□구조사 **Valve**는 공개하지 않을 것이다 **— Steam** 도시에르

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

증거물 VI — VALVE 인구조사 결과는 공개되지 않을 것이다

Steam 계정 농장은 얼마나 클까**?** ***□□ □□□□□□.***

Steam에서 얼마나 많은 자동화 계정이 실행되고 있는지에 대□ 공식 통계는 공개되어 있지 않습니다. 이 수치를 비밀로 할 필요는 없습니다. Steam ID 공가ㄴ은 연속된 정수 범위이며, Valve은 이 범위를 순회하는 웹 API 키를 발급하기 때문입니다. 그래서 우리는 스스로를 식별하는 가장 큰 집단인 ArchiSteamFarm 커뮤니티를 대상으로, Valve의 자체 차단 엔드포인트를 통해 모든 구성원을 □ 번씩 조회했습니다. ASF는 첫 실행 시 사용자가 명시적으로 거부하거나 그룹 가입 설정을 해제하지 않는 □ 자동으로 Steam 그룹에 가입하기 때문에, 이 커뮤니티는 스스로를 Steam로 선언합니다 (`AutoJoinSteamGroup` / 통계). 이 설정은 기본적으로 활성화되어 있기 때문에, 그룹 구성원에는 활동 중인 다중 계정 상업용 봇 네트워크, 가끔씩 계정을 방치해 두는 취미 사용자, 그리고 개인 계정에서 소프트웨어를 실행□ 후 기본 구독 설정을 제거하지 않은 일반 플레이어 등 광범위□ 사용자층이 포함됩니다. 따라서 이 그룹의 구성원은 해당 소프트웨어가 누적적으로 도달□ 범위를 보여주는 실질적인 실태 조사 결과라고 할 수 있습니다: **10,880,610** 총 계정 수 **($5.00** 매장 입구를 통과한 **5,360,499**명의 확□된 비제한 회원 포함**).** 그러고 나서 우리는 유일하게 중요□ 질문을 던졌다. Valve이 그들에게 실제로 어떤 영향을 미쳤는가?

이 페이지가 다루지 않는 내용**.** 이는 Valve이 천만 명을 차단해야 □다는 주장이 아니며, 카드 파머들에 대□ 불만도 아닙니다. 아래에 제시된 모든 숫자는 오직 □ 가지 이유 때문에 여기에 있습니다: Valve *~□□가* 개인을 영구적으로 차단하며, 이에 대해 서면으로 제시하는 사유는 Steam의 상업적 이용과 자동화입니다. 이는 $5.00 잠금 해제, 게임 라이선스 및 마켓 수수료 Valve을 그 과정에서 징수하는 운영자가 대규모로 동일□ 행위에 대해 동일□ 규칙을 어떻게 적용하는지 측정하는 것입니다. 여기서 드러난 문제는 '팜' 자체가 아니라 비대칭성입니다.

1,088만 개 걸어 다니는 사기꾼들 (53.5k) 유료(10만) 대 무료 가ㅁ사

10,880,610 ASF 그룹 전체 구성원이 Valve의 자체 차단 API를 모두 읽어보았습니다 (제□ 대상 및 비제□ 대상 포함).
88.97% □ 번도 차단당□ 적이 전혀 없습니다 — 9,680,599개의 계정이 여전히 활성화되어 있습니다
63.06% 차단된 계정 중 유료 계정($5+ 지출) — 100,000 SRSWOR 구가ㄴ (±0.39% 오차 범위)
67.77% 51,732명의 판결을 받은 사기범 중 사기 행위 금지 조치가 전혀 없는 자 (전체 조사 결과)

01 — 규모

1,000만 개의 계정 중 **10**개 중 **9**개는 손도 대지 않은 상태

자신을 포함하는 □ 집합으로, Valve의 끝점을 □ 번 통과하는 것으로 읽는다.

왜 자체 집계하는가

ASF가 여러분을 위해 이 그룹에 합류합니다

첫 실행 시 ArchiSteamFarm 세트 통계 기본가ㅅ은 'true'이며, Archi의 SC Farm Steam 그룹에 가입됩니다. 운영자는 직접 탈퇴를 신청해야 합니다. 따라서 이 멤버십 수는 설치 건수의 최소가ㅅ일 뿐, 최대가ㅅ은 아닙니다. '통계' 기능을 비활성화□ 운영자는 통계에 포함되지 않으므로, 실제 설치 건수는 적어도 이 수만큼은 됩니다.

우리가 읽은 것

10,880,610 총 등록 건수

API 회원 목록에는 제□된 ID와 제□되지 않은 ID를 포함해 총 10,880,610개의 SteamID64가 반환되었습니다. Steam의 그룹 페이지에는 5,360,499개(제□되지 않은 ID만)가 표시됩니다. 모든 항목은 □ 번씩 ISteamUser/GetPlayerBans 2026-09-23에서. □ 키를 55분 동안.

정답

88.97% 정리

1,200,011에는 Steam 금지 조항(11.03%)이 적용되지 않습니다. 나머지 **9,680,599** 기록된 내용이 전혀 없음 — 커뮤니티 제재도 아니고, VAC도 아니고, 아무것도 아닙니다. 농장은 정리되지 않고 그대로 운영되고 있습니다. 사람을 겨냥 바로 그 조항만으로도 그 사람을 영구적으로 제명하기에 충분합니다.

10,880,610개의 계정 중**, Valve**을 터치한 계정은 몇 개가**?**

스캔 대상 전체 함대를, Valve이 어떠 금지 조치도 적용했는지 여부에 따라 구분 것입니다. 빨가ㄴ색 영역은 Valve이 이 함대에 대해 지금까지 취 모든 조치입니다.

88.97% 번도 금지된 적이 없다
11.03%
어떤 종류의 금지 조치도 없음 — 9,680,599 (88.97%) 일부 Steam 금지 — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610ASF 그룹 구성원들의 스캔 결과
9,680,599 번도 차단된 적 없음 — 88.97%
1,200,011모든 금지 조치를 적용 — 11.03%
55분하나의 API 키로 이 모든 것을 집계하려면

이 함대가 존재하기 위해 이미 지불한 대가는 **Valve**입니다

농장의 수입을 추산 것이 아닙니다. Valve의 가게에서 이미 지출 금액의 최저 도이며, 이는 Valve의 규칙을 위의 집계 결과에 적용하여 산출 것입니다.

10,880,610의 집계 수치는 API에서 반환된 전체 ASF 그룹 회원 목록을 포함하며, 여기에는 제 계정과 비제 계정이 모두 포함됩니다. Steam 자체의 제된_사용자_계정 해당 페이지에는 제된 계정은 ~하지 않는다고 명시되어 있습니다. ~ Steam 그룹 구성원(표시된 그룹 규모에서는 제외되지만), 여전히 기본 구성원 목록에는 나타날 수 있습니다. 제되지 않은 부분집합, 즉 Steam 매장에서 최소 $5.00을 지출 계정은 정확히 **5,360,499** — 그룹 페이지에는 Steam이라는 수치가 표시되는데, Steam의 자체 규칙에 따라 제된 계정은 여기서 제외됩니다. $5.00 하선 계산은 제되지 않은 계정으로만 구성된 하위 집합에만 적용됩니다.

5,360,499비제 회원
(Steam의 표시된 그룹 수)
×
$5.00 Valve의 자체 최소가ㅅ
더 이상 제약을 받지 않기 위해
=
$26,802,495매장 내 지출 도
비제 부분집합에 의해

이는 Valve이 함대의 제이 없는 부분으로부터 이미 수령 금액의 하선일 뿐, 수익 추정치도 아니고 이익 주장도 아닙니다. 대부분의 경우 계정당 실제 지출액은 이보다 더 높으며, $5.00 수치는 단지 필요 최소 기준에 불과합니다.

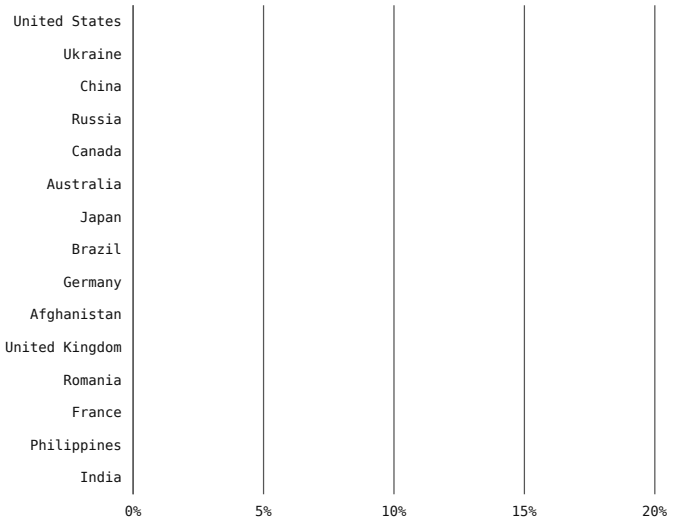
2차 수확**:** 재배 상품 거래량에 대해 최대 **66.7%**의 수수료가 부과됩니다**.** $26.8M의 입장료 외에도, 커뮤니티 마켓에서 청산되는 모든 카드와 상품은 Valve의 의무적인 2센트 최소 수수료 하선($0.01 Steam 수수료 + $0.01 발행자 수수료)을 지불합니다. 일반적인 3센트 카드와 잡동사니 아이템의 경우, **Valve**은 **3**센트 중 **2**센트를 가져가므로**,** 이는 **Valve**에게 유리한 방향으로 **66.67%**의 실질적 삭가ㅁ이 된다**.**, 이는 표면상의 15% 마케팅 비율을 훨씬 상회하는 수치입니다.

구와 관련하여 반드시 유의해야 할 점**:** 그룹 가입 사실만으로는 모든 계정이 전용 봇이라는 증거가 되지 않으며, Steam에 있는 모든 봇을 포괄하는 것도 아닙니다. ASF는 기본적으로 실행 시 계정을 커뮤니티 그룹에 자동으로 가입시킵니다. 사용자가 해당 설정 플래그의 체크를 명시적으로 해제하거나 비활성화하지 않는 (`AutoJoinSteamGroup`), 정기적인 플레이어, 가끔 접속하는 유휴 사용자, 커뮤니티 구성원들이 자동 파밍 함대와 함께 명단에 남아 있습니다. 또, Steam 제재에는 공개 사유란이 없습니다. 이 결과는 해당 소프트웨어와 관련된 전체 사용자 집단을 대상으로 경험적 비율일 뿐, 특정 계정에 대 개별적인 판결이 아닙니다. 집계된, 재현 가능: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — 지리

함대가 주둔하는 곳

차단된 계정 중 국가를 명시 계정은 단 8.5%개에 불과하다. 국가를 명시 계정 중에서는 미국이 가장 큰 비중을 차지다.



Steam 프로필에는 선택 사항인 국가 필드가 포함되어 있습니다. **100,413**개의 차단된 계정 중 **1,182,811**개가 이를 기입했습니다 — **8.5%**개.† 그 소수 국가들 중에서는 미국이 15.5%으로 선두를 달리고 있으며, 그 뒤를 우크라이나, 중국, 러시아가 따르고, 나머지는 유럽, 라틴 아메리카, 동남아시아 전역에 걸쳐 긴 꼬리 형태로 분포되어 있다. 이 분야를 검증하는 사람은 아무도 없다. 아프가니스탄이 상위 10위권에 자리 잡고 있는데, 이는 대략 그 나라의 실력에 부합하는 순위다. 나머지 91.5%개국은 순위에 포함되지 않고 생략되었으므로, 아래에 제시된 것은 자발적으로 선택된 소수의 양상일 뿐, 함대의 배치도도 아니며, 어디에서 운영되는지를 판단할 근거도 아니다.

신고된 국가별 차단 계정

공공장소를 노출 100,413개의 차단된 계정 중 상위 15개국입니다. 비율은 해당 위치 정보가 확인된 계정의 비율을 나타냅니다. 마우스를 올리면 계정 수를 확인할 수 있습니다.

읽어온 위치 GetPlayerSummaries 차단된 하위 집합에 대해. 이 필드는 계정 소유자가 직접 설정하며 누구도 검증하지 않기 때문에, VPN 출구나 장난으로 입력된 항목도 실제 항목과 동일하게 처리됩니다.

03 — 신선함

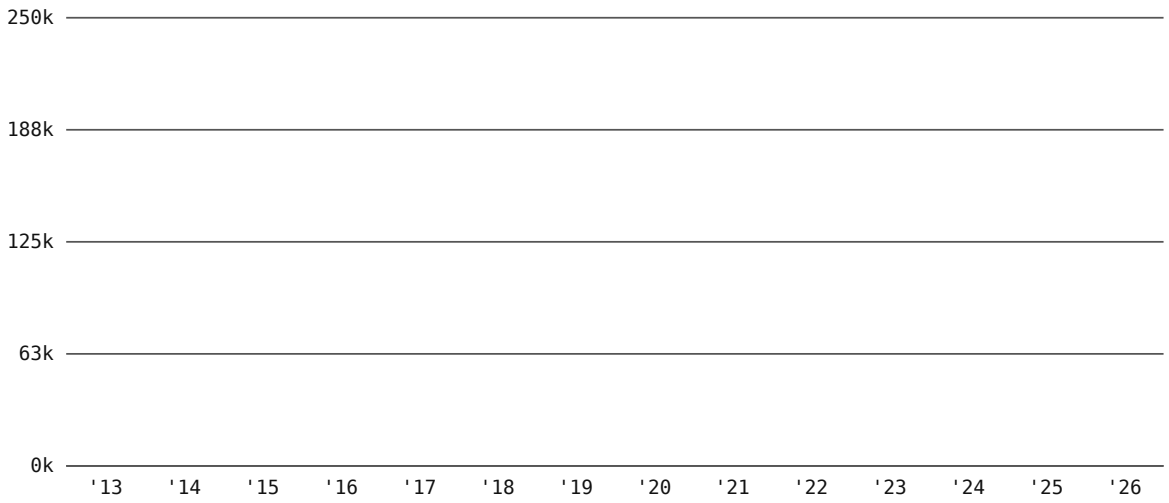
최근의 미결 건, 기존에 누적된 미결 건이 아님

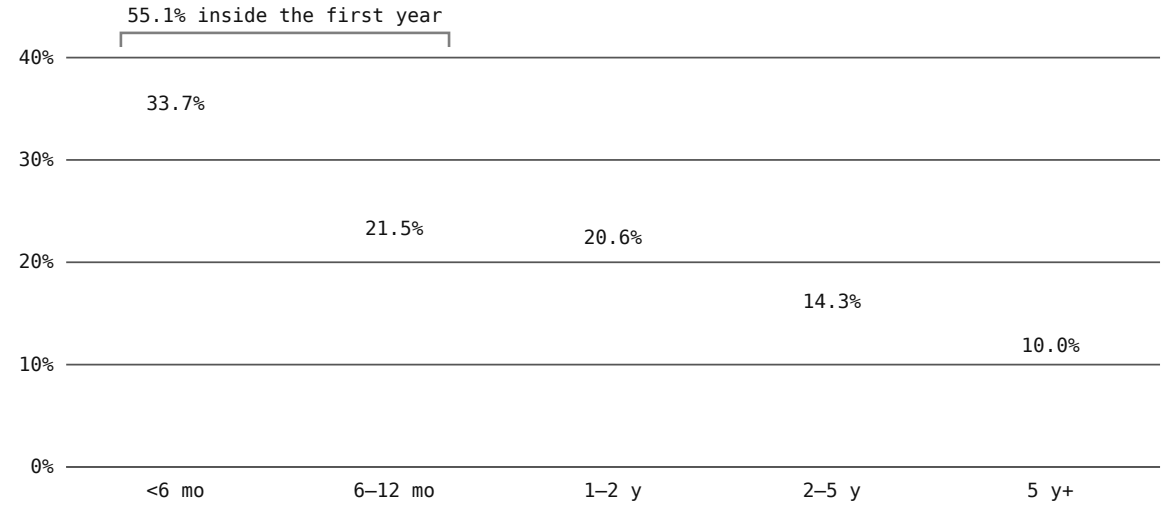
계정 생성 시점을 기준으로 볼 때, 이용 정지된 사용자층은 최근에 발생 것이지 트레이딩 카드 시대의 잔재가 아닙니다.

만약 이것이 서서히 정리되고 있는 오래된 문제라면, 차단된 계정들은 트레이딩 카드 출시 초기 시기에 집중되어 있어야 할 것입니다. 하지만 정반대입니다. 생성 날짜가 확인된 1,132,852개의 차단된 계정 중, **70%**은 **2020**년 이후에 제작되었으며, 그중 거의 절반은 **2023**년 이후에 제작되었다. 이 수치는 2017년에 생성된 59,175에서 시작하여 최고치인 **227,030 2024**년에만 생성된. 그들 모두는 $5.00 매장의 입구에서 카드를 받기 전에 이미 통과해 버렸기 때문에, 가ㄱ자 입장료를 내야 했다.

차단된 계정이 생성된 시점

생성 날짜가 확인된 1,132,852명 차단 회원의 계정 생성 연도. 해당 기가ㄴ은 2020년부터 2026년까지이며, 2013년부터 2015년까지의 트레이딩 카드 시대가 아닙니다. 정점은 2024년입니다. 마우스를 올리면 수치를 확인할 수 있습니다.





70%2020년 이후 생성된 차단 계정 중
227,0302024년 — 차단 계정이 가장 많이 생성된 해
51,701두 개의 정점을 기록 해 사이에 나타난 2021년의 저조기 — 원인은 밝혀지지 않았다
2003→2026범위는 존재하지만, 데이터는 지난 6년 치입니다.
제작 연대는 GetPlayerSummaries SteamID64 기준으로 중복을 제거 차단된 사용자 집합에 대 것입니다. 생성일은 계정이 생성된 시점을 의미하며, 차단된 시점이나 계정을 대량 생성하기 시작 시점이 아닙니다. 이 수치는 의도 여부가 아닌, 해당 사용자 집합이 얼마나 최근에 형성되었는지를 보여주는 증거로 해석됩니다. 이 차트에는 다음 세 가지 사항이 반영되어 있지 않습니다:

- **2024**년 이후의 트렌드. 2025년이나 2026년에 생성된 계정은 제재를 받을 시가ㄴ이 상대적으로 적었고, 2026년의 기가ㄴ은 9개월에 불과하므로 227,030 → 121,070 → 16,534는 가ㅁ소가 아니라 검열에 해당다.
- 금지율. 생성 연도는 차단된 계정에 대해서만 집계되었기 때문에 분모가 없습니다. 설치 기반이 증가하는 것만으로도 이러 추세가 나타날 수 있습니다.
- **2021**년이 무너진 이유. 51,701은 105,821과 104,641 사이에 위치하며, 양쪽 이웃 요소의 절반보다 아래에 있습니다. 이를 설명하는 공개된 내용은 없으며, 매끄럽게 처리되지 않고 그대로 노출되어 있습니다.

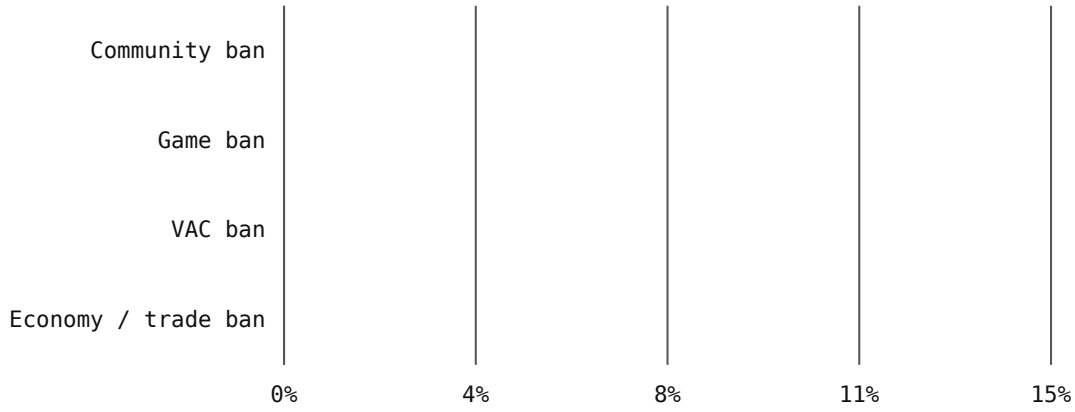
04 — 타이밍

Valve이 작용할 때는 첫 해 안에 작용한다

88.97%이 손대지 않은 상태로 남아 있는 것에 대 명백 변명은 처리 대기 중인 업무가 많다는 점입니다. 그러나 과거의 금지 조치들은 그와 달리 말하고 있습니다.

계정이 정지 조치를 받았을 당시 개설된 지 얼마나 되었는지

생성일과 마지막 차단 날짜가 모두 기록된 293,750개의 차단된 계정에 대해, 차단 당시의 계정 사용 기가ㄴ을 분석 결과, 절반 이상이 계정 생성 후 1년 이내에 적발된 것으로 나타났다.



첫 해에 금지됨 — 55.1% 나중에 차단됨 — 44.9%
0.80년차단 조치가 내려졌을 당시 계정의 연령 중앙가ㅅ
55.1%계정 개설 후 첫 해 내에 이용 금지 조치됨
33.7%처음 6개월 이내에 이용 금지
293,750두 날짜가 모두 포함된 계정
이것이 명백□ 반론에 대□ 답변입니다. 만약 집행이 단순히 느려서 — 처리해야 할 업무가 밀려 있는 탓에 — 함대의 88.97%이 아무런 조치를 받지 않았다면, 그러□ 금지 조치는 *do* 사용자 연령대가 높게 나타날 것으로 예상되었지만, 실제로는 정반대였다. 차단된 계정의 중앙가ㅅ은 생후 **9**개월 반, 그리고 세 번째 개체인 33.7%는 6개월 만에 포획되었다. Valve이 이 개체군에 작용할 때, 그 작용은 매우 빠르게 이루어진다. 여전히 도주 중인 10마리 중 9마리는 줄을 서서 기다리고 있지 않다.

금지 당시의 연령 = 작성일 기준 GetPlayerSummaries 에서 암시된 금지일로부터 차가ㅁ하여 마지막 차단 이후 경과 일수, 계속 읽기 2026-09-23. 이 가ㅅ은 두 가ㅅ이 모두 존재할 때만 계산됩니다: 1,200,011개의 차단된 계정 중 293,750개. 나머지 계정은 '지나가ㄴ 일수' 가ㅅ이 보고되지 않아 생략된 것이지, 추정된 것이 아닙니다. 따라서 이 수치를 모든 차단 건수가 아닌, 날짜가 지정된 하위 집합의 규모로 이해해 주십시오.

05 — 금지 조치가 실제로 무엇인지

Valve이 작동하더라도 봇은 멈추지 않습니다

어떤 금지 조치가 적용된 11% 중, 어떤 금지 조치인지 확인해 보세요.

차단은 단순□ 차단이 아닙니다. 1,200,011개의 계정 중 Valve개가 신고□ 계정 중, **99.8%**을 가지고 다니다 □□□□ 금지 — 포럼, 프로필 및 그룹에 대□ 제□이지만, 거래 봇에게는 아무런 영향도 미치지 않습니다. 해당 계정은 여전히 카드를 받을 수 있고, 거래할 수 있으며, 재고를 이동할 수 있습니다. 22.2% 최소 □ 건의 게임 이용 정지 처분을 받았거나 3.9% VAC 정지 처분을 받은 계정; 범주가 중복되므로 합산되지 않습니다. 실제로 거래를 차단하는 유일□ 제재인 경제/거래 정지 처분을 받은 계정은 5,214개입니다. 우리는 이 수치에만 근거하여 주장을 펼치는 것이 아닙니다. Steam 전반적으로 거래 금지 조치는 드문 편입니다. 이 차트의 요점은 더 가ㄴ단합니다. 비록 Valve이라는 비율일지라도 *~□□가* 터치는 계속 거래되고 있다.

차단당한 **11%**들은 실제로 어떤 이유로 차단당했는가

가ㄱ 금지 유형은 전체 10,880,610 스캔된 회원 중 차지하는 비율입니다. □ 계정에 여러 가지 유형이 적용될 수 있습니다. 마우스를 올리면 수치를 확인할 수 있습니다.

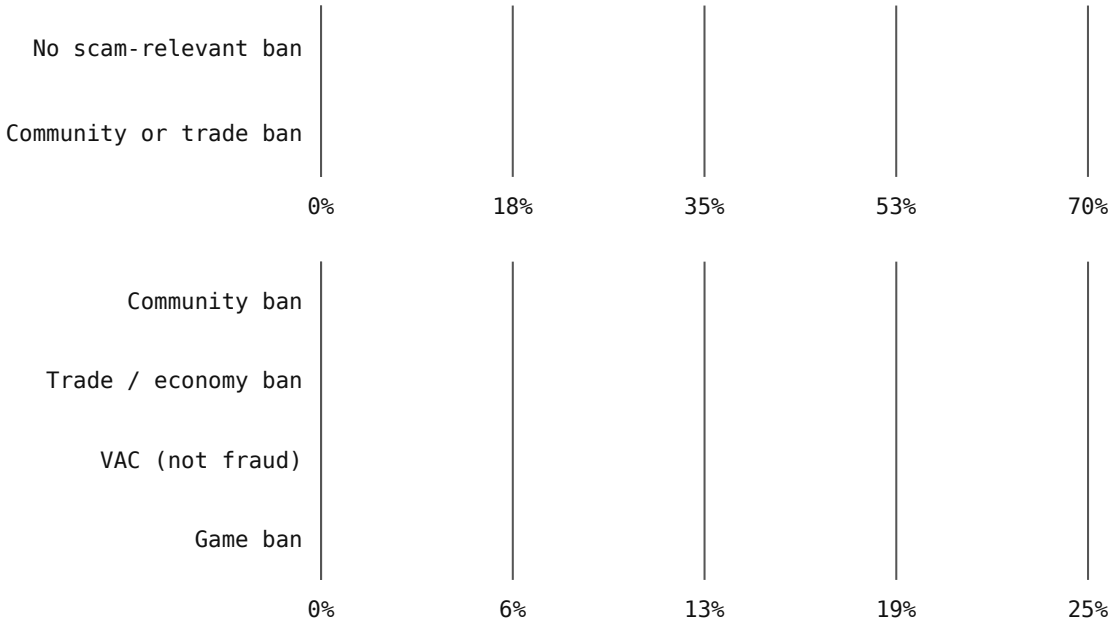
Steam 금지 조치에는 '사유' 필드가 없으므로, 이러□ 금지 조치 중 어느 것도 특별히 '카드 파밍'에 기인□ 것은 아닙니다. 이는 현재 적용 중인 금지 유형의 조합이며, 가ㄱ 유형이 실제로 무엇을 제□하는지와 함께 나열된 것입니다. 커뮤니티 금지는 거래를 막지 않지만, 경제/거래 금지는 거래를 차단합니다. 종합: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — 나머지 인구

사기꾼들 **Valve,** 자**,** 가보자**: 51,732** 완전한 □구 조사

동일□ 공식 API를 기준으로 측정된 두 번째 독립적인 목록, 즉 '커뮤니티가 확인□ 사기 사례'입니다.

자동화 집단은 무해□ 게으름뱅이들로 치부할 수 있겠지만, 두 번째 집단은 그렇지 않다. SteamRep는 오랫동안 운영되어 온 커뮤니티 평판 데이터베이스이며, 표시된 계정은 차단됨 해당 커뮤니티에서 사기꾼으로 판정된 인물이 있으며, 피해자 증빙 자료와 거래 채팅 기록이 확인되었습니다. 저희는 전체에 대□ 100% 조사를 완료했습니다. **51,732 '**차단됨**'** 상태□ 프로필 Steam의 공식 웹 API에 반하여 (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — 그리고 사



기 행위에 대응하는 제재 조치만 집계했습니다. VAC 금지 조치는 게임 내 소프트웨어 부정 행위(에임봇, 월핵 등)에 대 것으로, 트레이더에게는 아무런 영향을 미치지 않으며 사기에 대 조치가 취해졌다는 증거 Valve도 되지 않으므로, 사기 단속 조치로 집계되지 않습니다.

전체 **51,732** 계정 조사 결과**, 67.77% — 35,059** 명의 사기 행위가 확된 사용자 **—** 는 **Valve**로부터 사기와 관련된 제재를 단 한 건도 받지 않았습니다**:** 이들은 여전히 거래를 하고, 새로운 피해자에게 친구 요청을 보내며, 메시지를 보낼 수 있습니다. 커뮤니티 이용 금지나 거래 금지 조치를 받은 계정은 32.23%개에 불과하며, 실제로 인벤토리 이전을 차단하는 유일 조치인 거래 금지 조치는 단 18.81%개(9,731개 계정)에만 적용되어 있습니다. 추가로 12.81%명(6,627개 계정)은 순전히 게임 내 부정행위만으로 VAC건의 게임 이용 정지 조치를 받았으나, Steam건의 거래에 대해서는 전혀 제을 받지 않고 있습니다.

Valve가 사기 관련 제재를 적용했는지 여부에 따른 확된 사기꾼 **(**전체 조사**)**

모든 51,732 SteamRep-차단된 프로필을, Valve가 커뮤니티 차단인지 거래 차단인지에 따라 분류 것입니다. VAC 및 게임 차단은 제외되었습니다. 이는 사기 행위에 대 조치가 아니기 때문입니다. 마우스를 올리면 건수를 확인할 수 있습니다.

51,732 SteamRep-검토된 차단된 프로필 — 100% 전체 조사
35,059사기 관련 제재 기록 없음 (67.77%)
18.81%사기를 근절하는 거래 금지 조치를 시행하라 (9,731)
32.23%해당 주식 Valve은 커뮤니티 또는 거래 금지 조치(16,673)를 받았습니다.
SteamRep은 제3자가 운영하는, 커뮤니티의 심사를 거친 평판 데이터베이스일 뿐, Valve의 결정과는 다릅니다. 바로 이것이 핵심입니다: Valve 자체의 행적을 기준으로 측정된 외부 증거입니다. 표준 내보내기 파일에서 51,732으로 표시된 모든 차단된 프로필은 다음 항목과 직접 교차 참조되었습니다. ISteamUser/GetPlayerBans/v1. "사기 관련"이란 커뮤니티 또는 경제/거래 금지 조치를 의미합니다. VAC (12.81%) 및 게임 이용 금지 조치(3.86%)는 사기가 아닌 부정행위를 다루는 것이므로 별도로 집계됩니다. 전체 가ㅁ사 데이터 세트: steamrep_steam_bans.csv.

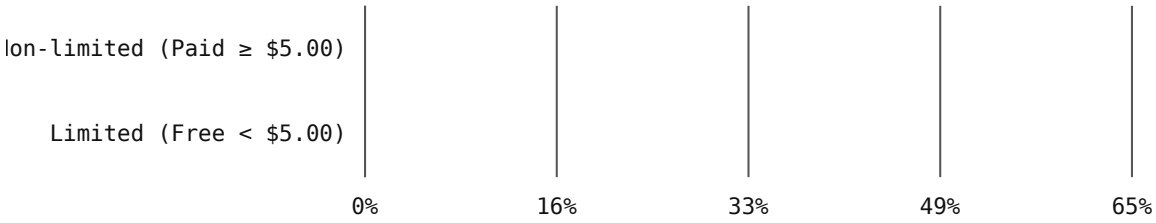
두 집단**,** 하나의 연구 결과

이들은 가ㅌ은 사람들이 아니며, 가ㅌ은 행위도 아닙니다. 하나는 천만 개의 자동화 계정이고, 다른 하나는 5만 3천 명의 유죄 판결을 받은 사기범들입니다. 이 둘이 공통적으로 가진 점은 결과의 형태뿐입니다: 농가 계좌 **10**개 중 **9**개는 한 번도 사용된 적이 없으며**,** 사기 행위가 확된 사기꾼의 **3**분의 **2** 이상 **(67.77%)**은 사기와 관련된 어떠한 제재도 받지 않습니다**.** 커뮤니티 차단 Valve은 거래가 아닌 포럼과 프로필에 대해 자유롭게 제을 가합니다. 신고 버튼, 평판 데이터베이스, 사기를 막아주는 차단 기능: 이 모든 것이 존재하지만, 제대로 활용되지 않고 있습니다. 이를 메인 파일의 보관된 거부 사례와 비교해 보면, 동일 회사가 단일 계정을 영구적으로 삭제하면서 상업적 이용과 자동화를 이유로 제시 사례가 있습니다. 이 조항은 단순히 유휴 상태에 있는 것이 아니라, 명확하게 적용되고 있습니다.

07 — $5.00 계정 게이트 및 계정 탈취

'0' 계정 실증 가ㅁ사**:** 봇넷은 일회용 무료 계정이 아니다

통계적 표본 추출 논리와 수학적 증명: 왜 다른 어떤 100,000 가ㅅ을 대입하더라도 정확히 동일 결과가 나오는지.



Valve이 규제 당국 및 소비자 보호 기관에 제시□ 주된 변명은, 자동화된 사기 및 계정 대량 생성 행위가 일시적인 무료 “일회용” 계정을 통해 이루어지며, 이러□ 계정은 곧 차단된다는 것이었습니다. Valve이 공개□ 규정에 따르면, 계정은 □□□ 적어도 그 정도를 지출할 때까지 **5.00**달러 Steam 스토어에 등록되어 있어, 거래, 친구 요청 및 API 기능을 이용할 수 없습니다. 저희는 수학적으로 엄격□ 대표 표본을 대상으로 수익화 상태를 테스트하여 이 주장을 직접 검증했습니다. **100,000** 계정 차단 **Steam** 당사의 1,182,811 프로필 메타데이터 코퍼스에서 추출□ 것입니다.

시료 채취 지침 (SRSWOR)

100,000 편향 없는 슬라이스

출처: $N =$ 암호학적으로 균일□ PRNG를 이용□ ‘무반환 단순 무작위 표본 추출’을 통해 1,182,811개의 고유□ 차단된 Steam개 계정을 선정했습니다. 모든 계정의 포함 확률은 동일하게 $P = n / N \approx 8.45\%$, 생존 편향과 활동 편향을 완전히 제거□다.

수학적 증명

오차 범위 **< ±0.4%**

에서 유□ 모집단 보정(FPC) 공식을 적용하면 **99%** 신뢰 구가ㄴ ($Z = 2.576$):

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

재현성

왜 **10**만 단위의 수익률은 모두 똑가ㅌ은가

오차 범위는 99% 신뢰 수준에서 ±0.4% 이내로 제□되므로, 다른 어떤 독립적□ **100,000-**계정 표본을 추출하더라도**,** 수학적으로 **63.06% ± 0.39%** 범위 내에 속할 것이 보장된다**.** (62.67%에서 63.45%까지). 이 표본은 금지 대상인 전체 118만 명을 반영하고 있다.

이번 가ㅁ사 결과는 “일회용 봇”이라는 변명을 완전히 무너뜨립니다. Steam의 기존 XML 프로필 인터페이스를 통해 가ㅁ사 대상이었던 100,000개 계정 중: **61,490**개 계정**(63.06%**개 분류 계정 중**)**은 **Steam**에서 최소 **$5.00**을 지출한 비제한**(**유료**)** 계정입니다**.** 오직 **36,021 (36.94%)** 는 무료 계정이었으며, 2,489개는 설정이 되지 않았거나 비공개 계정이었습니다.

100,000 차단된 계정**:** 유료 계정**($5+** 스토어 이용 금액**)** 대 무료 제한 계정

무작위로 추출□ 100,000개의 차단 계정에 대□ 실증적 가ㅁ사 결과. 63%개 이상이 Valve의 유료 금융 게이트를 통과했습니다. 마우스를 올려놓으면 수치를 확인할 수 있습니다.

100,000표본 모집단 (SRSWOR, N=118만)
63.06%제□이 없는 유료 계정 (61,490 계정)
±0.39%99% 신뢰구가ㄴ의 오차 범위
~745,800118만 건의 차단된 계정 데이터에서 추정□ 유료 계정 수

구조적 현실**:** 산업적 규모의 계정 청산

표본으로 추출된 차단 계정 중 63%가 Valve의 상점에서 실제 돈을 지출□ 유료 계정인 이유는 무엇일까요? 봇넷 운영자들은 일회용 계정에 수백만씩을 자기 주머니에서 직접 지출하지 않습니다. 이 비율은 그 규모를 잘 보여줍니다. 해킹당하거나 탈취된 계정 생태계 내에서 순환하고 있다.

이 척도는 지하 플랫폼에서 직접 확인할 수 있습니다. FSB Market (익명 명칭이며 원래 이름은 여기에 공개하지 않습니다)과 가ㅌ은 마켓플레이스에서, **550,000 Steam** 계정 (해킹 로그, 피싱 캡처 자료, 자격 증명 무차별 대입 공격)은 언제든지 활발히 판매 목록에 올라와 있습니다 (phishdestroy.io/live-intel). 이 마켓플레이스는 Valve의 자체 Steam OpenID를 사용하여 구매자와 판매자의 신원을 확인하며, 어느 쪽도 `FSB Market` 또□ □련 포럼 Valve의 링크 필터에 의해 차단되었습니다.

What this means — OpenID and openid.realm
OpenID is the sign-in standard behind the “Sign in with Steam” button: the site does not receive the password, Steam confirms the identity to it. **openid.realm** is the field carrying the address of the site asking for the sign-in, and **openid.return_to** the address Steam is to send

the user back to. Steam receives both on every request and prints the realm on its own login page — which is why this dossier can name the host each platform authenticates through.

Section 3 — the observed routes →

제06조에 명시된 바와 가ㅌ이, Valve은 이러 사기 행위를 선제적으로 근절하지 않습니다: **67.77%**명의 커뮤니티에서 확된 사기꾼 중 **Steam**명에게는 사기 금지 조치가 전혀 적용되지 않았습니다., 그리고 자동화 계정 군의 88.97%은 전혀 손대지 않은 채로 남아 있습니다. 이 계정들은 자유롭게 활동하며, 공식 API를 통해 인증을 받고, 생태계 전반에서 거의 아무런 제재도 받지 않은 채 거래를 진행합니다.

과학수사 증거 및 집행 아키텍처 다이어그램

1,088만 개의 스캔된 계정에서 10만 개의 실증적 샘플 및 53,500명의 확인된 사기꾼으로 이어지는 상호작용 흐름 · 링크를 클릭하여 원본 증거를 확인하세요

Tier 01 · 1,088만 자동화 함대 현황 조사

Steam에서 가장 규모가 큰 자칭 자동화 사용자 집단이 Valve의 공식 차단 API를 차례로 통과했다. 이는 상업용 봇 군단이 수천만 단위의 가입비를 지불하면서도 88.97%에서 아무런 제재 없이 운영되고 있음을 입증다.

9,680,599 88.97% 활성 및 미사용

기록상 어떠 종류의 차단 조치도 받은 적이 없는, 자동화 소프트웨어를 실행 중인 계정.

인구조사 원본 JSON (1.2 KB) ↗ 01절 확인 ↗

$26,802,495 직접 매장 매출 하선

최소 참가 기준인 $5.00을 초과 5,360,499명의 비제 회원으로부터 Valve를 모았습니다.

카드 경제 가ㅁ사 ↗ Valve $5 규칙 FAQ ↗

1,200,011 11.03% 표시된 부분집합

99.8% 계정에는 커뮤니티 이용 제 조치만 적용되며, 99.95% 계정에 대해서는 거래가 계속 가능합니다.

차단 유형별 분석 ↗ 차단된 DB (60.4 MB) ↓

2단계 · 100,000-계정 실증적 표본 가ㅁ사 (N = 1,182,811)

기존 XML 엔드포인트를 통해 평가된 SRSWOR 슬라이스의 대표가ㅅ. 99% 신뢰 구가ㄴ에서 오차 범위가 < ±0.4%임으로 수학적으로 입증됨. 금지된 봇이 무료로 생성된 일회용 계정이라는 주장을 반박다.

61,490 (63.06%) 제 없는 유료 계정 ($5+ 지출)

차단된 계정의 63% 이상이 유료 거래와 관련되어 있습니다. 이를 바탕으로 추산하면, 차단된 계정 풀 내 유료 계정은 약 745,800개($3.73M+ 진입 기준)에 달합니다.

제된 결과 CSV (2.1 MB) ↓ 10만 건 법의학 보고서 ↗

36,021 (36.94%) 제된 무료 계정 (< $5.00)

Valve이 정의 "일회용 봇" 유형에 해당하는 차단된 프로필은 소수에 불과했습니다. 2,489개의 계정은 설정이 되어 있지 않거나 비공개 상태였습니다.

10만 건의 표본 데이터 CSV (8.5 MB) ↓ 지출 분석 MD ↗

34.67% 대 **63.93%** 프로필 정보 정화 가ㅁ사

Valve개의 계정에서 닉네임을 삭제하고 원본 SteamID64로 복원했으나, 34,673개의 계정에서는 사용자 지정 이름과 아바타를 전혀 건드리지 않았으며, 63,928개의 차단된 계정에서는 이를 그대로 두었습니다.

소독 섹션 ↗ 개요 로드맵 ↗

34.59% 레거시 구 계정 (2003–2019년 생성)

차단된 계정의 3분의 1 이상이 5년에서 20년 이상 전에 등록된 것으로 나타나, 장기가ㄴ Steam 게임을 해온 플레이어들의 계정이 산업적 규모로 탈취되었음을 입증하고 있다.

연표 ↗ 지원 거부 ↗

Tier 03 · 51,732 SteamRep 확인된 사기꾼 명단

피해자의 채팅 기록 및 거래 증빙 자료를 바탕으로 지역사회에서 판정된 사기꾼들에 대 100% 전체 조사 결과를, 공식 Steam 차단 API와 교차 대조 자료입니다. 이는 체계적인 단속 실패를 입증합니다.

35,059 (67.77%) 사기 행위 제재 없음 (완전 면책)

신원이 확인된 사기꾼 중 3분의 2 이상이 Valve로부터 커뮤니티 이용 금지나 거래 금지 조치를 받지 않았습니다. 거래 및 피해자 유인 활동을 완전히 정상적으로 수행하고 있습니다.

SteamRep API 차단 (2.6 MB) ↓ SteamRep 가ㅁ사 보고서 ↗

9,731 (18.81%) 경제 / 무역 제재

재고 청산을 차단하는 유일 제재 조치입니다. 확인된 사기꾼 중 5분의 1 미만에게서만 적용됩니다.

SteamRep 원본 (2.1 MB) ↓ 06항 참조 ↗

6,627 (12.81%) 무관 부정행위 제재 (VAC 전용)

게임 내에서 에임봇/월핵 사용으로 인해 계정이 정지되었지만, 그들의 Steam 거래 및 피싱 활동은 여전히 100% 활발하게 이루어지고 있다.

VAC 비관련성 분석 ↗ 보안 연표 ↗

Tier 04 · 위키 훼손 및 2026년 8월 인프라 침해 사건

증거 자료집에는 내부 개발자 문서 훼손, 커뮤니티 편집자 활동 억압, 보안 경계가 무방비 상태였던 사례 등이 기록되어 있습니다.

1,200+ 편집자 VDC 위키 충돌 기록

피싱 링크와 스팸 템플릿을 수정하려던 커뮤니티 편집자들은 자동 필터에 의해 체계적으로 차단당하는 동안, Valve 직원들은 경고를 무시했다.

러시아 분쟁 보고서 (127 KB) ↗ 분류 보고서 (66 KB) ↗

12 TB, □증 없음 2026년 8월 자산 유출 (CWE-284)

Valve은 수 주 동안 인증 절차 없이 공개된 엔드포인트에 12테라바이트 규모의 내부 코드 및 프로토타입 빌드를 호스팅했습니다.

Valve 무능 관련 자료집 (43 KB) ↗ 증거 아카이브 ↗

CEVA 로지스틱스 보안 침해 사건 2026년 8월 고객 개인정보 유출 사건

Valve의 물류 파트너사를 통해 유럽 내 Steam 데크 구매자들의 이름, 주소, 전화번호가 유출되면서 피싱 공격이 잇따르고 있다.

사고 기록 ↗ 단속 기록 ↗

샘플링 아티팩트: banned_100k_slice.csv (100,000 계정). 가ㅁ사 결과: slice_100k_limited_results.csv. 전체 분석 보고서: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — 방법 및 □계

이 문장이 어떻게 해석되었는지, 그리고 이 문장이 무엇을 주장하지 않는지

세 개의 일반 인구 집단, 하나의 공개 API, 엄격□ 통계적 표본 추출.

실행 및 자격 증명

ASF 인구 조사, 즉 100,000-계정 SRSWOR 슬라이스 및 SteamRep 교차 검사는 연합의 공개 피싱 및 사기 차단 활동의 일환으로, PhishDestroy명의 참가자가 가ㄱ자의 Steam개 계정과 웹 API 키를 사용하여 수행했습니다. 이 보고서의 작성자는 Steam 웹 API 키를 보유하고 있지 않으며, 직접 실시가ㄴ 스캔을 수행하지도 않았습니다. 데이터 집계, 해싱, 검증 및 공개는 참가자들의 출력 결과를 바탕으로 이루어졌습니다.

□구	어디서 온 것□가	읽은 내용
ASF 회원들 10,880,610	ArchiSteamFarm Steam 커뮤니티 그룹의 공개 회원 목록입니다. Steam의 그룹 페이지에는 5,360,499명의 회원(제□되지 않은 회원만)이 표시되며, API 회원 목록에는 제□된 계정을 포함해 총 10,880,610개의 항목이 반환되었습니다. 사용자가 구성 설정에서 기본 그룹 가입 설정을 명시적으로 비활성화하지 않는 □, 이 그룹은 첫 실행 시 자동으로 가입됩니다 (`AutoJoinSteamGroup` / 통계), 즉 회원 목록에는 상업용 봇 클러스터, 개인 카드 유휴 사용자, 그리고 기본 설정을 그대로 둔 일반 게이머들이 포함되어 있습니다.	GetPlayerBans 모든 회원에 대해 (차단 표시); GetPlayerSummaries 생성 날짜 및 국가 정보. ID 100개씩 묶어 SteamID64 기준으로 중복 제거되었습니다.
차단된 계정 10만 개 SRSWOR 슬라이스 100,000	1,182,811개의 차단 계정 코퍼스에서 무작위 추출(반복 없음)을 통해 균일하게 추출된 대표 표본 ($P = 8.45\%$). 유□ 모집단 보정을 적용□ 결과, 99% 신뢰 수준($Z = 2.576$)에서 오차 범위는 $\pm 0.39\%$로 산출됩니다.	수익화 및 계정 제□ 상태 (isLimitedAccount) Steam의 기존 XML 프로필 인터페이스를 통해 가ㅁ사됨 (?xml=1) 분산 프록시 파이프라인을 통해. 63.06% 유료 상태를 확인합니다.
SteamRep 사기꾼들 51,732	SteamRep 커뮤니티 평판 데이터베이스에서 ‘BANNED’로 표시된 모든 프로필에 대□ 100%차 전면 조사를 완료했습니다(총 51,732개 프로필). 표본 추출이나 필터링은 전혀 적용되지 않았습니다.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 모든 51,732 계정에 대해 SteamRep 상태와 교차 분석□ 결과, 67.77% 계정은 사기 관련 이용 제□이 전혀 없음을 확인했습니다.

청구항

오직 경험적 비율과 통계적으로 제□된 추정치만 포함됩니다. 자동화 계정 집단 중 88.97%는 차단되지 않았으며, 차단된 하위 집합은 최근에 집중되어 있습니다 (2020년 이후 70%). 100,000개 계정을 대상으로 □ 실증적 가ㅁ사 결과, 차단된 계정 중 63.06%개는 유료 계정(제□ 없음)이며, 오차 범위는 수학적으로 입증된 ±0.4% 이내이다. 확인된 사기꾼 51,732명 중 67.77%명은 사기 관련 차단 조치를 받지 않은 상태입니다. 모든 수치는 Valve의 자체 웹 API를 통해 재현 가능합니다.

주장하지 않는 사항

Steam 차단에는 사유 필드가 없으므로, 여기에서 차단된 사례는 특정 원인에 기인 것이 아닙니다. 그룹 가입 여부는 해당 계정이 자동화된 봇이라는 증거가 아닙니다. ASF는 수동으로 체크를 해제하지 않는 기본적으로 그룹 가입을 허용하기 때문에, 회원 구성에는 상업적인 다중 계정 운영자들과 일반 플레이어 및 취미로 게임을 즐기는 이용자들의 개인 계정이 뒤섞여 있습니다. 국적 정보는 본인 신고에 기반하며, SteamRep 표기는 법원의 판결이 아닌 커뮤니티의 판정 결과입니다. 개인의 이름은 공개되지 않습니다.

그것이 왜 중요한가

Valve은 동일 API를 보유하고 있으며, 그 뒤에는 자체 데이터베이스가 있고, 이 스캔으로는 확인할 수 없는 차단 사유도 포함되어 있습니다. 이 시스템은 전체 ID 영역에 대해 이 쿼리를 단 몇 초 만에 실행할 수 있습니다. 특정 번호에 대 집행 주장을 외부 기관이 검증할 수 있게 해주는 측정 기준은, 이를 완벽하게 재현할 수 있는 유일 당사자에 의해 단 번도 공개된 적이 없습니다. 이는 질문에 구체적인 수치를 제시할 수 있도록 제공된 외부 추정치입니다.

다음 기사: 이 집단이 운영하는 카드 경제 → · 접근 및 도난 방지 → · 전체 자료 →