Spis ludności Valve nie zostanie opublikowany — Raport Steam

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

ZAŁĄCZNIK VI — WYNIKI SPISU LUDNOŚCI Z ROKU VALVE NIE ZOSTANĄ OPUBLIKOWANE

Jak duża jest farma na Steam? *Policzyliśmy ją sami.*

Nie opublikowano danych dotyczących liczby kont automatyzacji działających na Steam. Nie ma potrzeby, by informacja ta była utrzymywana w tajemnicy: przestrzeń identyfikatorów Steam stanowi ciągły zakres liczb całkowitych, a Valve wydaje klucz API sieci Web, który umożliwia przeglądanie tego zakresu. Wzięliśmy więc największą populację, która sama się identyfikuje — społeczność ArchiSteamFarm — i przeczytaliśmy dane każdego członka raz za pomocą własnego punktu końcowego blokowania serwisu Valve. Dzieje się tak, ponieważ ASF przy pierwszym uruchomieniu automatycznie dołącza do grupy Steam, chyba że użytkownik wyraźnie zrezygnuje z członkostwa lub odznaczy opcję dołączenia do grupy (`AutoJoinSteamGroup` / Statystyki). Ponieważ to ustawienie jest domyślnie włączone, grupa ta obejmuje szeroką populację: aktywne sieci komercyjnych botów korzystających z wielu kont, okazjonalnych użytkowników-hobbystów pozostawiających konta bezczynne oraz zwykłych graczy, którzy uruchamiali oprogramowanie na swoim osobistym koncie i nigdy nie wyłączyli domyślnej subskrypcji. Dzięki temu skład tej grupy stanowi miarodajny spis łącznego zasięgu oprogramowania: **10,880,610 łączna liczba kont (w tym 5,360,499 zweryfikowanych członków bez ograniczeń, którzy przeszli przez bramkę sklepu $5.00).** Następnie zadaliśmy jedyne pytanie, które ma znaczenie — co właściwie zrobił im Valve?

Czym ta strona nie jest. Nie chodzi tu o to, że Valve powinno zablokować dziesięć milionów osób, ani o skargę na osoby zajmujące się farmowaniem kart. Każda z poniższych liczb pojawia się tu z jednego powodu: Valve *czy* trwale blokować użytkowników, a jako powód podaje na piśmie wykorzystanie Steam w celach komercyjnych oraz automatyzację. Mierzy to, w jaki sposób ta sama zasada jest stosowana do tego samego zachowania na dużą skalę — przez operatora, który po drodze pobiera opłaty za odblokowanie $5.00, licencje na gry oraz opłaty za Market Valve. Stwierdzono asymetrię, a nie samo farmowanie.

Liczba 10,88 mln Oszuści, którzy chodzą (53,5 tys.) Audyt płatny za 100 tys. vs audyt bezpłatny

10,880,610 Łączna liczba członków grupy ASF, którzy zapoznali się z własnym interfejsem API blokady użytkownika Valve (użytkownicy z ograniczeniami i bez ograniczeń łącznie)

88.97% Nigdy nie zostałem zablokowany — 9,680,599 kont nadal działa

63.06% Spośród zablokowanych kont są te, za które zapłacono ($5+ wydatki) — 100,000 SRSWOR przedział (±0.39% MoE)

67.77% Spośród 51,732 oszustów, wobec których zapadł wyrok, nikt nie ma na koncie żadnego zakazu związanego z oszustwami (pełny spis)

01 — Skala

Dziesięć milionów kont, z czego dziewięć na dziesięć pozostało nietkniętych

Jedna populacja, która sama się zlicza, odczytana raz przez własny punkt końcowy Valve.

DLACZEGO SAMODZIELNIE PRZELICZA

ASF dołącza do grupy specjalnie dla Ciebie

Przy pierwszym uruchomieniu ArchiSteamFarm zestawów Statystyki domyślnie ustawia tę opcję na „true” i dołącza do grupy „SC Farm Steam” w systemie Archi. Operator musi aktywnie zrezygnować z członkostwa. Członkostwo stanowi więc dolną granicę liczby instalacji — a nie górną. Operatorzy, którzy wyłączyli statystyki, nie są uwzględnieni; rzeczywista liczba instalacji jest co najmniej tak duża.

CO CZYTAMY

10,880,610 łączna liczba wpisów

Lista członków API zwróciła łącznie 10,880,610 identyfikatorów SteamID64 — zarówno z ograniczeniami, jak i bez. Strona grupy Steam pokazuje 5,360,499 (tylko bez ograniczeń). Każdy wpis został przetworzony raz przez ISteamUser/GetPlayerBans w dniu 2026-09-23. Pięćdziesiąt pięć minut na jednym klawiszu.

ODPOWIEDŹ

88.97% wyczyść

1,200,011 podlegać jakiemukolwiek Steam zakazowi (11.03%). Pozostałe **9,680,599 nie ma żadnych wpisów w rejestrze** — ani blokada społecznościowa, ani VAC, nic. Farma nie jest likwidowana. Działa dalej. Wystarczy ta sama klauzula, skierowana przeciwko jednej osobie, by ją trwale usunąć.

Spośród 10,880,610 kont, ile z nich Valve zostało wykorzystanych

Cała zbadana populacja, podzielona według tego, czy Valve nałożyło jakikolwiek zakaz. Czerwony wycinek obejmuje wszystkie działania, jakie Valve kiedykolwiek podjęło wobec tej floty.

88.97%nigdy nie zablokowany
11.03%
Brak jakichkolwiek zakazów — 9,680,599 (88.97%) Zawiera pewien zakaz Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Członkowie grupy ASF zostali zeskanowani
9,680,599 Nigdy nie zablokowano — 88.97%
1,200,011 Zastosuj dowolny zakaz — 11.03%
55 min Aby zliczyć to wszystko przy użyciu jednego klucza API

Ile ta flota już zapłaciła za swoje istnienie Valve

Nie jest to szacunkowa kwota dochodów gospodarstwa. Jest to minimalna kwota, jaką gospodarstwo wydało już w sklepie Valve — obliczona na podstawie zasady Valve, zastosowanej do powyższej liczby.

Liczba 10,880,610 obejmuje pełną listę członków grupy ASF zwróconą przez API — obejmuje ona zarówno konta z ograniczeniami, jak i konta bez ograniczeń. Własna lista Steam Konta użytkowników z ograniczonymi uprawnieniami Na tej stronie podano, że konta z ograniczeniami nie *liczyć się jako* Steam przynależność do grupy (nie są one uwzględniane przy wyświetlaniu liczby członków grupy), ale nadal mogą figurować na bazowej liście członków. Podzbiór nieograniczony — konta, które wydały co najmniej $5.00 w sklepie Steam — wynosi dokładnie

5,360,499 — na stronie grupy wyświetla się liczba Steam, która zgodnie z zasadą określoną przez Steam nie uwzględnia kont z ograniczeniami. Obliczenie progu $5.00 odnosi się wyłącznie do tego podzbioru kont bez ograniczeń.

5,360,499członkowie bez ograniczeń
(Liczba wyświetlanych grup użytkownika Steam)
×
$5.00Własna wartość minimalna Valve
aby przestać być ograniczonym
=
$26,802,495limit wydatków w sklepie
przez nieograniczony podzbiór

Jest to dolna granica kwoty, jaką Valve otrzymało już od nieograniczonej części floty — nie jest to szacunek przychodów ani deklaracja zysku. Rzeczywiste wydatki na konto są w większości przypadków wyższe; wartość $5.00 stanowi jedynie minimalny wymagany próg.

Dodatkowy zysk: opłata w wysokości do 66.7% od wielkości wyhodowanego towaru. Oprócz opłaty za wstęp w wysokości $26.8M, każda karta i każdy przedmiot wystawiony na sprzedaż na Rynku Społecznościowym podlega obowiązkowej opłacie minimalnej w wysokości Valve (składającej się z opłaty $0.01 Steam oraz opłaty wydawcy $0.01). W przypadku typowych kart o wartości 3 centów i przedmiotów bezwartościowych, **Valve zabiera 2 centy z 3 centów — co w praktyce oznacza obniżkę o 66.67% na korzyść Valve**, znacznie przewyższając nominalną stopę marketingową 15%.

Istotne zastrzeżenie dotyczące populacji: Przynależność do grupy nie stanowi dowodu na to, że każde konto jest botem, ani nie obejmuje wszystkich botów na Steam. ASF domyślnie automatycznie dodaje konta do swojej grupy społecznościowej po uruchomieniu; chyba że użytkownik wyraźnie odznaczy tę opcję lub wyłączy ten parametr konfiguracyjny (`AutoJoinSteamGroup`), stali gracze, osoby korzystające z gry sporadycznie oraz członkowie społeczności pozostają na liście obok zautomatyzowanych flot farmujących. Ponadto blokada typu Steam nie zawiera pola z publicznym uzasadnieniem. Wynik ten stanowi empiryczny wskaźnik dla całej populacji związanej z tym oprogramowaniem, a nie indywidualny werdykt dotyczący konkretnego konta. Zagregowane, powtarzalne: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Geografia

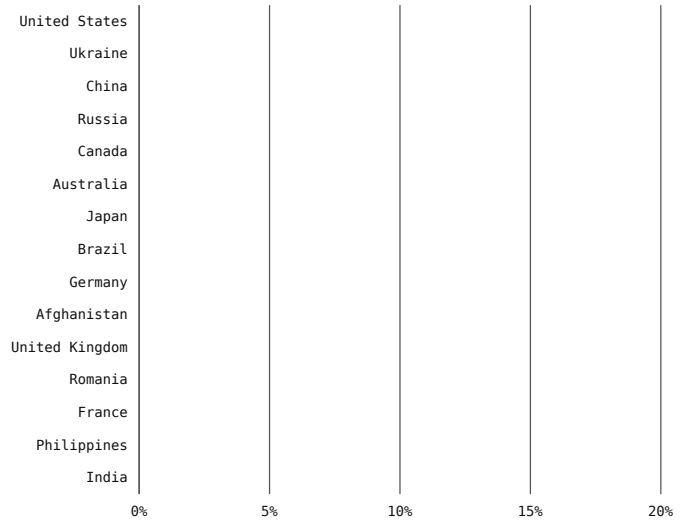
Gdzie stacjonuje flota

Tylko 8.5% z zablokowanych kont podało w ogóle kraj pochodzenia. Spośród tych, które to zrobiły, największy udział mają Stany Zjednoczone.

Profil typu Steam zawiera opcjonalne pole „kraj”. **100,413 z 1,182,811 zablokowanych kont wypełniło to pole — 8.5%.**† Wśród tej mniejszości na czele znajdują się Stany Zjednoczone z wynikiem 15.5%, następnie Ukraina, Chiny i Rosja, a pozostałe kraje tworzą długi ogon rozciągający się po Europie, Ameryce Łacińskiej i Azji Południowo-Wschodniej. Nikt nie weryfikuje tych danych: Afganistan plasuje się w pierwszej dziesiątce, co w przybliżeniu odpowiada jego rzeczywistej wartości. Pozostałe 91.5% pozycje zostały pominięte, a nie przypisane, więc poniższy wykres przedstawia obraz mniejszości, która sama się wyłoniła — nie jest to mapa floty ani podstawa do stwierdzenia, skąd jest ona zarządzana.

Zablokowane konta według podanego kraju

15 krajów z czołówki 100,413 zablokowanych kont, które ujawniają lokalizację publiczną. Udział dotyczy tej podgrupy. Najedź kursorem, aby wyświetlić liczby.



Lokalizacja odczytana z GetPlayerSummaries dla zablokowanego podzbioru. Pole to jest wypełniane przez właściciela konta i nie jest przez nikogo weryfikowane, więc punkt wyjścia sieci VPN czy żartobliwy wpis liczą się tak samo jak prawdziwy wpis.

03 — Świeżość

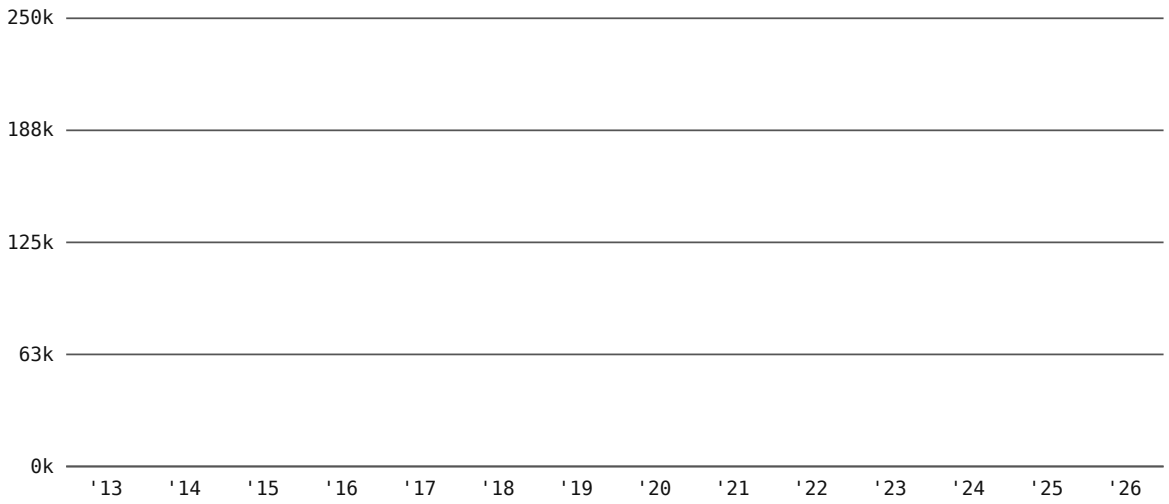
Najnowsze transakcje, a nie zaległości z poprzednich okresów

Biorąc pod uwagę datę utworzenia kont, grupa zablokowanych użytkowników jest stosunkowo nowa i nie stanowi pozostałości po erze kart kolekcjonerskich.

Gdyby chodziło o stare bałagany, które powoli się sprząta, zablokowane konta pochodziłyby głównie z początkowych lat istnienia kart kolekcjonerskich. Jest jednak odwrotnie. Spośród 1,132,852 zablokowanych kont, których data utworzenia jest znana, **70% powstały w 2020 roku lub później, a prawie połowa z nich – od 2023 roku.** Liczba ta wzrosła z 59,175, ustalonej w 2017 r., do maksymalnej wartości wynoszącej **227,030 utworzone tylko w 2024 r.**. Każdy z nich przekroczył bramkę sklepu $5.00, zanim zdążyła ona odczytać kartę, więc od każdego z nich pobrano opłatę za wstęp.

Kiedy utworzono zablokowane konta

Lata założenia kont przez 1,132,852 zablokowanych użytkowników, u których widoczna jest data założenia. Okres ten obejmuje lata 2020–2026, a nie erę kart kolekcjonerskich z lat 2013–2015. Szczyt: 2024 r. Najedź kursorem, aby zobaczyć liczby.



70%Spośród zablokowanych kont utworzonych w 2020 r. lub później

227,030 Zablokowane konta utworzone w 2024 r. — rok szczytowy
51,701 Spadek w 2021 r., pomiędzy dwoma latami szczytowymi — niewyjaśniony
2003→2026 Dane obejmują cały okres, ale dane dotyczące masy dotyczą ostatnich sześciu lat
Data powstania to GetPlayerSummaries dla podzbioru zablokowanych kont, po usunięciu duplikatów na podstawie identyfikatora SteamID64. Data utworzenia to data założenia konta, a nie data zablokowania ani rozpoczęcia „farmowania”; jest ona tutaj traktowana jako dowód na to, jak niedawno powstała ta populacja, a nie jako dowód zamiaru. Trzy rzeczy, których wykres nie pokazuje:

- **Trend po 2024 roku.** Konto założone w 2025 lub 2026 roku miało mniej czasu na zebranie blokady, a rok 2026 obejmuje dziewięć miesięcy — więc 227,030 → 121,070 → 16,534 oznacza cenzurę, a nie spadek.
- **Wskaźnik zakazów.** Dane dotyczące lat utworzenia uwzględniono wyłącznie dla zablokowanych kont, więc nie ma mianownika. Już sam wzrost liczby użytkowników dałby taki wykres.
- **Dlaczego rok 2021 okazał się porażką.** 51,701 znajduje się pomiędzy 105,821 a 104,641, poniżej połowy wysokości każdego z sąsiadów. Nie ma na to żadnego publicznego wyjaśnienia; pozostawiono to widoczne, zamiast wygładzać.

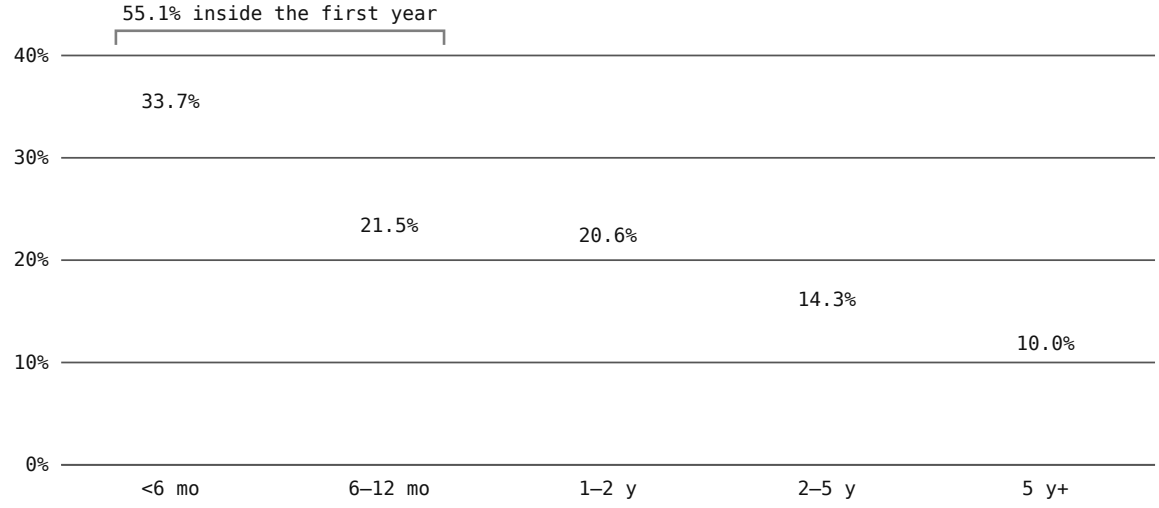
04 — Czas

Gdy Valve wchodzi w życie, ma to miejsce w ciągu pierwszego roku

Oczywistym argumentem przemawiającym za pozostawieniem 88.97% bez zmian jest zaległość. Datowane zakazy wskazują jednak na coś innego.

Ile czasu upłynęło od założenia konta do momentu nałożenia blokady

Wiek konta w momencie nałożenia blokady – w przypadku 293,750 zablokowanych kont, dla których znana jest zarówno data utworzenia, jak i data ostatniej blokady. Ponad połowa z nich została wykryta w ciągu pierwszego roku.



Zablokowano w ciągu pierwszego roku — 55.1% Zablokowano później — 44.9%
0,80 y Mediana wieku konta w momencie nałożenia blokady
55.1%Zablokowano w ciągu pierwszego roku od założenia konta
33.7%Zablokowany w ciągu pierwszych sześciu miesięcy
293,750 Konta, na których występują obie daty
Oto odpowiedź na ten oczywisty argument. Jeśli 88.97% floty pozostaje nietknięta, ponieważ egzekwowanie przepisów przebiega po prostu powoli — zaległości są stopniowo nadrabiane — to zakazy, które *zrobić* można by się spodziewać, że dane będą przestarzałe. Jest jednak

odwrotnie: mediana wieku zablokowanych kont wynosiła **ma dziewięć i pół miesiąca**, a trzeci — 33.7% — został złapany w ciągu sześciu miesięcy. Kiedy Valve oddziałuje na tę populację, działa szybko. Dziewięciu na dziesięciu, którzy wciąż pozostają na wolności, nie czeka w kolejce.

Wiek w momencie wprowadzenia zakazu = data utworzenia od GetPlayerSummaries odjęto od daty wprowadzenia zakazu wynikającej z Liczba dni od ostatniego zablokowania, czytaj dalej 2026-09-23. Jest to obliczane tylko wtedy, gdy obecne są obie wartości: 293,750 z 1,200,011 zablokowanych kont. Pozostałe konta nie podają wartości „dni od” i są pomijane, a nie zakładane — należy więc traktować to jako kształt podzbioru z datą, a nie każdego zablokowania.

05 — Na czym właściwie polega ten zakaz

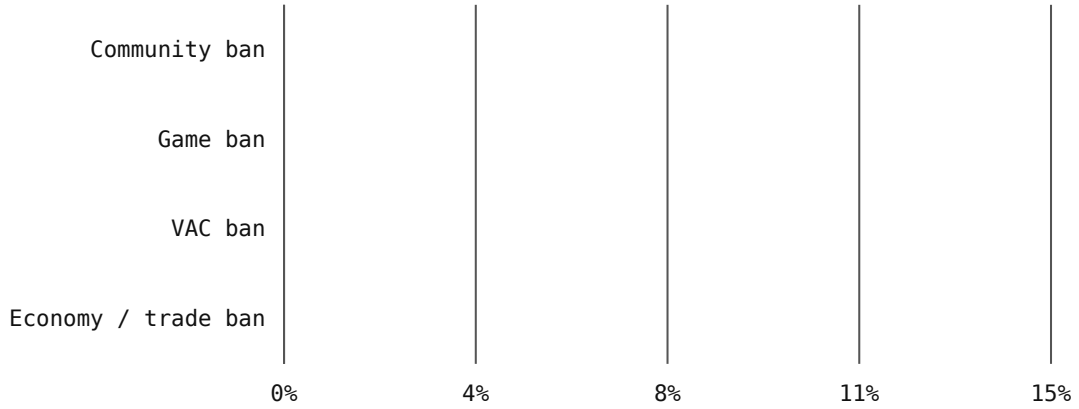
Gdy Valve zadziała, nie zatrzymuje to bota

Spośród tych 11%, na które nałożono jakikolwiek zakaz, sprawdź, jaki to zakaz.

Zakaz to nie to samo co zakaz. Spośród 1,200,011 kont, które Valve zgłosiło, **99.8% nosić *społeczność* zakaz** — ograniczenie dotyczące forów, profili i grup, które nie ma żadnego wpływu na bota handlowego. Konto nadal może otrzymywać karty, nadal może prowadzić wymianę i nadal może przenosić zasoby. 22.2% co najmniej jeden ban za grę oraz 3.9% ban VAC; kategorie te nakładają się na siebie, więc nie sumują się. Jedyna sankcja, która faktycznie uniemożliwia handel, czyli ban ekonomiczny/handlowy, dotyczy 5,214 kont. Nie opieramy naszej argumentacji wyłącznie na tej liczbie — zakazy handlu są ogólnie rzadkością w przypadku Steam. Przesłanie tego wykresu jest prostsze: nawet ułamek Valve *czy* Touch nadal prowadzi działalność handlową.

Za co właściwie zostali zablokowani ci 11%, którzy mają zakaz

Udział każdego rodzaju blokady w ogólnej liczbie 10,880,610 zweryfikowanych użytkowników. Jedno konto może mieć więcej niż jeden rodzaj blokady. Najedź kursorem, aby wyświetlić liczby.



Zakaz typu Steam nie zawiera pola „powód”, więc żaden z tych zakazów nie jest przypisany konkretnie do farmowania kart — jest to zestawienie występujących typów zakazów wraz z informacją o tym, co faktycznie ogranicza każdy z nich. Zakaz społecznościowy nie uniemożliwia handlu; uniemożliwia go natomiast zakaz ekonomiczny / handlowy. Podsumowanie: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — Pozostała populacja

Oszuści Valve, chodźmy: 51,732 Pełny spis ludności

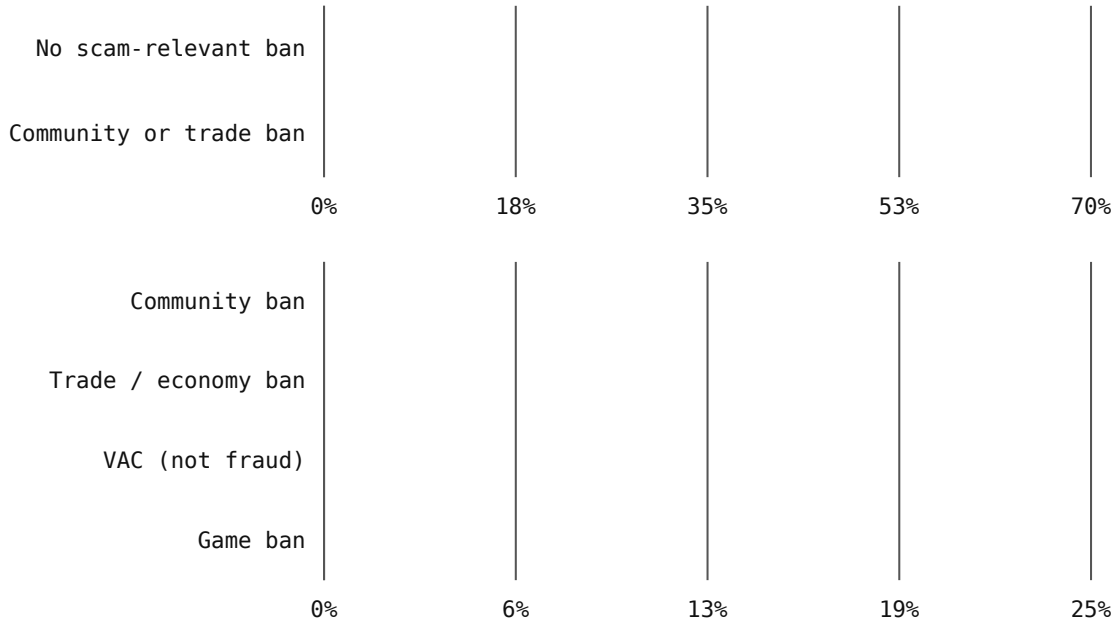
Druga, niezależna lista — przypadki oszustw potwierdzone przez społeczność — zweryfikowana w oparciu o ten sam oficjalny interfejs API.

Grupę osób zajmujących się automatyzacją można by uznać za nieszkodliwych próżniaków. Drugiej grupy nie da się tak potraktować. SteamRep to istniejąca od dawna społeczna baza danych reputacji; konto oznaczone jako ZABRONIONE osoba ta została uznana przez tę społeczność za oszusta na podstawie udokumentowanych dowodów przedstawionych przez ofiary oraz zapisów czatów dotyczących transakcji. Przeprowadziliśmy spis 100% wszystkich **51,732 profili oznaczonych jako „ZABLOKOWANE”** w odniesieniu do oficjalnego interfejsu API serwisu Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — i uwzględniono wyłącznie sankcje dotyczące oszustw. Zakaz typu VAC dotyczy oszukiwania za pomocą oprogramowania w grach (aimboty, wallhacki); nie ma on żadnego wpływu na inwestora i nie stanowi dowodu Valve na popełnienie oszustwa, dlatego nie jest zaliczany do działań związanych z zwalczaniem oszustw.

W całym spisie kont 51,732, 67.77% — 35,059 oszustów, wobec których wydano orzeczenie — nie ma ŻADNYCH blokad związanych z oszustwami na Valve: nadal mogą prowadzić handel, wysyłać zaproszenia do znajomych do nowych ofiar oraz wysyłać wiadomości. Tylko 32.23% otrzymały blokadę dostępu do społeczności lub blokadę handlową, a blokada handlowa — jedyne działanie, które faktycznie uniemożliwia transfery przedmiotów z ekwipunku — dotyczy zaledwie 18.81% (9,731 kont). Dodatkowe 12.81% (6,627 konta) mają na koncie VAC lub blokad w grze wyłącznie z powodu oszukiwania w grze, pozostając jednocześnie całkowicie nieograniczonymi w zakresie Steam handlu.

Potwierdzeni oszuści – w zależności od tego, czy Valve nałożył na nich blokadę związaną z oszustwem (pełny spis)

Wszystkie profile 51,732 SteamRep, które zostały zablokowane, w podziale na to, czy Valve zastosowano blokadę społecznościową czy handlową. Blokady VAC i blokady w grze nie są uwzględnione — nie dotyczą one oszustw. Najedź kursorem, aby wyświetlić liczby.



51,732 SteamRep — zweryfikowano profile zablokowane — 100% pełny spis
35,059 Nie ma na koncie żadnego blokowania związanego z oszustwami (67.77%)
18.81%Wprowadźcie zakaz handlu, który położy kres oszustwom (9,731)
32.23%Udział Valve spotkał się z zakazem ze strony społeczności lub branży (16,673)

SteamRep to zewnętrzna baza danych reputacji, w której oceny są dokonywane przez społeczność, a nie Valve ustalenie — i o to właśnie chodzi: chodzi o dowody zewnętrzne, porównane z tym, co zrobiło samo Valve. Wszystkie 51,732 profile ZABLOKOWANE z eksportu kanonicznego zostały bezpośrednio porównane z ISteamUser/GetPlayerBans/v1. Termin „związane z oszustwem” oznacza blokadę dostępu do społeczności lub blokadę ekonomiczną/handlową; VAC (12.81%) oraz blokady w grze (3.86%) są liczone oddzielnie, ponieważ dotyczą one oszukiwania, a nie oszustw. Pełny zbiór danych z audytu: steamrep_steam_bans.csv.

Dwie populacje, jedno odkrycie

Nie chodzi tu o te same osoby ani o to samo zachowanie. W jednym przypadku mowa o dziesięciu milionach zautomatyzowanych kont, w drugim – o pięćdziesięciu trzech tysiącach oszustów, wobec których zapadły wyroki. Łączy je jedynie forma wyniku: **dziewięć na dziesięć kont rolniczych pozostaje całkowicie nietkniętych, a ponad dwie trzecie (67.77%) zidentyfikowanych oszustów nie ponosi żadnych sankcji związanych z oszustwem.** Blokada społecznościowa Valve jest przyznawana swobodnie i ogranicza dostęp do forów oraz profili, a nie dotyczy handlu. Przycisk zgłaszania, baza reputacji, blokada powstrzymująca oszustwo: wszystko to istnieje, ale jest niedostatecznie wykorzystywane. Porównajmy to z zarchiwizowanymi odmowami w głównym dossier, gdzie ta sama firma trwale usuwa pojedyncze konto, podając jako powód wykorzystanie komercyjne i automatyzację — klauzula ta nie jest martwa, jest celowa.

07 — Brama konta $5.00 i przejęcie konta

Empiryczna kontrola kont typu 100,000: botnety to nie są jednorazowe, darmowe konta

Logika doboru próby statystycznej i dowód matematyczny: dlaczego przyjęcie dowolnej innej wartości 100,000 daje dokładnie ten sam wynik.

Głównym argumentem obrony Valve przed organami regulacyjnymi i organizacjami zajmującymi się ochroną konsumentów było twierdzenie, że zautomatyzowane oszustwa i „farming” są przeprowadzane za pomocą tymczasowych, bezpłatnych kont „jednorazowych”, które są szybko blokowane. Zgodnie z opublikowanymi zasadami Valve konto jest *Ograniczona* aż wyda co najmniej **5.00ów USD** w sklepie Steam, co uniemożliwia mu prowadzenie transakcji, wysyłanie zaproszeń do grona znajomych oraz korzystanie z funkcji API. Zweryfikowaliśmy to twierdzenie bezpośrednio, sprawdzając status monetyzacji reprezentatywnej, rygorystycznej pod względem matematycznym próby **100,000 zablokowano Steam konta** pochodzące z naszego korpusu metadanych profili 1,182,811.

PROTOKÓŁ POBIERANIA PRÓBEK (SRSWOR)

100,000 Obiektywny przekrój

Źródło: $N = 1{,}182{,}811$ unikalnych zablokowanych Steam kont wybranych metodą prostego losowego doboru bez zwrotu przy użyciu kryptograficznie jednolitego generatora liczb losowych (PRNG). Każde konto miało identyczne prawdopodobieństwo uwzględnienia wynoszące $P = n / N \approx 8.45\%$, co pozwala całkowicie wyeliminować błąd przeżywalności i błąd aktywności.

DOWÓD MATEMATYCZNY

Margines błędu < ±0.4%

Zastosowanie wzoru na korektę dla populacji skończonej (FPC) przy wartości **99% Przedział ufności** ($Z = 2{,}576$):

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

POWTARZALNOŚĆ

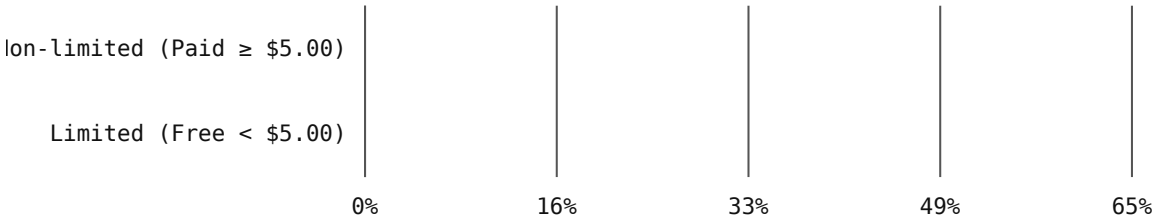
Dlaczego każde 100 tys. daje taki sam zysk

Ponieważ margines błędu jest ograniczony do wartości ±0.4% przy poziomie ufności 99%, **matematycznie gwarantowane jest, że każda inna niezależna próbka z konta 100,000 mieści się w przedziale 63.06% ± 0.39%** (od 62.67% do 63.45%). Próba odzwierciedla całą populację osób zablokowanych, liczącą 1,18 miliona.

Wyniki audytu całkowicie obalają argument dotyczący „botów jednorazowego użytku". Spośród 100,000 kont poddanych audytowi za pośrednictwem starszego interfejsu profilu XML serwisu Steam: **61,490 kont (63.06% spośród kont sklasyfikowanych) to konta bez ograniczeń (płatne), na których wydano co najmniej $5.00 na Steam.** Tylko **36,021 (36.94%)** to ograniczone konta bezpłatne, natomiast 2,489 to konta nieskonfigurowane lub prywatne.

100,000 Zablokowane konta: płatne ($5+ wydatki w sklepie) a bezpłatne z ograniczeniami

Empiryczna kontrola 100,000 losowo wybranych zablokowanych kont. Ponad 63% z nich przeszło przez płatną bramkę finansową Valve. Najedź kursorem, aby wyświetlić liczby.



100,000 Populacja objęta badaniem (SRSWOR, N = 1,18 mln)
63.06%Konta płatne bez ograniczeń (konta 61,490)
±0.39%Błąd pomiaru w przedziale ufności 99%
~745,800 Liczba ekstrapolowanych płatnych kont w zbiorze 1,18 mln zablokowanych kont

Rzeczywistość strukturalna: likwidacja kont na skalę przemysłową

Dlaczego 63% spośród badanych zablokowanych kont miałoby stanowić konta płatne, na których wydano prawdziwe pieniądze w sklepie Valve? Operatorzy botnetów nie wydają z własnej kieszeni milionów na konta jednorazowego użytku. Stosunek ten podkreśla skalę **konta, których bezpieczeństwo zostało naruszone, oraz przejęte konta** krążące w ekosystemie.

Skala ta jest bezpośrednio widoczna na podziemnych platformach: na rynkach takich jak FSB Market (nazwa zanonimizowana; oryginalna nazwa nie jest tu podawana), na przykład **550,000 Steam konta** (logi skradzionych danych, dane przechwycone w wyniku phishingu, ataki typu credential stuffing) są w każdej chwili aktywnie wystawiane na sprzedaż (phishdestroy.io/live-intel). Platforma weryfikuje tożsamość kupujących i sprzedających za pomocą własnego identyfikatora OpenID Steam firmy Valve, a ani `FSB Market` ani `powiązane forum` jest blokowany przez filtr linków użytkownika Valve.

Jak stwierdzono w sekcji 06, Valve nie eliminuje z własnej inicjatywy tej oszukańczej działalności: **67.77% oszustów zidentyfikowanych przez społeczność nie ma żadnych blokad za oszustwa na Steam**, a 88.97% floty automatycznej pozostaje całkowicie

nietknięta. Konta poruszają się swobodnie, uwierzytelniają się za pośrednictwem oficjalnych interfejsów API i prowadzą transakcje w całym ekosystemie, ciesząc się niemal całkowitą bezkarnością.

Schemat architektury dowodów kryminalistycznych i egzekwowania prawa
Interaktywny wykres przedstawiający przepływ danych z 10,88 mln zeskanowanych kont do 100 tys. empirycznych podgrup oraz 53,5 tys. potwierdzonych oszustów · Kliknij linki, aby zapoznać się z surowymi dowodami
Poziom 01 · Spis floty automatyzacji obejmujący 10,88 mln jednostek
Największa grupa użytkowników określających się jako automaty na Steam przechodziła kolejno przez oficjalny interfejs API blokujący Valve. Dowodzi to, że komercyjne floty botów działają na 88.97% bezkarnie, płacąc jednocześnie dziesiątki milionów w opłatach za dostęp.
9,680,599 88.97% Aktywne i nietknięte
Konta korzystające z oprogramowania automatycznego, które nie mają w historii żadnych blokad.
Surowy plik JSON ze spisu ludności (1,2 KB) ↗ Zapoznaj się z sekcją 01 ↗
$26,802,495 Minimalny poziom przychodów ze sprzedaży bezpośredniej w sklepach
Zebrane przez Valve od 5,360,499 członków bez ograniczeń, którzy przekroczyli minimalny próg wejścia wynoszący $5.00.
Audyt ekonomiczny kart ↗ Valve $5 Najczęściej zadawane pytania dotyczące zasad ↗
1,200,011 11.03% Podzbiór oznaczony flagą
99.8% obejmuje wyłącznie kosmetyczne blokady społecznościowe; handel pozostaje otwarty na 99.95% kont.
Podział według rodzajów blokad ↗ Zablokowana baza danych (60,4 MB) ↓
Poziom 02 · 100,000 – Audyt oparty na próbie empirycznej (N = 1,182,811)
Przekrój reprezentatywny SRSWOR oceniony za pomocą starszych punktów końcowych XML. Matematycznie udowodniony margines błędu < ±0.4% przy przedziale ufności 99%. Obala twierdzenie, że zablokowane boty to darmowe konta jednorazowego użytku.
61,490 (63.06%) Konta płatne bez ograniczeń (wydatki $5+)
Ponad 63% zablokowanych kont dotyczy transakcji płatnych. Szacuje się, że w puli zablokowanych kont znajduje się około 745,800 kont płatnych (próg wejścia $3.73M+).
Ograniczone wyniki w formacie CSV (2,1 MB) ↓ Raport kryminalistyczny dotyczący 100 tys. ↗
36,021 (36.94%) Ograniczone konta bezpłatne (< $5.00)
Niewielka część zablokowanych profili odpowiadała opisowi „jednorazowego bota” podanemu przez Valve. Konta 2,489 były niekonfigurowane lub prywatne.
Próbka w formacie CSV zawierająca 100 tys. wierszy (8,5 MB) ↓ Analiza wydatków MD ↗
34.67% kontra 63.93% Audyt oczyszczania profili
Valve usunęło pseudonimy, zastępując je surowymi identyfikatorami SteamID64 na 34,673 kontach, ale pozostawiło nazwy użytkownika i awatary całkowicie bez zmian na 63,928 zablokowanych kontach.
Sekcja ds. dezynfekcji ↗ Przegląd planu działania ↗
34.59% Dziedzictwo Konta z dawnych lat (utworzone w latach 2003–2019)
Ponad jedna trzecia zablokowanych kont została zarejestrowana od 5 do ponad 20 lat temu, co świadczy o przejmowaniu kont długoletnich graczy Steam na skalę przemysłową.
Chronologia wiekowa ↗ Odmowy udzielenia wsparcia ↗
Poziom 03 · 51,732 SteamRep Spis potwierdzonych oszustów
Pełny 100% spis oszustów osądzonych przez społeczność, zawierający logi rozmów z ofiarami oraz dowody transakcji, zweryfikowany na podstawie oficjalnych Steam interfejsów API dotyczących blokad. Dowodzi to systemowej porażki organów egzekwujących prawo.
35,059 (67.77%) Zero blokad za oszustwa (całkowita bezkarność)

Ponad dwie trzecie zweryfikowanych oszustów nie ma na koncie żadnych zakazów dotyczących społeczności ani handlu od Valve. Są w pełni gotowi do prowadzenia handlu i pozyskiwania kolejnych ofiar.

SteamRep Zakazy dotyczące API (2,6 MB) ↓ SteamRep Raport z audytu ↗

9,731 (18.81%) Gospodarka / Embargo handlowe

Jedyna sankcja, która uniemożliwia likwidację zapasów. Stosowana wobec mniej niż jednej piątej potwierdzonych oszustów.

SteamRep Źródło (2,1 MB) ↓ Zapoznaj się z sekcją 06 ↗

6,627 (12.81%) Nieuzasadnione blokady za oszukiwanie (tylko VAC)

Zablokowani za używanie aimbotów i wallhacków w grach, podczas gdy ich funkcje handlu Steam i phishingu pozostają 100% aktywne.

VAC Analiza nieistotności ↗ Kalendarium bezpieczeństwa ↗

Poziom 04 · Ataki na strony wiki i naruszenia bezpieczeństwa infrastruktury w sierpniu 2026 r. W pakiecie dowodowym odnotowano przypadki manipulacji wewnętrzną dokumentacją programistów, ograniczania dostępu redaktorów społecznościowych oraz awarie zabezpieczeń obwodowych.

1,200+ Redakcja Dzienniki konfliktów VDC Wiki

Redaktorzy społecznościowi, którzy próbowali usuwać linki phishingowe i szablony spamu, byli systematycznie blokowani przez automatyczne filtry, podczas gdy pracownicy Valve ignorowali ostrzeżenia.

Raport dotyczący konfliktów w Rosji (127 KB) ↗ Raport klasyfikacyjny (66 KB) ↗

12 TB bez uwierzytelniania Sierpień 2026 r. Wyciek zasobów (CWE-284)

Valve przez kilka tygodni udostępniało 12 terabajtów wewnętrznego kodu i prototypowych kompilacji na publicznym punkcie końcowym bez uwierzytelniania.

Valve Dokumentacja dotycząca niekompetencji (43 KB) ↗ Archiwum dowodów ↗

Naruszenie bezpieczeństwa w firmie CEVA Logistics Sierpień 2026 r. – wyciek danych osobowych klientów

Nazwiska, adresy i numery telefonów europejskich nabywców Steam Deck wyciekły od partnera logistycznego firmy Valve, co wywołało falę ataków phishingowych.

Rejestr zdarzeń ↗ Rejestr egzekucji ↗

Artefakt próbkowania: banned_100k_slice.csv (100,000 rachunków). Wyniki audytu: slice_100k_limited_results.csv. Pełny raport analityczny: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Metoda i ograniczenia

Jak to zostało zinterpretowane i czego nie sugeruje ten tekst

Trzy populacje ogólnodostępne, jeden publiczny interfejs API, rygorystyczne statystyczne pobieranie próbek.

REALIZACJA I UPRAWNENIA

Spis ASF, czyli 100,000-konto SRSWOR oraz SteamRep weryfikacja krzyżowa zostały przeprowadzone przez PhishDestroy uczestników przy użyciu ich własnych Steam kont i kluczy Web API, w ramach publicznych działań Koalicji mających na celu zwalczanie phishingu i oszustw. Autor niniejszego dossier nie posiada żadnego Steam klucza Web API i osobiście nie przeprowadził żadnego skanowania na żywo. Agregacja, haszowanie, weryfikacja i publikacja zostały przeprowadzone na podstawie wyników uzyskanych przez uczestników.

Ludność	Skąd to się wzięło	Co zostało przeczytane
Członkowie ASF 10,880,610	Publiczna lista członków grupy społecznościowej ArchiSteamFarm Steam. Strona grupy Steam wyświetla 5,360,499 członków (tylko konta z nieograniczonym dostępem); lista członków zwrócona przez API zawierała łącznie 10,880,610 wpisów, w tym konta z ograniczonym dostępem. Użytkownik jest automatycznie dodawany do grupy przy pierwszym uruchomieniu, chyba że wyraźnie wyłączy domyślne ustawienie dołączania do grupy w konfiguracji (`AutoJoinSteamGroup` / Statystyki), co oznacza, że lista członków obejmuje komercyjne klastry botów, osoby korzystające z kart w trybie bezczynności oraz zwykłych graczy, którzy pozostawili włączoną opcję domyślną.	GetPlayerBans dla każdego członka (flagi blokady); GetPlayerSummaries według daty utworzenia i kraju. Zgrupowane po 100 identyfikatorów, z usunięciem duplikatów na podstawie SteamID64.
100 tys. zablokowanych kont SRSWOR Slice 100,000	Przedstawicielska próba pobrana metodą losowania równomiernego bez zwrotu z zbioru 1,182,811 zablokowanych kont ($P = 8,45\%$). Korekta dla populacji skończonej daje margines błędu wynoszący $\pm 0,39\%$ przy poziomie ufności 99% ($Z = 2,576$).	Monetyzacja i status konta z ograniczeniami (isLimitedAccount) sprawdzane za pomocą starszego interfejsu profilu XML serwisu Steam (?xml=1) za pośrednictwem rozproszonych potoków proxy. Potwierdza status płatności 63.06%.
SteamRep oszuści 51,732	Przeprowadzono 100% pełną analizę wszystkich profili oznaczonych jako „ZABLOKOWANE” w SteamRep bazie danych reputacji społeczności (łącznie 51,732 profili). Nie zastosowano żadnego doboru próby ani filtrowania.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 dla wszystkich kont oznaczonych jako 51,732, w zestawieniu krzyżowym ze statusem SteamRep. Potwierdza, że 67.77% nie podlega żadnym blokadom związanym z oszustwami.

Przedmiot wynalazku

Wyłącznie wskaźniki empiryczne i oszacowania ograniczone statystycznie. W populacji automatyzacji 88.97% nie podlegają blokadzie; podzbiór zablokowanych kont skupia się w ostatnim okresie (70% od 2020 r.). W empirycznej kontroli kont 100,000 63.06% zablokowanych kont to konta płatne (nieograniczone), przy matematycznie udowodnionym marginesie błędu poniżej ±0.4%. Spośród 51,732 potwierdzonych oszustów 67.77% nie ma blokady związanej z oszustwem. Każda liczba jest możliwa do odtworzenia za pomocą własnego interfejsu API serwisu Valve.

Czego nie obejmuje niniejszy zastrzeżenie

Zakaz typu Steam nie zawiera pola „powód”, więc żaden z tych zakazów nie jest przypisany do konkretnej przyczyny. Przynależność do grupy nie stanowi dowodu na to, że konto jest zautomatyzowanym botem: ponieważ ASF domyślnie umożliwia dołączanie do grup, o ile opcja ta nie zostanie ręcznie odznaczona, w populacji tej mieszają się komercyjne farmy

wielokontowe z kontami osobistymi zwykłych graczy i hobbystów. Kraj jest podawany na podstawie własnych informacji, a wpis oznaczony symbolem SteamRep stanowi orzeczenie społeczności, a nie wyrok sądowy. Nie podaje się nazwisk poszczególnych osób.

Dlaczego to ma znaczenie

Valve korzysta z tego samego interfejsu API, posiada własną bazę danych oraz informacje o przyczynach zablokowania, których to skanowanie nie jest w stanie wykryć. Jest w stanie wykonać to zapytanie w całej przestrzeni identyfikatorów w ciągu kilku sekund. Wskaźnik, który pozwala podmiotowi zewnętrznemu zweryfikować twierdzenie dotyczące egzekwowania przepisów w odniesieniu do danego numeru, nigdy nie został opublikowany przez jedyną stronę, która jest w stanie go przedstawić z pełną dokładnością. Jest to zewnętrzne oszacowanie, podane po to, aby można było sformułować pytanie wraz z podaną liczbą.

Czytaj dalej: gospodarka oparta na kartach, którą prowadzi ta populacja → · wsparcie w zakresie dostępu i kradzieży → · pełna dokumentacja →