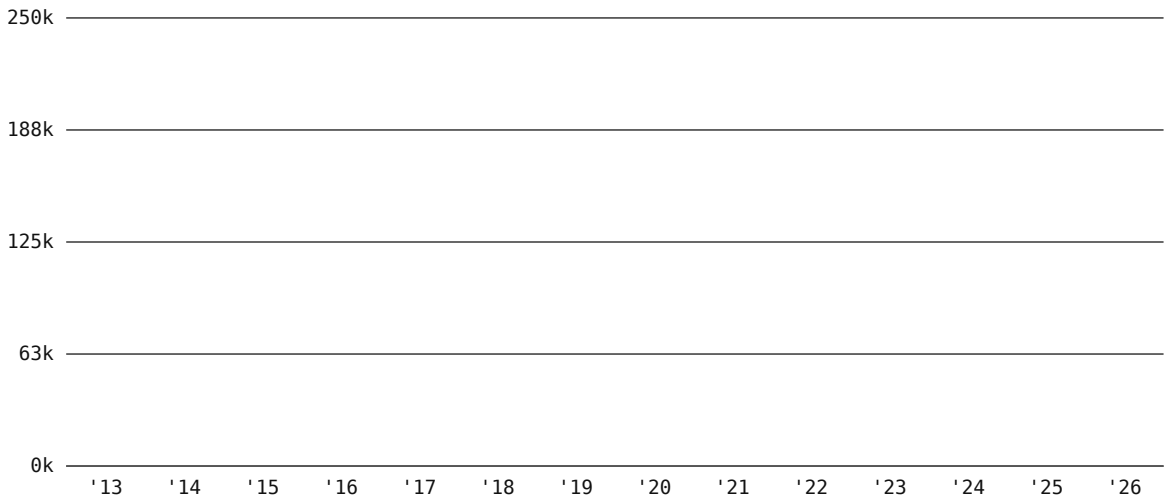
最近の案件であり、過去の未処理案件ではない

アカウント作成時期から判断すると、利用停止処分を受けたユーザーは最近のものばかりで、トレーディングカード時代の名残ではない。

もしこれが、徐々に片づけられている過去の混乱であるならば、停止処分を受けたアカウントはトレーディングカードが登場した初期の時代に集中しているはずだ。しかし、実際にはその逆である。作成日が判明している1,132,852の停止処分アカウントのうち、**70%は2020年以降に作成されたもので、そのうちのほぼ半数は2023年以降に作成されたものです。** その数は、2017年に作成された「-0」から、ピーク時には**227,030 2024年だけで作成されたもの**. 彼ら全員が、カードを受け取る前に「$5.00」店の入り口を通り抜けたため、一人ひとりから入場料が徴収された。

禁止されたアカウントが作成されたのはいつですか

作成日が判明している「1,132,852」の禁止ユーザーのアカウント作成年。その範囲は2020年から2026年までであり、2013年から2015年のトレーディングカード時代ではない。ピーク：2024年。マウスオーバーで人数を表示。



70%2020年以降に作成された凍結アカウントのうち
227,0302024年（ピーク年）に作成された利用停止アカウント
51,7012021年の谷は、2つのピークの年の中間に位置しているが、その理由は不明である
2003年→2026年範囲は存在するが、データは過去6年間のものに限られる
制作年はGetPlayerSummaries SteamID64 によって重複排除された、BAN 対象のサブセットについて。作成日とは、アカウントが作成された日付を指し、BAN された日やファーミングを開始した日ではありません。ここでは、意図を示すものではなく、その集団がどれほど最近のものであるかを示す証拠としてこの日付を参照しています。このグラフには以下の 3 つの点が示されていません：

- **2024年以降のトレンド。** 2025年または2026年に作成されたアカウントは、利用停止処分を受けるまでの期間が短く、2026年は9か月間しか含まれていないため、227,030 → 121,070 → 16,534という推移は、減少ではなく検閲によるものである。
- **禁止率。** 作成年は凍結アカウントについてのみ読み取られたため、分母が存在しません。インストールベースの増加だけでも、このような傾向が生まれるでしょう。
- **2021年が崩壊した理由。** 51,701は105,821と104,641の間に位置し、どちらの隣接要素の半分よりも下にあります。これを説明する公開された情報は一切なく、平滑化されることなくそのまま表示されています。

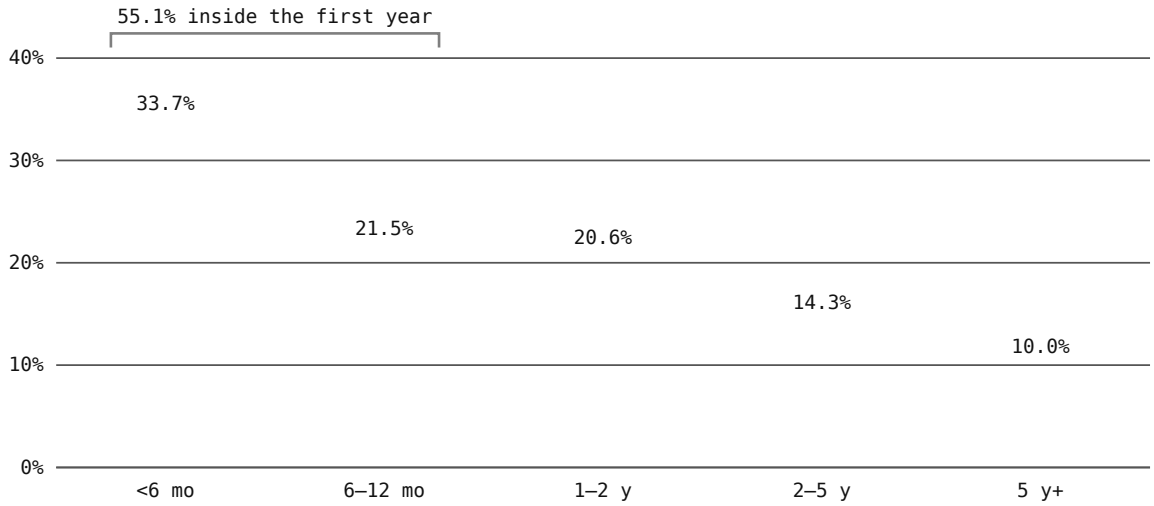
04 — タイミング

Valveが作用する場合、その作用は最初の1年以内に行われる

「88.97%」が未処理のままになっていることに対する明白な言い訳は、処理遅延だ。しかし、日付の記載された禁止措置は、そうではないことを示している。

利用停止処分が下された時点で、そのアカウントは開設されてからどれくらい経っていたのか

作成日と前回の停止日の両方が記録されている、停止措置を受けた 293,750 アカウントについて、停止措置が適用された時点でのアカウントの開設からの経過期間。その半数以上が、開設から1年以内に停止措置を受けた。



1年以内に利用禁止となった — 55.1% その後、利用停止処分となった — 44.9%
0.80年利用停止措置が適用された時点でのアカウントの年齢の中央値
55.1%アカウント開設から1年以内に利用停止処分を受けた
33.7%最初の6か月以内に利用停止処分となった
293,750両方の日付が存在するアカウント
これは、ありふれた反論に対する答えである。もし、執行が単に遅れているだけ——つまり、処理待ちの案件が徐々に処理されているだけ——という理由で、艦隊の 88.97% が手つかずのままであるならば、その禁止措置は*do* そのデータは古いものになりがちだ。実際にはその逆で、停止されたアカウントの中央値は**生後9ヶ月半**、そして3人目——33.7%——は6か月以内に捕まった。Valveがこの集団に作用するとき、その作用は迅速である。依然として逃走中の10人中9人は、列に並んで待っているわけではない。

禁止時の年齢 = 作成日からのGetPlayerSummaries から、以下によって示唆される禁止日を引き算して前回の利用停止からの日数, 続きを読む 2026-09-23。これは、両方の値が存在する場合にのみ計算されます：1,200,011の禁止アカウントのうち293,750。 残りのアカウントは「days-since」の値が報告されておらず、省略されています（推測された値ではありません）。したがって、これはすべての停止措置ではなく、日付付きサブセットの構成としてお読みください。

05 — 禁止措置の実際の内容

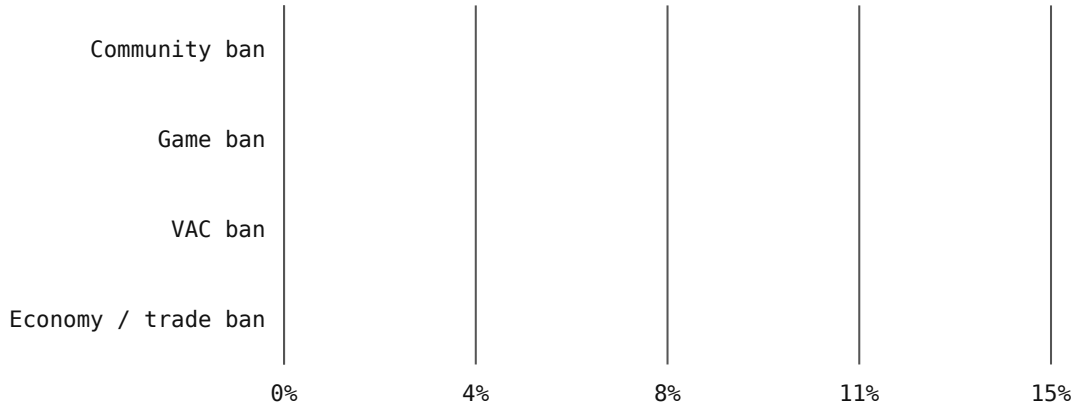
Valve が動作しても、ボットは停止しません

何らかの禁止措置が適用されている「11%」のうち、どの禁止措置が適用されているかを確認してください。

「禁止」は単なる「禁止」ではありません。1,200,011のアカウントのうち、Valveが報告したものは、**99.8% 持ち歩く*コミュニティ* 禁止** — フォーラム、プロフィール、グループに対する制限だが、トレードボットには何の影響も与えない。そのアカウントは、引き続きカードを受け取り、トレードを行い、インベントリを移動させることができる。 22.2% 少なくとも1つのゲーム利用停止処分と、3.9% VACの利用停止処分を受けていること。カテゴリーは重複しているため、合計は算出されない。実際に取引を遮断する唯一の制裁措置である「経済 / 取引禁止」が課されているアカウントは5,214件である。 我々は、この数字だけで結論を下しているわけではありません——取引禁止措置は、全体としてSteamの範囲で稀なものです。この図表が示すポイントはもっと単純です。たとえその割合がValveであっても*は* タッチは取引を続けている。

禁止処分を受けた「11%」たちは、実際にはどのような理由で禁止されたのか

各禁止措置の種類が、スキャンされた全メンバーに占める割合です。1つのアカウントに複数の禁止措置が適用されている場合があります。カーソルを合わせると件数が表示されます。



「Steam」の禁止措置には「理由」欄がないため、これらの禁止措置はいずれも特に「カードファーミング」に起因するものではありません。これは、存在する禁止措置の種類と、各種類が実際に制限している対象を併記したものです。「コミュニティによる禁止」は取引を停止させませんが、「経済 / 取引禁止」は停止させます。まとめ：asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — もう一つの集団

詐欺師たち Valve さあ、始めましょう：51,732 完全な国勢調査

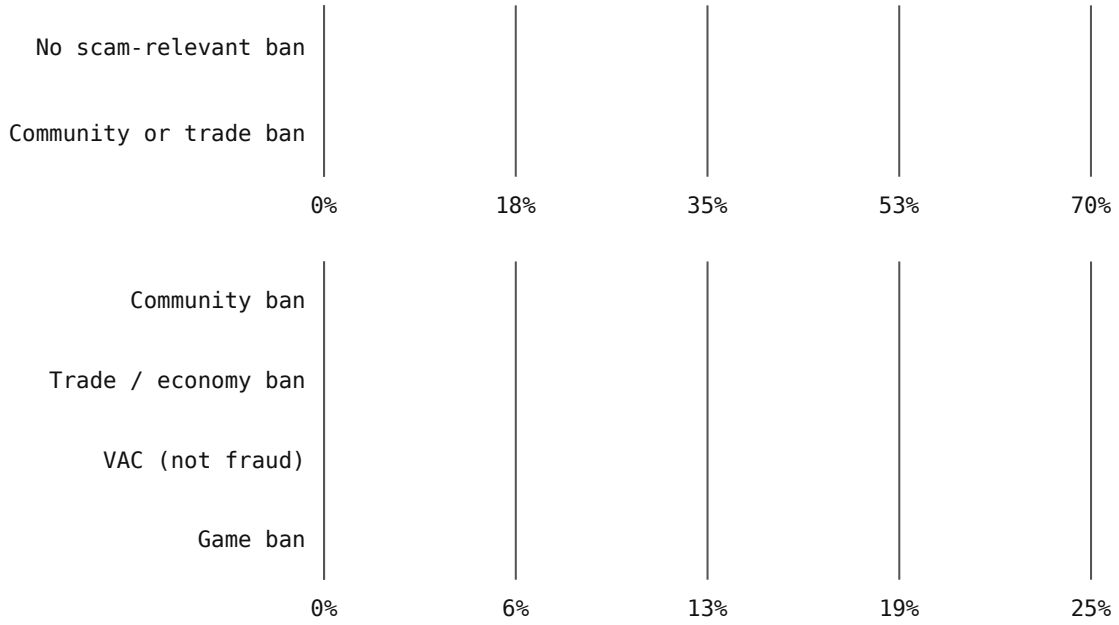
2つ目の独立したリスト（コミュニティによって確認された不正行為）は、同じ公式APIに基づいて評価されたものである。

自動化グループについては、無害な怠け者だと片付けてしまうこともできるだろう。しかし、2番目のグループについてはそうはいかない。SteamRepは長年にわたり運用されているコミュニティの評判データベースであり、マークされたアカウントは禁止 そのコミュニティにおいて、被害者の証拠や取引のチャットログが記録されていることから、ある人物が詐欺師であると認定されました。私たちは、すべての対象者について100%の調査を完了しました。**51,732 「利用停止」ステータスを持つプロフィール** Steamの公式Web APIに対して（ISteamUser/GetPlayerBans/v1）— かつ、詐欺に対処する制裁のみをカウントした。「VAC」の禁止措置は、ゲーム内でのソフトウェアによる不正行為（エイムボット、ウォールハック）を対象とするものであり、トレーダーには何の影響も及ぼさず、詐欺行為が行われたことを示す証拠「Valve」にもならないため、詐欺対策としてカウントされない。

51,732アカウントの全調査対象のうち、67.77% — 35,059の認定詐欺師 — は、Valveから詐欺に関連する利用停止処分を一切受けていない： 彼らは依然として取引ができ、新たな被害者にフレンドリクエストを送り、メッセージを送信することも可能です。コミュニティ利用禁止または取引禁止の処分を受けたのは32.23%のみであり、実際にインベントリの譲渡を遮断する唯一の措置である取引禁止処分が適用されているのは、わずか18.81%（9,731アカウント）にとどまっています。 さらに、12.81%（6,627アカウント）は、ゲーム内でのチート行為のみを理由にVACのゲーム利用禁止処分を受けているが、Steamの取引に関しては一切の制限を受けていない。

Valveが詐欺に関連する利用停止処分を適用したかどうかに基づき、詐欺師として確認された者（全件調査）

すべての 51,732 SteamRep-BANNED プロフィールを、Valveがコミュニティ禁止措置または取引禁止措置を適用したかどうかに分けて表示しています。VACおよびゲーム禁止措置は除外されています。これらは不正行為に対処するものではありません。マウスオーバーすると件数が表示されます。



51,732 SteamRep件の「BANNED」プロフィールを監査 — 100%件の全プロファイル調査
35,059詐欺に関連する禁止措置を受けていない (67.77%)
18.81%詐欺を根絶する取引禁止措置を推進する (9,731)
32.23%このシェア Valve は、コミュニティまたは取引上の禁止措置（16,673）の対象となりました。SteamRepは、サードパーティが運営する、コミュニティによる評価に基づく評判データベースであり、Valveの判定そのものではありません。そこが重要な点です。つまり、Valve自体の行動と照らし合わせて評価された外部の証拠なのです。 正規のエクスポートデータに含まれる「51,732」の禁止されたプロフィールはすべて、以下と直接照合されました。ISteamUser/GetPlayerBans/v1。「詐欺関連」とは、コミュニティまたは経済・取引に関する利用停止処分を指します。VAC (12.81%) およびゲーム利用停止処分 (3.86%) は、詐欺ではなくチート行為に対処するものであるため、別々に集計されます。監査データセットの全容：steamrep_steam_bans.csv.

2つの集団、1つの発見

これらは同じ人々でもなければ、同じ行為でもありません。一方は1,000万の自動生成アカウントであり、もう一方は5万3,000人の有罪判決を受けた詐欺師たちです。両者に共通しているのは、結果の様相だけです：**農業関連の口座の10件中9件は一度も利用されることがなく、詐欺行為が確認された詐欺師の3分の2以上（67.77%）は、詐欺に対処する制裁措置を一切受けていない。** コミュニティによる利用停止措置 Valve は、取引ではなく、フォーラムやプロフィールへのアクセスを自由に制限するものです。「通報」ボタン、評判データベース、詐欺を阻止する利用停止措置——これらはすべて存在しているものの、十分に活用されていません。 これと並べて、メインの書類にアーカイブされている拒否事例を見てみよう。そこでは、ある企業が単一のアカウントを永久に削除し、その理由として「商用利用」と「自動化」を挙げている——この条項は単なる形式的なものではなく、明確に適用されているのだ。

07 — $5.00 アカウントゲートとアカウント乗っ取り

「100,000」アカウントの実証的監査：ボットネットは使い捨ての無料アカウントではない

統計的サンプリングの論理と数学的証明：なぜ他の任意の 100,000 を考慮に入れても、まったく同じ結果が得られるのか。

Valveが規制当局や消費者保護機関に対して主張してきた主な弁明は、自動化された詐欺やファーミングは、すぐに利用停止処分となる一時的な無料の「使い捨て」アカウントによって行われているというものでした。Valveが公表した規則によれば、アカウントは*数量限定 少*なくとも**$5.00米ドル** Steamストアに登録されているため、取引、友達リクエスト、およびAPI機能の利用が制限されています。私たちは、代表的

で数学的に厳密なサンプルを用いて収益化の状態をテストすることで、この主張を直接検証しました。**100,000 Steam アカウントを凍結しました** 当社の1,182,811プロファイル・メタデータ・コーパスから抽出されたものです。

サンプリング手順 (SRSWOR)

100,000 バイアスのないスライス

出典：$N = 1{,}182{,}811$ 個のユニークな禁止済み Steam アカウントを、暗号学的に一様なPRNGを用いた「無置換単純無作為抽出」により抽出した。各アカウントの抽出確率はすべて同一であり、その値は$P = n/N \approx 8.45\%$、これによりサバイバーバイアスおよび活動バイアスを完全に排除する。

数学的証明

誤差範囲 < ±0.4%

有限母集団補正（FPC）の式を、ある**99% 信頼区間** ($Z = 2.576$):

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

再現性

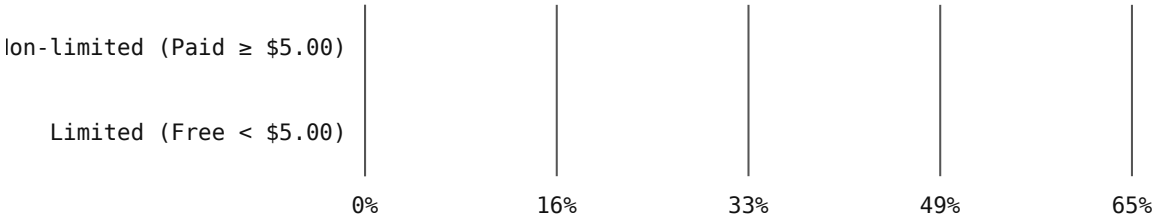
なぜ「Any 100k」はどれも同じ結果になるのか

誤差の範囲は、信頼度 1 において ±0 の下限で制限されるため、**その他の任意の独立した 100,000-アカウントの標本を抽出しても、それが 63.06% ± 0.39% の範囲内に入ることは数学的に保証されている** (62.67% から 63.45%)。このサンプルは、118万人の禁止対象者全員を反映している。

この監査結果は、「使い捨てボット」という弁明を完全に打ち砕くものである。SteamのレガシーXMLプロファイルインターフェースを通じて監査された100,000のアカウントのうち：**61,490のアカウント（分類済みアカウントのうち63.06%）は、Steamで少なくとも$5.00を費やした、制限なし（有料）のアカウントです。** ただ**36,021 (36.94%)** は無料アカウントですが、2,489は設定されていなかったか、非公開でした。

100,000 利用停止アカウント：有料（$5＋ストアでの利用額）対 無料の制限付きステータス

無作為に抽出された禁止アカウント 100,000 件に対する実証的監査。そのうち 63% 件以上が、Valve の有料金融ゲートを通過しています。カーソルを合わせると件数が表示されます。



100,000標本母集団（SRSWOR、N=118万）
63.06%制限のない有料アカウント（61,490アカウント）
±0.39%信頼区間における誤差範囲（信頼水準 99%）
~745,800118万件のBAN対象アカウントから推計された有料アカウント数

構造的な現実：産業規模での口座清算

なぜ、調査対象となった凍結アカウントのうち63%が、Valveのストアで実際のお金を使った有料アカウントだったのでしょうか？ボットネットの運営者は、使い捨てのアカウントに自腹で数百万も費やすようなことはしません。この比率は、その規模の大きさを浮き彫りにしています。**乗っ取られたアカウントおよび不正アクセスを受けたアカウント** 生態系内を循環している。

このスケールは、地下のプラットフォーム、たとえばFSB Market (匿名名称。元の名称はここでは非公開です)（関連する別名は非公開です）などのマーケットプレイスで直接確認できます。**550,000 Steam アカウント**（ステラーログ、フィッシングのキャプチャ、クレデンシャルスタッフィング）は、いつでも

積極的に販売リストに掲載されています（phishdestroy.io/live-intel）. このマーケットプレイスは、Valve独自のSteam OpenIDを使用して買い手と売り手の認証を行っており、いずれのFSB Market また関連フォーラム は、Valveのリンクフィルターによってブロックされています。

第06節で規定されているとおり、Valveはこの不正行為を積極的に排除するものではありません：
67.77%のコミュニティによって確認された詐欺師のうち、Steamでは詐欺行為による利用停止措置が一切課されていない。、そして自動化システム群の88.97%は、まったく手つかずのまま残されている。これらのアカウントは自由に動き回り、公式APIを通じて認証を行い、エコシステム全体でほぼ完全に野放しの状態で取引を行っている。

科学捜査証拠および執行体制のアーキテクチャ図
1,088万件のスキャン済みアカウントから、10万件の実証データおよび5万3,500件の確認済み詐欺師へと至るインタラクティブな流れ · リンクをクリックして生の証拠を確認してください
Tier 01 · 1,088万のオートメーション・フリート調査
Steam上で最大規模を誇る、自らを自動化システムと称する集団が、Valveの公式禁止APIを順次通過した。これは、商用ボット群が88.97%の下で何千万もの参加料を支払いつつ、何の制裁も受けずに稼働していることを証明している。
9,680,599 88.97% 稼働中・未使用
自動運転ソフトウェアを実行しているアカウントで、これまでにいかなる種類の利用停止処分も受けたことがないもの。
国勢調査の生データ（JSON形式）（1.2 KB） ↗ セクション01を確認 ↗
$26,802,495 店舗直接売上高の下限
最低参加基準である $5.00 を上回る 5,360,499 名の非限定会員から、Valve が集めました。
カード経済監査 ↗ Valve $5 ルールに関するよくある質問 ↗
1,200,011 11.03% フラグが設定された部分集合
99.8%では、コミュニティからの利用停止処分のみが適用されます。99.95%のアカウントでは、取引は引き続き可能です。
禁止措置の種類別内訳 ↗ 利用禁止DB (60.4 MB) ↓
ティア 02 · 100,000-勘定科目実証的サンプリング監査（N = 1,182,811）
従来のXMLエンドポイントを通じて評価された代表的なSRSWORスライス。信頼区間99%において、誤差範囲が< ±0.4%であることが数学的に証明されている。禁止されたボットが無料の使い捨てアカウントであるという主張を否定する。
61,490 (63.06%) 制限なしの有料アカウント（$5以上の利用額）
停止されたアカウントの 63% 以上が有料取引によるものです。これを推計すると、停止アカウントのプールには約 745,800 の有料アカウント（$3.73M+ の最低基準）が含まれていることになります。
検索結果（一部）CSV（2.1 MB） ↓ 10万件のフォレンジック報告書 ↗
36,021 (36.94%) 無料アカウントの数に制限あり（< $5.00）
Valveの「使い捨てボット」という特徴に該当する禁止されたプロフィールはごく一部でした。2,489のアカウントは設定されていないか、非公開でした。
10万件のサンプルスライスCSV（8.5 MB） ↓ 支出分析 MD ↗
34.67% 対 63.93% プロファイルのサニタイゼーション監査
Valveのアカウントでは、ニックネームを削除してSteamID64の生の形式に戻しましたが、34,673のアカウントでは、カスタム名とアバターは一切変更しませんでした。また、63,928の利用停止アカウントについては、カスタム名とアバターを完全にそのまま残しました。
衛生管理セクション ↗ 概要 ロードマップ ↗
34.59% レガシー 長期未決済勘定（2003年～2019年に作成）
停止されたアカウントの3分の1以上は、5年から20年以上前に登録されたものであり、これは長期プレイヤーに対する産業規模のアカウント乗っ取りが行われていることを示している。
年代順 ↗ サポートの拒否 ↗
ティア03 · 51,732 SteamRep 確認済みの詐欺師リスト
被害者のチャットログや取引記録を伴う、コミュニティによって認定された詐欺師の完全な100%リストを、公式のSteam禁止APIと照合したものです。これは、取り締まり体制の根本的な不備を証明していま

す。
35,059 (67.77%) 詐欺によるBANゼロ (完全な不処罰)
確認済みの詐欺師のうち3分の2以上が、Valveからのコミュニティ利用禁止や取引禁止措置を受けていません。取引や被害者の追加を完全に自由に行える状態です。
SteamRep APIの利用停止 (2.6 MB) ↓ SteamRep 監査報告書 ↗
9,731 (18.81%) 経済 / 貿易制裁
在庫の清算を断ち切る唯一の制裁措置。確認済みの詐欺師のうち、5分の1未満にしか見られない。
SteamRep ソース (2.1 MB) ↓ セクション06を確認する ↗
6,627 (12.81%) 不適切なチート行為による利用停止 (VACのみ)
ゲーム内でのエイムボットやウォールハックの使用により利用停止処分を受けた一方で、彼らのSteam取引やフィッシングの能力は依然として100%活発に機能している。
VAC 無関係性分析 ↗ セキュリティの沿革 ↗
Tier 04 · ウィキ改ざん事件および2026年8月のインフラ侵害事件
証拠資料集には、内部開発者向けドキュメントの改ざん、コミュニティ編集者の活動制限、およびセキュリティ境界の未保護による不具合が記録されている。
1,200+ 編集者 VDC Wiki の変更履歴
フィッシングリンクやスパムテンプレートの修正を試みたコミュニティ編集者たちは、自動フィルターによって体系的にブロックされていた一方で、Valveのスタッフは警告を無視していた。
「ロシア紛争報告書」(127 KB) ↗ 分類報告書 (66 KB) ↗
12 TB (認証なし) 2026年8月 アセットリーク (CWE-284)
Valveは、認証のない公開エンドポイント上で、12テラバイト分の内部コードやプロトタイプビルドを数週間にわたり公開していた。
Valve 無能に関する資料 (43 KB) ↗ 証拠アーカイブ ↗
CEVAロジスティクスの情報漏洩 2026年8月 顧客の個人情報漏洩
欧州の「Steam」デッキ購入者の氏名、住所、電話番号が、「Valve」の物流パートナーから流出し、フィッシング攻撃の相次ぐ発生を引き起こした。
インシデント記録 ↗ 執行記録 ↗
サンプリングによるアーティファクト：banned_100k_slice.csv (100,000 勘定科目)。監査結果：slice_100k_limited_results.csv. 詳細な分析レポート：BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — 方法と限界

この記述がどのように解釈されたか、そして何が主張されていないか

3つの一般集団、1つの公開API、厳格な統計的サンプリング。

実行と認証情報

ASFの調査では、100,000-アカウント SRSWOR スライスおよび SteamRep クロスチェックは、連合による公開フィッシングおよび詐欺禁止活動の一環として、PhishDestroy 名の参加者が各自の Steam アカウントおよび Web API キーを使用して実行しました。 本報告書の著者は、SteamのWeb APIキーを一切保有しておらず、自ら実地スキャンを行ったこともありません。データの集計、ハッシュ化、検証、および公開は、参加者からの出力データに基づいて行われました。

人口	その由来	読み上げられた内容
ASFの会員 10,880,610	「ArchiSteamFarm Steam」コミュニティグループの公開メンバー一覧。「Steam」のグループページには、5,360,499人のメンバー（制限のないアカウントのみ）が表示されています。APIによるメンバー一覧では、制限付きアカウントを含めて合計10,880,610件のエントリが返されました。 設定でデフォルトのグループ参加設定を明示的に無効にしない限り、初回実行時にこのグループには自動的に参加されます（`AutoJoinSteamGroup` / 統計）つまり、メンバーリストには、商用ボットクラスター、個々のカードアイドラー、およびデフォルト設定を有効にしたままにしている一般ゲーマーが含まれています。	GetPlayerBans すべてのメンバーについて（禁止フラグ）；GetPlayerSummaries 作成日と国について。100件のIDごとにバッチ処理され、SteamID64に基づいて重複排除されています。
10万件のアカウント停止 SRSWOR スライス 100,000	1,182,811の禁止アカウントコーパスから、無作為に、かつ抽出後の補充なしに一様抽出された代表サンプル（$P = 8.45\%$）。 有限母集団補正を適用すると、99%の信頼水準（$Z = 2.576$）において、誤差範囲は$\pm 0.39\%$となる。	収益化とアカウントの制限状態 (isLimitedAccount) Steamのレガシー XMLプロファイルインターフェースを介して監査される（?xml=1) 分散型プロキシパイプラインを介して。63.06%の有料ステータスを確認。
SteamRep 詐欺師 51,732	SteamRepのコミュニティ評判データベース内で「BANNED」とマークされたすべてのプロフィール（合計51,732件）について、100%の調査を完了しました。サンプリングやフィルタリングは一切行われていません。	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 すべての 51,732 アカウントについて、SteamRep のステータスとクロス集計した結果、67.77% が詐欺による利用停止措置を受けていないことが確認された。

請求の範囲

実証的な割合と、統計的に範囲が限定された推定値のみ。自動化対象集団のうち、88.97%には禁止措置が適用されておらず、禁止措置が適用されたサブセットは最近のものに偏っている（70%は2020年以降）。100,000アカウントの実証的監査において、禁止されたアカウントのうち63.06%は有料（制限なし）であり、誤差範囲は数学的に証明された±0.4%以内である。 確認された詐欺師 51,732 人のうち、67.77% 人は詐欺に関連する利用停止処分を受けていない。すべての数値は、Valve 独自の Web API から再現可能である。

主張されていない事項

「Steam」の禁止措置には「理由」欄がないため、ここでの禁止措置はいずれも特定の原因によるものではありません。グループへの所属は、そのアカウントが自動ボットであることの証拠にはなりません。ASFでは、手動でチェックを外さない限りデフォルトでグループへの参加が有効になっているため、そのメンバーには、商業目的のマルチアカウントファームと、一般プレイヤーや愛好家の個人アカウントが混在しています。 国は自己申告によるものであり、「SteamRep」の記載はコミュニティによる裁定であり、裁判所の判決ではありません。個人の氏名は記載されていません。

その重要性

Valve は同じ API を持ち、その背後には独自のデータベースがあり、このスキャンでは確認できない利用停止理由も保持しています。このクエリを ID 空間全体に対して数秒で実行することができます。 ある数値に対する執行の主張を第三者が検証できる指標は、それを完全な精度で生成できる当事者によって、これまで一度も公表されたことがありません。これは外部による推定値であり、具体的な数値を添えて質問を投げかけることができるように提示されたものです。

次の記事：この集団が運用するカード経済 → ・アクセスの支援と盗難 → ・資料の全文 →