De volkstelling Valve wordt niet gepubliceerd — Het Steam-dossier

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

BIJLAGE VI — DE VOLKSTELLING VALVE WORDT NIET GEPUBLICEERD

Hoe groot is de Steam-farm? *We hebben zelf geteld.*

Er zijn geen officiële cijfers bekend over het aantal automatiseringsaccounts dat op Steam draait. Dit hoeft ook geen geheim te zijn: de Steam-ID-ruimte is een aaneengesloten reeks gehele getallen en Valve deelt de Web API-sleutel uit waarmee deze reeks kan worden doorlopen. Daarom hebben we de grootste groep genomen die zichzelf identificeert — de ArchiSteamFarm-gemeenschap — en hebben we elk lid één keer door de eigen ban-endpoint van Valve gelezen. Dit gebeurt automatisch omdat ASF bij de eerste start automatisch lid wordt van de Steam-groep, tenzij de gebruiker zich expliciet afmeldt of de instelling voor groepslidmaatschap uitschakelt (`AutoJoinSteamGroup` / Statistieken). Omdat deze instelling standaard is ingeschakeld, omvat het groepslidmaatschap een brede populatie: actieve commerciële botnetwerken met meerdere accounts, hobbyisten die af en toe wat tijd doorbrengen met de software, en gewone spelers die de software op hun persoonlijke account hebben gedraaid en het standaardabonnement nooit hebben opgezegd. Daardoor vormt het lidmaatschap een bruikbare telling van het totale bereik van de software: **10,880,610 totaal aantal accounts (waarvan 5,360,499 bevestigde leden zonder beperkingen die de $5.00-winkelpoort zijn gepasseerd).** Vervolgens stelden we de enige vraag die ertoe doet: wat heeft Valve hen nu eigenlijk aangedaan?

Wat deze pagina niet is. Dit is geen pleidooi om Valve tien miljoen mensen te verbannen, en het is ook geen klacht over ‘card farmers’. Elk cijfer hieronder staat hier om één reden: Valve *doet* personen definitief te verbannen, en de reden die het schriftelijk opgeeft is commercieel gebruik van Steam en automatisering. Dit meet hoe diezelfde regel op grote schaal wordt toegepast op hetzelfde gedrag — door een exploitant die onderweg $5.00 ontgrendelingskosten, spellicenties en Market-vergoedingen Valve int. De bevinding betreft de asymmetrie, niet de farm.

Het aantal van 10,88 miljoen De oplichters die rondlopen (53,5k) Betaalde audit van 100.000 versus gratis audit

10,880,610 Het totale aantal leden van de ASF-groep dat de eigen ban-API van Valve heeft doorgenomen (beperkt + onbeperkt samen)

88.97% Ik ben nog nooit geblokkeerd — 9,680,599 accounts zijn nog steeds actief

63.06% Van de geblokkeerde accounts zijn er betaalde ($5+ uitgaven) — 100,000 SRSWOR deel (±0.39% MoE)

67.77% Van de 51,732 veroordeelde oplichters heeft niemand een verbod op oplichting (volledige telling)

01 — De schaal

Tien miljoen accounts, waarvan negen op de tien onaangeroerd

Een populatie die zichzelf telt, wordt één keer door het eigen eindpunt van Valve gelezen.

WAAROM HET ZELF TELLEN

ASF sluit zich namens jou aan bij de groep

Bij de eerste run ArchiSteamFarm sets Statistieken is standaard ingesteld op ‘true’ en wordt toegevoegd aan de groep ‘SC Farm Steam’ van Archi. Een beheerder moet zich actief afmelden. Het lidmaatschap vormt dus een ondergrens voor het aantal installaties — geen bovengrens. Beheerders die ‘Statistics’ hebben uitgeschakeld, ontbreken in de telling; het werkelijke aantal installaties is dus minstens zo groot.

WAT WE LEZEN

10,880,610 totaal aantal inzendingen

De API-ledenlijst leverde in totaal 10,880,610 SteamID64’s op — zowel beperkte als onbeperkte. Op de groepspagina van Steam staan er 5,360,499 (alleen onbeperkte). Elk item is één keer doorgegeven via ISteamUser/GetPlayerBans op 2026-09-23. Vijfenvijftig minuten op één toets.

HET ANTWOORD

88.97% schoon

1,200,011 is niet onderworpen aan een Steam verbod (11.03%). De andere **9,680,599 er is helemaal niets geregistreerd** — geen communityban, geen VAC, helemaal niets. De farm wordt niet opgeruimd. Hij blijft gewoon draaien. Dezelfde clausule, gericht tegen één persoon, is voldoende om die persoon definitief te verwijderen.

Van de 10,880,610 rekeningen, hoeveel Valve zijn er aangeraakt?

De volledige gescande populatie, onderverdeeld naar het feit of Valve al dan niet een verbod heeft opgelegd. Het rode deel omvat alles wat Valve ooit met deze vloot heeft gedaan.

88.97%nooit verboden
11.03%
Geen enkel verbod — 9,680,599 (88.97%) Heeft een Steam-verbod — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Leden van de ASF-groep zijn gescand
9,680,599 Nooit geblokkeerd — 88.97%
1,200,011 Elk verbod handhaven — 11.03%
55 min Om alles te tellen, met één API-sleutel

Wat deze vloot al heeft betaald om te kunnen bestaan Valve

Geen schatting van wat de boerderij verdient. Een ondergrens voor wat er al is uitgegeven in de winkel van Valve — afgeleid van de eigen regel van Valve, toegepast op het bovenstaande aantal.

Het aantal 10,880,610 omvat de volledige lijst met ASF-groepsleden zoals die door de API wordt geretourneerd — dit omvat zowel beperkte als onbeperkte accounts. Steam's eigen Beperkte gebruikersaccounts Op de pagina staat vermeld dat beperkte accounts niet *meetellen voor* Steam groepslidmaatschap (zij worden niet meegeteld in de weergegeven groepsgrootte), maar ze kunnen nog steeds voorkomen in de onderliggende ledenlijst. De onbeperkte deelverzameling — accounts die ten minste $5.00 hebben uitgegeven in de Steam-winkel — is precies **5,360,499** — het getal Steam wordt weergegeven op de groepspagina, die volgens de eigen regel van Steam beperkte accounts uitsluit. De berekening van de ondergrens $5.00 geldt alleen voor die niet-beperkte subgroep.

5,360,499leden zonder beperkingen

(Steam's weergegeven aantal groepen)

×

$5.00 Het eigen minimum van Valve
om niet langer beperkt te zijn
=
$26,802,495minimum aan winkeluitgaven
door de onbeperkte deelverzameling

Dit is een ondergrens voor het bedrag dat Valve al heeft ontvangen van het onbeperkte deel van de vloot — het is geen schatting van de inkomsten en evenmin een bewering over de winst. De werkelijke uitgaven per account liggen voor de meesten hoger; het cijfer $5.00 is slechts de vereiste minimumdrempel.

De secundaire opbrengst: tot 66.7% vergoeding over het volume van de geteelde grondstoffen. Naast de toegangsprijs van $26.8M wordt voor elke kaart en elk product dat op de Community Market wordt verkocht, een verplichte minimumvergoeding van twee cent in rekening gebracht (Valve: $0.01 Steam vergoeding + $0.01 uitgeversvergoeding). Bij typische kaarten en rommelartikelen van 3 cent, **Valve neemt 2 cent van de 3 cent — een effectieve verlaging van 66.67% ten gunste van Valve**, wat het officiële 15%-marketingtarief ruimschoots overtreft.

Belangrijke kanttekening met betrekking tot de populatie: Het lidmaatschap van een groep is geen bewijs dat elk afzonderlijk account een speciale bot is, en het omvat ook niet alle bots op Steam. ASF schrijft accounts standaard automatisch in bij zijn communitygroep zodra deze wordt gestart; tenzij de gebruiker dat configuratievlagje expliciet uitschakelt of deinstelt (`AutoJoinSteamGroup`), vaste spelers, incidentele spelers en leden van de community blijven op de lijst staan, naast geautomatiseerde farming-vloten. Bovendien wordt bij een Steam-ban geen openbare reden vermeld. De bevinding betreft een empirisch percentage binnen deze aan de software gekoppelde populatie, en geen individueel oordeel over een specifiek account. Geaggregeerd, reproduceerbaar: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Aardrijkskunde

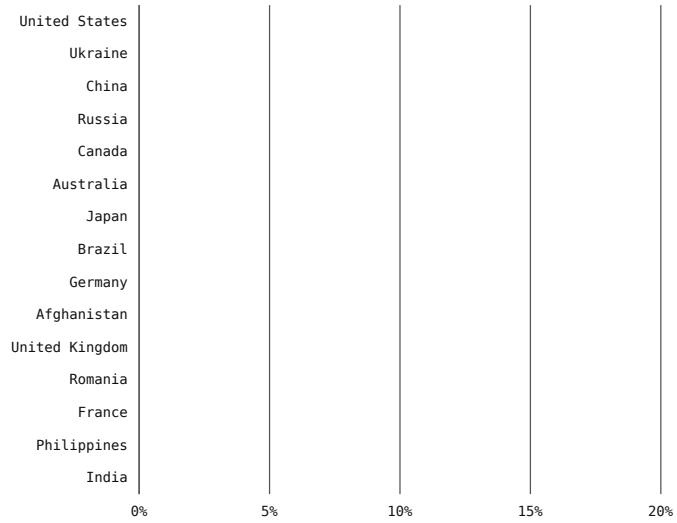
Waar de vloot zich bevindt

Slechts 8.5% van de geblokkeerde accounts hebben überhaupt een land opgegeven. Van de accounts die dat wel hebben gedaan, komt het grootste aandeel uit de Verenigde Staten.

Een Steam-profiel bevat een optioneel veld voor het land. **100,413 van de 1,182,811 geblokkeerde accounts vullen het in — 8.5%.**† Binnen die minderheid staan de Verenigde Staten bovenaan met 15.5%, gevolgd door Oekraïne, China en Rusland, terwijl de rest zich uitstrekt in een lange staart over Europa, Latijns-Amerika en Zuidoost-Azië. Niemand controleert de gegevens: Afghanistan staat in de top tien, wat ongeveer overeenkomt met wat het waard is. De overige 91.5% zijn weggelaten in plaats van toegewezen, dus wat volgt is het beeld van een zelfgeselecteerde minderheid — geen kaart van de vloot, en geen basis om te zeggen van waaruit deze wordt aangestuurd.

Geblokkeerde accounts per opgegeven land

Top 15 van landen waarin de 100,413 geblokkeerde accounts zich bevinden die een openbare locatie bekendmaken. Het aandeel heeft betrekking op die subgroep. Beweeg de muis erover voor de aantallen.



Locatie gelezen uit GetPlayerSummaries voor de verboden subset. Het veld wordt ingesteld door de accounthouder en door niemand gecontroleerd, dus een VPN-uitgang of een grappige invoer telt net zo zwaar mee als een echte.

03 — Versheid

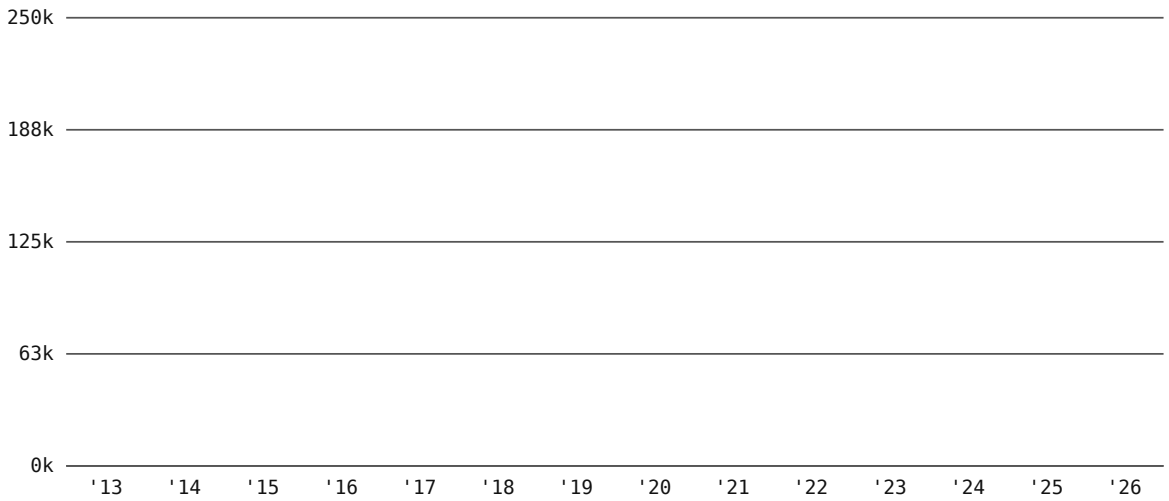
Recente posten, geen achterstand uit het verleden

Afgaande op het tijdstip waarop de accounts zijn aangemaakt, is de groep geblokkeerde gebruikers van recente datum; het gaat hier niet om een overblijfsel uit het tijdperk van de ruilkaarten.

Als dit een oude puinhoop was die langzaam wordt opgeruimd, zouden de geblokkeerde accounts vooral uit de beginjaren van de ruilkaarten komen. Het is echter juist het tegenovergestelde. Van de 1,132,852 geblokkeerde accounts waarvan de aanmaakdatum bekend is, **70% zijn in 2020 of later opgericht, en bijna de helft daarvan sinds 2023.** Het aantal stijgt van 59,175, dat in 2017 werd vastgesteld, tot een piek van **227,030 alleen al in 2024 gecreëerd**. Ze waren allemaal al door de poort van de $5.00-winkel gelopen voordat er een kaart kon worden gescand, dus moest voor elk van hen het toegangstarief worden geïnd.

Toen de geblokkeerde accounts werden aangemaakt

Het jaar waarin de 1,132,852 geblokkeerde leden een account hebben aangemaakt, voor zover hun aanmaakdatum bekend is. De periode loopt van 2020 tot en met 2026, en niet van 2013 tot en met 2015, het tijdperk van de ruilkaarten. Piek: 2024. Beweeg de muis erover voor de aantallen.



70%Van geblokkeerde accounts die in 2020 of later zijn aangemaakt
227,030 Geblokkeerde accounts die in 2024 zijn aangemaakt — het jaar met het hoogste aantal
51,701 De dip van 2021, tussen twee topjaren in — onverklaarbaar
2003→2026 Er zijn gegevens beschikbaar, maar de gegevens hebben betrekking op de afgelopen zes jaar
Het is ontstaan in GetPlayerSummaries voor de geblokkeerde subgroep, ontdaan van dubbele vermeldingen op basis van SteamID64. De aanmaakdatum is de datum waarop het account is aangemaakt, niet de datum waarop het werd geblokkeerd of waarop het met ‘farming’ begon; deze datum wordt hier gebruikt als aanwijzing voor hoe recent de populatie is, niet als bewijs van opzet. Drie zaken die de grafiek niet laat zien:

- **Een trend na 2024.** Een account dat in 2025 of 2026 is aangemaakt, heeft minder tijd gehad om een ban op te bouwen, en 2026 beslaat negen maanden — dus 227,030 → 121,070 → 16,534 duidt op censuur, niet op een daling.
- **Een uitvalpercentage.** De aanmaakjaren zijn alleen voor geblokkeerde accounts in kaart gebracht, dus er is geen noemer. Alleen al een groeiend aantal gebruikers zou dit patroon opleveren.
- **Waarom 2021 in duigen viel.** 51,701 bevindt zich tussen 105,821 en 104,641, op minder dan de helft van de afstand tot beide buren. Er is geen openbare verklaring voor; het is zichtbaar gelaten in plaats van afgevlakt.

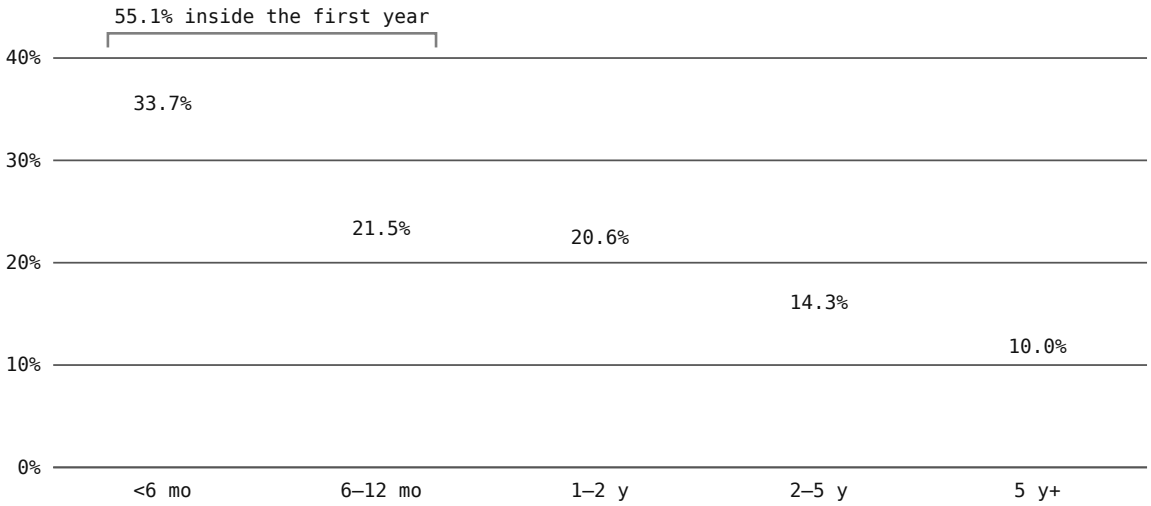
04 — Timing

Wanneer Valve in werking treedt, gebeurt dat binnen het eerste jaar

Het voor de hand liggende argument om 88.97% ongewijzigd te laten, is een achterstand. De verouderde verboden wijzen echter op iets anders.

Hoe oud was het account toen de blokkering werd opgelegd?

De leeftijd van het account op het moment van de blokkering, voor de 293,750 geblokkeerde accounts waarvan zowel de aanmaakdatum als de datum van de laatste blokkering bekend is. Meer dan de helft werd al binnen het eerste jaar ontdekt.



Buitenspel in het eerste jaar — 55.1% Later verbannen — 44.9%
0,80 jaar De mediane leeftijd van het account op het moment dat de blokkering werd opgelegd
55.1%Geblokkeerd binnen het eerste jaar na het aanmaken van het account
33.7%Verboden binnen de eerste zes maanden
293,750 Accounts waarin beide datums voorkomen
Dit is het antwoord op het voor de hand liggende tegenargument. Als 88.97% van de vloot onaangetast blijft omdat de handhaving simpelweg traag verloopt — een achterstand die langzaam wordt weggewerkt —, dan zijn de verboden die *doen* het zou een verouderd beeld geven. Het tegendeel is waar: de mediane leeftijd van de geblokkeerde accounts was **negen en een halve maand oud**, en een derde — 33.7% — werd binnen zes maanden gepakt. Wanneer Valve op deze populatie inwerkt, gebeurt dat snel. De negen op de tien die nog op de vlucht zijn, staan niet in de rij te wachten.

Leeftijd bij het verbod = aanmaakdatum vanaf GetPlayerSummaries afgetrokken van de verbodsdatum die voortvloeit uit Aantal dagen sinds de laatste blokkering, lees verder 2026-09-23. Deze waarde wordt alleen berekend als beide waarden aanwezig zijn: 293,750 van de 1,200,011 geblokkeerde accounts. De overige accounts geven geen ‘dagen-sinds’-waarde weer en worden weggelaten, niet verondersteld — beschouw dit dus als de vorm van de gedateerde subset, niet van elke blokkering.

05 — Wat het verbod nu eigenlijk inhoudt

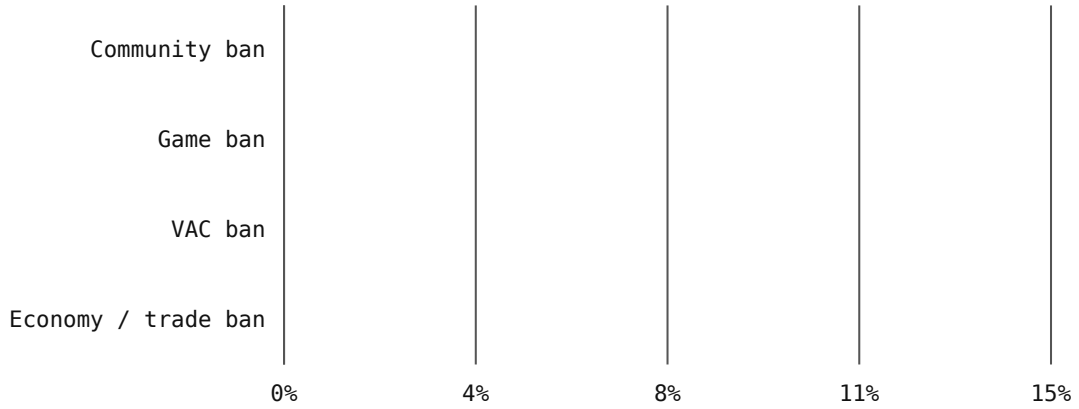
Als Valve in werking treedt, stopt de bot niet

Van de 11% waarvoor een verbod geldt, moet je kijken om welk verbod het gaat.

Een verbod is nog geen verbod. Van de 1,200,011 accounts die Valve heeft gemarkeerd, **99.8% een *gemeenschap* verbod** — een beperking op forums, profielen en groepen die geen enkele invloed heeft op een handelsbot. Het account kan nog steeds kaarten ontvangen, nog steeds ruilen en nog steeds voorraad verplaatsen. 22.2% heeft ten minste één spelverbod en 3.9% een VAC-verbod; de categorieën overlappen elkaar, dus ze worden niet bij elkaar opgeteld. De enige sanctie die daadwerkelijk een einde maakt aan het ruilen, namelijk het economische/ruilverbod, geldt voor 5,214 accounts. We baseren onze conclusie niet op dat getal — handelsverboden zijn over het algemeen zeldzaam bij Steam. De strekking van deze grafiek is eenvoudiger: zelfs het deel Valve *doet* Touch blijft handelen.

Waarvoor de 11% die zijn verbannen, eigenlijk zijn verbannen

Het aandeel van elk type blokkering ten opzichte van alle 10,880,610 gescande leden. Accounts kunnen meer dan één type blokkering hebben. Beweeg de muis erover voor de aantallen.



Een Steam-verbod heeft geen veld voor de reden, dus geen van deze verboden wordt specifiek toegeschreven aan het verzamelen van kaarten — dit is de mix van aanwezige verbodstypen, naast wat elk type daadwerkelijk beperkt. Een communityverbod houdt de handel niet tegen; het economische/handelsverbod doet dat wel. Totaal: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — De andere bevolkingsgroep

De oplichters Valve laten ons gaan: De 51,732 volledige volkstelling

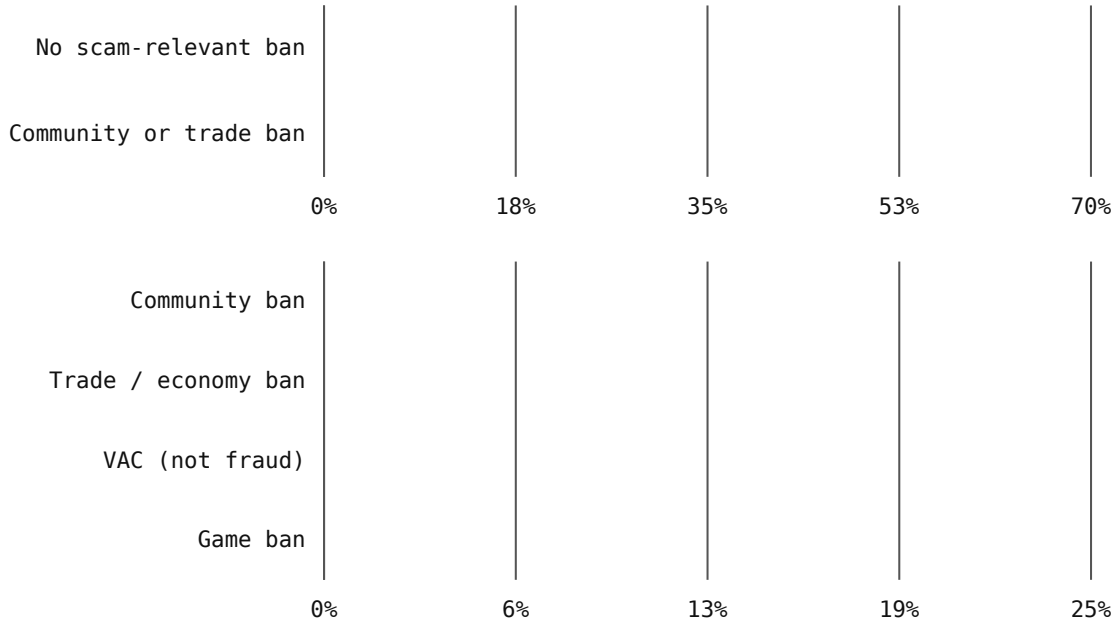
Een tweede, onafhankelijke lijst — door de gemeenschap bevestigde gevallen van fraude — getoetst aan dezelfde officiële API.

De groep van de automatiseringsgebruikers zou nog kunnen worden afgedaan als onschuldige nietsnutten. Dat geldt echter niet voor de tweede groep. SteamRep is een al lang bestaande database met reputatiegegevens van de community; een account dat is gemarkeerd als VERBODEN Er is door die gemeenschap iemand als oplichter aangemerkt, op basis van gedocumenteerd bewijs van slachtoffers en chatlogs van transacties. We hebben een 100%-inventarisatie uitgevoerd van alle **51,732 profielen met de status ‘GEBLOKKEERD’** tegen de officiële Web API van Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — en heb alleen de sancties meegeteld die betrekking hebben op oplichting. Een VAC-verbod geldt voor het gebruik van valsspeelsoftware in een spel (aimbots, wallhacks); het heeft geen gevolgen voor een handelaar en vormt geen bewijs Valve van fraude, dus wordt het niet meegeteld als fraudebestrijding.

Over de gehele 51,732-accounttelling heen hebben 67.77% — 35,059 vastgestelde oplichters — GEEN ENKELE op oplichting gerelateerde blokkering van Valve: ze kunnen nog steeds handelen, nog steeds vriendschapsverzoeken sturen naar nieuwe slachtoffers en nog steeds berichten versturen. Slechts 32.23% kregen een community- of handelsverbod opgelegd, en het handelsverbod — de enige maatregel die het overdragen van inventaris daadwerkelijk onmogelijk maakt — geldt voor slechts 18.81% (9,731 accounts). Nog eens 12.81% (6,627 accounts) hebben VAC spelverboden opgelegd gekregen, uitsluitend vanwege valsspelen in het spel, terwijl ze volledig onbeperkt kunnen blijven Steam handelen.

Bevestigde oplichters, op basis van de vraag of Valve een oplichtingsgerelateerde blokkering heeft opgelegd (volledige telling)

Alle 51,732 SteamRep-GEBLOKKEERDE profielen, uitgesplitst naar het feit of Valve een community- of handelsverbod heeft opgelegd. VAC en spelverboden zijn buiten beschouwing gelaten — deze hebben geen betrekking op fraude. Beweeg de muis over de tekst voor de aantallen.



51,732 SteamRep gecontroleerde BANNED-profielen — 100% volledige telling
35,059 Heeft geen verbod in verband met oplichting (67.77%)
18.81%Voer het handelsverbod door dat een einde maakt aan oplichting (9,731)
32.23%Het aandeel Valve kreeg te maken met een gemeenschaps- of handelsverbod (16,673)
SteamRep is een door de gemeenschap beoordeelde reputatiedatabase van een derde partij, geen Valve-beoordeling — en dat is nu juist het punt: extern bewijs, afgemeten aan wat Valve zelf heeft gedaan. Alle 51,732-profielen die uit de canonieke export waren VERBANNEN, werden rechtstreeks vergeleken met ISteamUser/GetPlayerBans/v1. Onder „frauderelateerd” wordt verstaan: een verbod op deelname aan de community of op economische activiteiten/handel; VAC (12.81%) en spelverboden (3.86%) worden apart geteld, omdat deze betrekking hebben op valsspelen en niet op fraude. Volledige auditdataset: steamrep_steam_bans.csv.

Twee populaties, één bevinding

Dit zijn niet dezelfde mensen en ook niet hetzelfde gedrag. Het ene betreft tien miljoen geautomatiseerde accounts; het andere betreft drieënvijftigduizend veroordeelde oplichters. Wat ze gemeen hebben, is de vorm van het resultaat: **negen op de tien landbouwrekeningen worden nooit aangeraakt, en meer dan twee derde (67.77%) van de bevestigde oplichters krijgt geen sanctie die gericht is op fraude.** De community-ban Valve legt weliswaar vrijelijk beperkingen op aan forums en profielen, maar niet aan het handelen. De meldknop, de reputatiedatabase, de ban die een oplichting een halt toeroept: ze zijn er allemaal, maar worden te weinig gebruikt. Vergelijk dat eens met de gearchiveerde afwijzingen in het hoofddossier, waar hetzelfde bedrijf één enkel account definitief verwijdert en commercieel gebruik en automatisering als reden aanvoert — de clausule is niet slapend, maar scherp.

07 — De $5.00-accountgate en accountkaping

De empirische controle van 100,000-accounts: botnets zijn geen gratis wegwerpartikelen

Statistische steekproeflogica en wiskundig bewijs: waarom het nemen van willekeurige andere 100,000-waarden precies hetzelfde resultaat oplevert.

Het belangrijkste verweer van Valve tegen toezichthouders en instanties voor consumentenbescherming is dat geautomatiseerde oplichting en ‘farming’ worden uitgevoerd via tijdelijke, gratis ‘wegwerpaccounts’ die snel worden geblokkeerd. Volgens de gepubliceerde regels van Valve is een account *Beperkt* totdat het ten minste **5.00 USD** in de Steam-store, waardoor het geen toegang heeft tot handelsactiviteiten, vriendschapsverzoeken en API-functies. We hebben deze bewering rechtstreeks gecontroleerd door de monetisatiestatus te testen van een representatieve, wiskundig rigoureuze steekproef van **100,000 geblokkeerde Steam accounts** ontleend aan ons 1,182,811-corpus van profielmetadata.

BEMONSTERINGSPROTOCOL (SRSWOR)

100,000 Onbevooroordeelde doorsnede

Ontleend aan $N = 1{,}182{,}811$ unieke geblokkeerde Steam accounts, geselecteerd met behulp van eenvoudige willekeurige steekproeftrekking zonder teruggave via een cryptografisch uniforme PRNG. Elk account had een identieke kans om geselecteerd te worden van $P = n / N \approx 8.45\%$, waardoor de overlevings- en activiteitsvertekening volledig worden geëlimineerd.

WISKUNDIG BEWIJS

Foutmarge < ±0.4%

De formule voor de eindige-populatiecorrectie (FPC) toepassen bij een **99% Betrouwbaarheidsinterval** ($Z = 2{,}576$):

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

REPRODUCEERBAARHEID

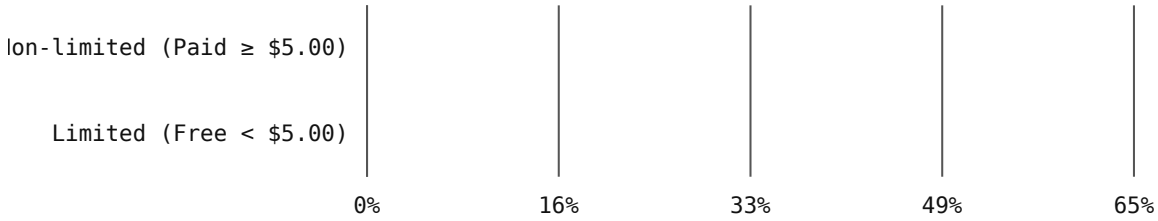
Waarom elk bedrag van 100.000 hetzelfde opbrengt

Omdat de foutmarge bij een betrouwbaarheidsniveau van 99% begrensd is tot ±0.4%, **het is wiskundig gegarandeerd dat elke andere onafhankelijke steekproef uit de 100,000-rekening binnen 63.06% ± 0.39% valt** (62.67% tot 63.45%). De steekproef is representatief voor de gehele groep van 1,18 miljoen verbannen personen.

De resultaten van de controle weerleggen het argument van de „wegwerpbot“ volledig. Van de 100,000 accounts die via de verouderde XML-profielinterface van Steam zijn gecontroleerd: **61,490 accounts (63.06% van de geclassificeerde accounts) zijn accounts zonder limiet (betaalde accounts) die ten minste $5.00 hebben uitgegeven aan Steam.** Alleen **36,021 (36.94%)** zijn beperkte gratis accounts, terwijl 2,489 niet waren geconfigureerd of privé waren.

100,000 Geblokkeerde accounts: Betaald ($5+ uitgaven in de winkel) versus gratis account met beperkte status

Empirische controle van 100,000 willekeurig geselecteerde geblokkeerde accounts. Meer dan 63% hebben de betaalde financiële poort van Valve gepasseerd. Beweeg de muis erover voor de aantallen.



100,000 Steekproefpopulatie (SRSWOR, N = 1,18 miljoen)
63.06%Betaalde accounts zonder beperkingen (61,490-accounts)
±0.39%Foutmarge bij een betrouwbaarheidsinterval van 99%
~745,800 Geëxtrapoleerde betaalde accounts in een corpus van 1,18 miljoen geblokkeerde accounts

De structurele realiteit: het opschonen van rekeningen op industriële schaal

Waarom zouden 63% van de onderzochte geblokkeerde accounts betaalde accounts zijn die echt geld hebben uitgegeven in de winkel van Valve? Botnetbeheerders geven geen miljoenen uit eigen zak uit aan wegwerpaccounts. Deze verhouding onderstreept de omvang van **gecompromitteerde en gekaapte accounts** die door het ecosysteem circuleren.

Deze schaal is direct waarneembaar op ondergrondse platforms: op marktplaatsen zoals FSB Market (geanonimiseerde naam; de oorspronkelijke naam wordt hier niet vermeld), via **550,000 Steam rekeningen** (logbestanden van hackers, phishing-gegevens, credential stuffing) worden op elk moment actief te koop aangeboden (phishdestroy.io/live-intel). De markt verifieert kopers en verkopers met behulp van Valve's eigen Steam OpenID, en noch `FSB Market` noch `het bijbehorende forum` wordt geblokkeerd door het linkfilter van Valve.

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 →

Zoals vastgesteld in paragraaf 06, onderneemt Valve geen proactieve maatregelen om deze frauduleuze activiteiten te bestrijden: **67.77% van de door de community bevestigde oplichters hebben geen enkele blokkering wegens oplichting op Steam**, en 88.97% van het automatiseringspark blijft volledig onaangetast. De accounts kunnen vrij circuleren, verifiëren zich via officiële API's en handelen vrijwel ongestraft binnen het hele ecosysteem.

Schema van forensisch bewijs en handhavingsarchitectuur
Interactief overzicht van 10,88 miljoen gescande accounts, onderverdeeld in 100.000 empirische segmenten en 53.500 bevestigde oplichters · Klik op de links om het ruwe bewijsmateriaal te bekijken
Niveau 01 · 10,88 miljoen automatiseringsvlootregistratie
De grootste groep die zichzelf als automatiseringsprogramma identificeert op Steam, is achtereenvolgens door de officiële blokkerings-API van Valve gegaan. Dit bewijst dat commerciële botvlooten straffeloos op 88.97% opereren, terwijl ze tientallen miljoenen aan toetredingskosten betalen.
9,680,599 88.97% Actief & Ongerept
Accounts waarop geautomatiseerde software draait en die geen enkele vorm van blokkering in hun geschiedenis hebben.
Onbewerkte JSON-gegevens van de volkstelling (1,2 KB) ↗ Raadpleeg paragraaf 01 ↗

$26,802,495 Minimale omzet uit directe winkelverkopen
Verzameld door Valve van 5,360,499 leden zonder beperkingen die de minimale toetredingsdrempel van $5.00 hebben overschreden.
Controle van de kaarteconomie ↗ Valve $5 Veelgestelde vragen over de regels ↗
1,200,011 11.03% Gemarkeerde subset
99.8% geldt uitsluitend een verbod op cosmetische transacties; de handel blijft open op 99.95% van de rekeningen.
Overzicht per type verbod ↗ Geblokkeerde database (60,4 MB) ↓
Niveau 02 · Empirische steekproefcontrole van 100,000-rekeningen (N = 1,182,811)
Een representatieve steekproef van 2 is geëvalueerd via verouderde XML-eindpunten. Wiskundig aangetoonde foutmarge < ±0 bij een betrouwbaarheidsinterval van 1. Dit weerlegt de bewering dat verboden bots gratis wegwerpaccounts zijn.
61,490 (63.06%) Betaalde accounts zonder limiet ($5+ uitgaven)
Meer dan 63% van de geblokkeerde accounts betreft betaalde transacties. Dit komt neer op ongeveer 745,800 betaalde accounts ($3.73M+ drempel) in de groep geblokkeerde accounts.
Beperkte resultaten (CSV, 2,1 MB) ↓ Forensisch rapport 100k ↗
36,021 (36.94%) Beperkte gratis accounts (< $5.00)
De minderheid van de geblokkeerde profielen die voldoen aan het profiel van Valve als „wegwerpbot“. De 2,489-accounts waren niet geconfigureerd of privé.
CSV-bestand met 100.000 steekproeven (8,5 MB) ↓ Uitgavenanalyse MD ↗
34.67% tegen 63.93% Audit inzake profielopschoning
Valve heeft de bijnamen op 34,673 accounts gewist en vervangen door de ruwe SteamID64, maar heeft de aangepaste namen en avatars op 63,928 geblokkeerde accounts volledig ongewijzigd gelaten.
Afdeling Desinfectie ↗ Overzicht Roadmap ↗
34.59% Legacy Oude accounts (aangemaakt tussen 2003 en 2019)
Meer dan een derde van de geblokkeerde accounts werd 5 tot 20+ jaar geleden aangemaakt, wat aantoont dat er op industriële schaal accounts van spelers die al lang meespelen (Steam) zijn gekaapt.
Leeftijdskronologie ↗ Afwijzingen van ondersteuning ↗
Niveau 03 · 51,732 SteamRep Overzicht van bevestigde oplichters
Volledige 100%-lijst van door de community veroordeelde fraudeurs, inclusief chatlogs van slachtoffers en transactiebewijzen, vergeleken met officiële Steam-API’s voor verboden accounts. Bewijst dat de handhaving systematisch tekortschiet.
35,059 (67.77%) Geen verbanningen wegens oplichting (volledige straffeloosheid)
Meer dan twee derde van de geverifieerde fraudeurs heeft geen verbod op deelname aan de community of op handel van Valve. Ze zijn volledig actief om te handelen en nieuwe slachtoffers te werven.
SteamRep API-verboden (2,6 MB) ↓ SteamRep Auditverslag ↗
9,731 (18.81%) Economie / Handelsverboden
De enige sanctie die de verkoop van de voorraad onmogelijk maakt. Komt voor bij minder dan een vijfde van de bevestigde oplichters.
SteamRep Bron (2,1 MB) ↓ Raadpleeg paragraaf 06 ↗
6,627 (12.81%) Onterechte schorsingen wegens valsspelen (alleen VAC)
Geblokkeerd vanwege het gebruik van aimbots en wallhacks in games, terwijl hun Steam handels- en phishing-mogelijkheden 100% actief blijven.
VAC Analyse van irrelevantie ↗ Tijdlijn beveiliging ↗
Niveau 04 · Wiki-vandalisme & inbreuken op de infrastructuur in augustus 2026
Het vervalsen van interne ontwikkelaarsdocumentatie, het onderdrukken van community-redacteuren en tekortkomingen in de beveiliging van de perimeter zijn vastgelegd in het bewijsmateriaalpakket.

1,200+ Redactie VDC Wiki-conflictregisters
Communityredacteuren die probeerden phishinglinks en spamsjablonen te verwijderen, werden systematisch geblokkeerd door geautomatiseerde filters, terwijl Valve medewerkers de waarschuwingen negeerden.
Rapport over conflicten in Rusland (127 KB) ↗ Classificatierapport (66 KB) ↗
12 TB zonder authenticatie Augustus 2026: Verlies van bedrijfsmiddelen (CWE-284)
Valve heeft wekenlang 12 terabyte aan interne code en prototypeversies op een openbaar eindpunt zonder authenticatie gehost.
Valve Dossier over incompetentie (43 KB) ↗ Bewijsarchief ↗
Inbreuk bij CEVA Logistics Augustus 2026: Lek van persoonsgegevens van klanten
Namen, adressen en telefoonnummers van kopers van Europese Steam Deck-producten zijn uitgelekt via de logistieke partner van Valve, wat tot een golf van phishing-aanvallen heeft geleid.
Incidentrapport ↗ Handhavingsoverzicht ↗
Bemonsteringsartefact: banned_100k_slice.csv (100,000 rekeningen). Resultaten van de controle: slice_100k_limited_results.csv. Volledig analytisch rapport: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Methode en beperkingen

Hoe dit werd geïnterpreteerd, en wat er niet wordt beweerd

Drie openbare populaties, één openbare API, rigoureuze statistische steekproeven.

UITVOERING & REFERENTIES

De ASF-enquête, de 100,000-account SRSWOR-segment en de SteamRep-kruiscontrole werden uitgevoerd door PhishDestroy deelnemers onder hun eigen Steam-accounts en Web API-sleutels, als onderdeel van het openbare werk van de Coalitie op het gebied van phishing en het verbieden van oplichting. De auteur van dit dossier beschikt niet over een Steam Web API-sleutel en heeft zelf geen live scan uitgevoerd. Het samenvoegen, hashen, verifiëren en publiceren vond plaats op basis van de output van de deelnemers.

Bevolking	Waar het vandaan kwam	Wat er werd voorgelezen
ASF-leden 10,880,610	De openbare ledenlijst van de ArchiSteamFarm Steam-communitygroep. Op de groepspagina van Steam worden 5,360,499 leden weergegeven (alleen niet-beperkte accounts); de API-ledenlijst leverde in totaal 10,880,610 vermeldingen op, inclusief beperkte accounts. De gebruiker wordt bij de eerste keer opstarten automatisch lid van de groep, tenzij hij de standaardinstelling voor het lidmaatschap van de groep expliciet uitschakelt in de configuratie (`AutoJoinSteamGroup` / Statistieken), wat betekent dat de ledenlijst bestaat uit commerciële botclusters, individuele ‘card idlers’ en gewone gamers die de standaardinstelling hebben laten staan.	GetPlayerBans voor elk lid (blokkeringsvlaggen); GetPlayerSummaries op aanmaakdatum en land. In batches van 100 ID’s, ontdubbeld op basis van SteamID64.

Bevolking	Waar het vandaan kwam	Wat er werd voorgelezen
100.000 geblokkeerde accounts SRSWOR Slice 100,000	Een representatieve steekproef, uniform willekeurig en zonder teruggave getrokken uit de verzameling van 1,182,811 geblokkeerde accounts ($P = 8,45\%$). De correctie voor een eindige populatie levert een foutmarge op van $\pm 0,39\%$ bij een betrouwbaarheidsniveau van 99% ($Z = 2,576$).	Inkomsten genereren en de status van een beperkt account (isLimitedAccount) gecontroleerd via de verouderde XML-profielinterface van Steam (?xml=1) via gedistribueerde proxy-pijplijnen. Bevestigt de status 63.06% (betaald).
SteamRep oplichters 51,732	Volledige 100% telling van alle profielen die als BANNED zijn gemarkeerd in de SteamRep reputatiedatabase van de community (in totaal 51,732 profielen). Er is geen steekproef of filtering toegepast.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 voor alle 51,732-accounts, gekruist met de SteamRep-status. Bevestigt dat 67.77% vrij is van eventuele verboden wegens oplichting.

Wat wordt geclaimd

Alleen empirische percentages en statistisch afgebakende schattingen. Binnen de automatiseringspopulatie hebben 88.97% geen blokkering; de geblokkeerde subgroep is recenter (70% sinds 2020). Bij de empirische controle van de 100,000-accounts zijn 63.06% van de geblokkeerde accounts betaalde (niet-beperkte) accounts, met een wiskundig bewezen foutmarge van minder dan ±0.4%. Van de 51,732 bevestigde oplichters hebben 67.77% geen blokkering die verband houdt met oplichting. Elk cijfer is reproduceerbaar via de eigen Web API van Valve.

Wat niet wordt geclaimd

Een Steam-verbod bevat geen veld voor de reden, dus geen enkel verbod hier wordt aan een specifieke oorzaak toegeschreven. Lidmaatschap van een groep is geen bewijs dat een account een geautomatiseerde bot is: aangezien ASF het lid worden van groepen standaard toestaat, tenzij dit handmatig wordt uitgeschakeld, bestaat de populatie uit een mix van commerciële multi-account-farms en persoonlijke accounts van gewone spelers en hobbyisten. Het land wordt door de gebruiker zelf opgegeven, en een vermelding met SteamRep is een uitspraak van de community, geen gerechtelijke uitspraak. Er worden geen namen genoemd.

Waarom dit belangrijk is

Valve beschikt over dezelfde API, een eigen database en de redenen voor blokkering die deze scan niet kan zien. Het kan deze zoekopdracht binnen enkele seconden uitvoeren over het gehele ID-bereik. De meting waarmee een externe partij een handhavingsclaim met betrekking tot een nummer kan controleren, is nog nooit gepubliceerd door de enige partij die deze met volledige nauwkeurigheid kan produceren. Dit is de externe schatting, die wordt gegeven zodat de vraag met een cijfer kan worden gesteld.

Lees verder: de kaarteconomie die deze bevolkingsgroep beheert → · toegang en diefstal tegengaan → · het volledige dossier →