O recenseamento Valve não será publicado — O Dossiê Steam

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

ANEXO VI — O RECENSEAMENTO VALVE NÃO SERÁ PUBLICADO

Qual é o tamanho da operação no Steam? *Nós a contamos.*

Não há dados publicados sobre quantas contas de automação funcionam no Steam. Não há necessidade de isso ser mantido em segredo: o espaço de identificação Steam é um intervalo contínuo de números inteiros e o Valve distribui a chave da API Web que percorre esse intervalo. Por isso, pegámos na maior população que se identifica a si própria — a comunidade ArchiSteamFarm — e consultámos cada membro uma vez através do próprio ponto final de bloqueio do Valve. A auto-declaração ocorre porque o ASF, na primeira execução, adere automaticamente ao grupo Steam, a menos que o utilizador opte explicitamente por não aderir ou desmarque a configuração de adesão ao grupo (`AutoJoinSteamGroup` / Estatísticas). Como esta configuração está ativada por predefinição, os membros do grupo abrangem uma população alargada: redes comerciais ativas de bots com várias contas, amadores ocasionais que deixam as contas inativas e jogadores comuns que utilizaram o software na sua conta pessoal e nunca desativaram a subscrição predefinida. Isso faz com que os seus membros constituam um recenseamento prático do alcance acumulado do software: **10,880,610 contas no total (com 5,360,499 membros confirmados sem restrições que passaram pelo portão da loja $5.00).** Depois, fizemos a única pergunta que importa — o que é que o Valve lhes fez, afinal?

O que esta página não é. Não se trata de um argumento a favor de que o Valve deva banir dez milhões de pessoas, nem de uma queixa contra os «card farmers». Todos os números abaixo estão aqui por uma única razão: Valve *faz* banir indivíduos de forma permanente, e a razão que apresenta por escrito é a utilização comercial do Steam e a automatização. Isto mede a forma como essa mesma regra é aplicada à mesma conduta em grande escala — por um operador cujo desbloqueio $5.00, licenças de jogo e taxas do Market Valve são cobradas ao longo do processo. A conclusão é a assimetria, não a «farm».

O total de 10,88 milhões Os burlões que andam por aí (53,5 mil) Auditoria paga de 100 mil vs. auditoria gratuita

10,880,610 O número total de membros do grupo ASF que consultaram a API de banimento do próprio Valve (limitada e não limitada, em conjunto)

88.97% Nunca fui banido — 9,680,599 contas ainda estão ativas

63.06% Das contas banidas que são pagas ($5+ despesas) — 100,000 SRSWOR fatia (±0.39% MoE)

67.77% Dos 51,732 burlões condenados, nenhum tem proibições por burla (recenseamento completo)

01 — A balança

Dez milhões de contas, e nove em cada dez não foram utilizadas

Uma população que se conta a si própria, lida uma vez através do próprio ponto final de Valve.

PORQUE É QUE SE AUTO-CONTAMBLA

A ASF junta-se ao grupo por si

Na primeira execução, ArchiSteamFarm conjuntos Estatísticas é definido como «true» por predefinição e junta-se ao grupo «SC Farm Steam» da Archi. Um operador tem de optar ativamente por sair. Assim, o número de membros representa um limite mínimo de instalações — e não um limite máximo. Os operadores que desativaram as Estatísticas não estão incluídos; o número real de instalações é, pelo menos, este.

O QUE LEMOS

10,880,610 entradas no total

A lista de membros da API devolveu 10,880,610 SteamID64 no total — tanto limitados como não limitados. A página do grupo de Steam mostra 5,360,499 (apenas não limitados). Cada entrada foi processada uma vez através de ISteamUser/GetPlayerBans em 2026-09-23. Cinquenta e cinco minutos numa única tecla.

A RESPOSTA

88.97% limpo

1,200,011 não está sujeito a qualquer Steam proibição (11.03%). O outro **9,680,599 não tem absolutamente nada registado** — não é um banimento da comunidade, não é VAC, nada. A «farm» não está a ser eliminada. Está a continuar a funcionar. A mesma cláusula, aplicada a uma única pessoa, é suficiente para a afastar definitivamente.

Das 10,880,610 contas, quantas Valve foram utilizadas

Toda a população analisada, dividida consoante o Valve tenha ou não aplicado qualquer proibição. A secção a vermelho representa tudo o que o Valve já fez a esta frota.

88.97%nunca foi banido
11.03%
Não há qualquer tipo de proibição — 9,680,599 (88.97%) Apresenta uma restrição de Steam — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Os membros do grupo ASF foram submetidos a exames de rastreio
9,680,599 Nunca foi banido — 88.97%
1,200,011 Aplicar qualquer proibição — 11.03%
55 min Para contabilizar tudo isso, com uma única chave API

O que esta frota já pagou Valve para existir

Não se trata de uma estimativa dos rendimentos da quinta. Trata-se de um valor mínimo do que já foi gasto na loja de Valve — calculado a partir da própria regra de Valve, aplicada à contagem acima.

A contagem 10,880,610 abrange a lista completa de membros do grupo ASF, tal como é devolvida pela API — isto inclui tanto contas com restrições como contas sem restrições. A própria Steam Contas de utilizador com acesso limitado A página indica que as contas com restrições não *contar para* Steam pertencem ao grupo (são excluídos do número de membros do grupo apresentado), mas podem ainda assim constar na lista de membros subjacente. O subconjunto não limitado — contas que gastaram pelo menos $5.00 na loja Steam — é exatamente **5,360,499** — a contagem Steam é apresentada na página do grupo, a qual, de acordo com a própria regra de Steam, exclui as contas com restrições. O cálculo do limite mínimo $5.00 aplica-se apenas a esse subconjunto sem restrições.

5,360,499membros sem restrições
(Número de grupos apresentados por Steam)
✕

$5.00 O mínimo próprio de Valve
para deixar de estar limitado
=
$26,802,495 limite mínimo de gastos na loja
pelo subconjunto não limitado

Este valor representa o limite inferior do montante já recebido por Valve da parte não limitada da frota — não se trata de uma estimativa de receitas, nem de uma declaração de lucros. A despesa real por conta é superior na maioria dos casos; o valor $5.00 corresponde apenas ao limiar mínimo exigido.

A colheita secundária: comissão de até 66.7% sobre o volume de produtos cultivados. Para além da taxa de entrada de $26.8M, cada cartão e artigo vendido no Mercado Comunitário paga Valve, sendo esta uma taxa mínima obrigatória de dois cêntimos ($0.01 Steam de taxa + $0.01 de taxa do editor). No caso de cartas típicas de 3 cêntimos e de itens sem valor, **Valve retira 2 cêntimos de 3 cêntimos — um corte efetivo de 66.67% a favor de Valve**, ultrapassando largamente a taxa de marketing anunciada de 15%.

Observação importante sobre a população: A pertença a um grupo não constitui prova de que todas as contas sejam bots dedicados, nem abrange todos os bots no Steam. Por predefinição, a ASF inscreve automaticamente as contas no seu grupo comunitário logo após o arranque; a menos que o utilizador desmarque explicitamente ou desative essa opção de configuração (`AutoJoinSteamGroup`), jogadores regulares, utilizadores ocasionais e membros da comunidade permanecem na lista juntamente com frotas de farming automatizadas. Além disso, uma suspensão Steam não inclui qualquer justificação pública. A conclusão é uma taxa empírica para toda esta população associada ao software, não um veredicto individual sobre qualquer conta específica. Agregada, reprodutível: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Geografia

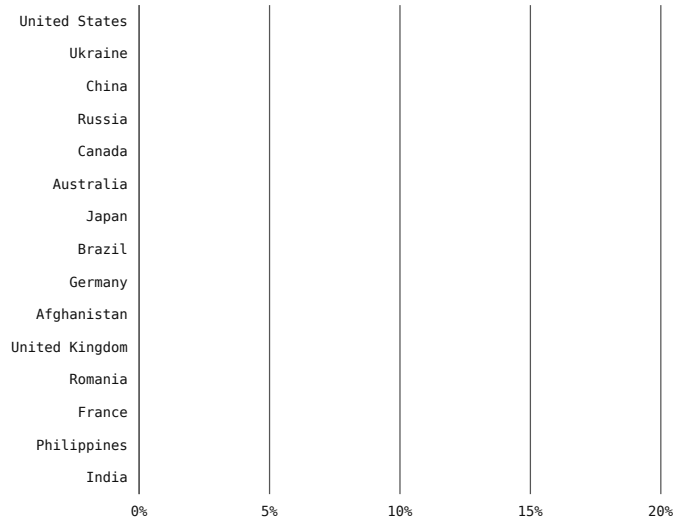
Onde se encontra a frota

Apenas 8.5% das contas banidas indicam um país. Entre as que o fazem, a maior percentagem corresponde aos Estados Unidos.

Um perfil Steam inclui um campo opcional relativo ao país. **100,413 das 1,182,811 contas banidas preenchem-no — 8.5%.**† Entre essa minoria, os Estados Unidos lideram com 15.5%, seguidos pela Ucrânia, China e Rússia, e o resto distribui-se numa longa cauda pela Europa, América Latina e Sudeste Asiático. Ninguém verifica os dados: o Afeganistão figura entre os dez primeiros, o que corresponde, grosso modo, ao seu valor. Os restantes 91.5% são omitidos em vez de atribuídos, pelo que o que se segue é o retrato de uma minoria auto-selecionada — não um mapa da frota, nem uma base para determinar de onde esta é gerida.

Contas banidas por país declarado

Os 15 principais países entre as 100,413 contas banidas que revelam uma localização pública. A percentagem refere-se a esse subconjunto localizado. Passe o cursor para ver os números.



Localização lida a partir de GetPlayerSummaries para o subconjunto de endereços bloqueados. O campo é definido pelo titular da conta e não é verificado por ninguém, pelo que um endereço de saída de VPN ou uma entrada inventada têm o mesmo valor que um endereço real.

03 — Frescura

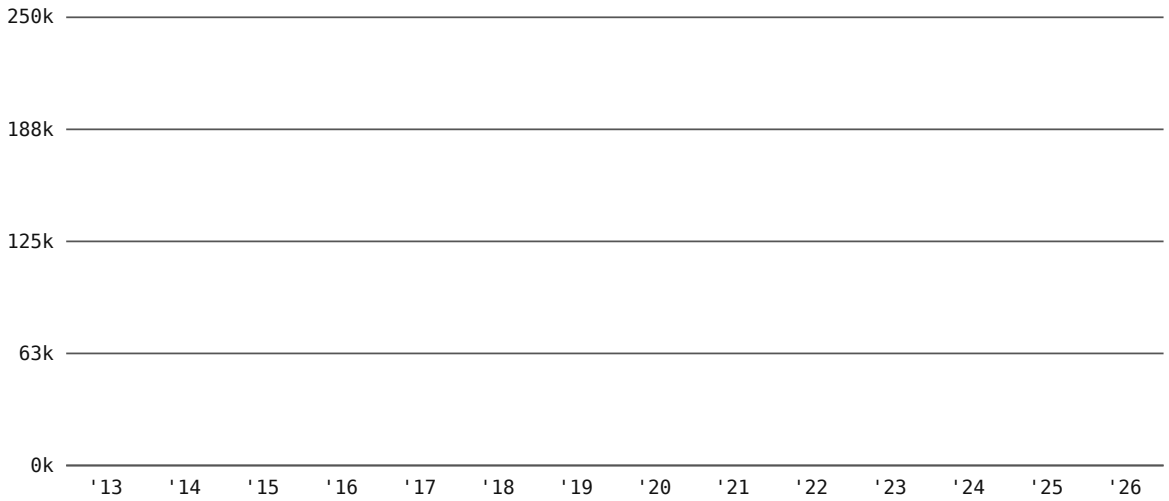
Contas recentes, e não um volume de trabalho acumulado do passado

A julgar pela data de criação das contas, a população banida é recente, não sendo um resquício da era das cartas colecionáveis.

Se isto fosse uma confusão antiga que estivesse a ser lentamente resolvida, as contas banidas concentrar-se-iam nos primeiros anos dos cartões colecionáveis. Mas acontece o contrário. Das 1,132,852 contas banidas que revelam uma data de criação, **70% foram criados em 2020 ou mais tarde, e quase metade desde 2023.** O número passa de 59,175, criado em 2017, para um pico de **227,030 criados só em 2024**. Cada um deles passou pelo portão da loja $5.00 antes de esta poder registar o cartão, pelo que foi cobrada a taxa de entrada a cada um.

Quando as contas banidas foram criadas

Ano de criação das contas dos 1,132,852 membros banidos cuja data de criação está visível. O período abrange 2020–2026, e não a era dos cartões colecionáveis de 2013–2015. Pico: 2024. Passe o cursor para ver os números.



70%Das contas banidas criadas em 2020 ou posteriormente
227,030 Contas banidas criadas em 2024 — o ano de maior número
51,701A quebra registada em 2021, entre dois anos de picos — sem explicação
2003→2026 Existem dados disponíveis, mas a massa refere-se aos últimos seis anos
A criação remonta a GetPlayerSummaries para o subconjunto de contas banidas, deduplicado por SteamID64. A data de criação corresponde à data em que a conta foi criada, e não à data em que foi banida ou em que começou a praticar «farming»; é aqui interpretada como prova da recência da população, e não de intenção. Três aspetos que o gráfico não mostra:

- **Uma tendência a partir de 2024.** Uma conta criada em 2025 ou 2026 teve menos tempo para acumular um banimento, e 2026 abrange nove meses — por isso, 227,030 → 121,070 → 16,534 representa uma censura, e não um declínio.
- **Uma taxa de proibição.** Os anos de criação foram analisados apenas para as contas banidas, pelo que não existe um denominador. O simples facto de a base de utilizadores estar a crescer já seria suficiente para explicar esta tendência.
- **Por que razão 2021 foi um fracasso.** O 51,701 situa-se entre o 105,821 e o 104,641, abaixo da metade de qualquer um dos vizinhos. Não há nenhuma explicação pública para isso; é deixado visível, em vez de ser suavizado.

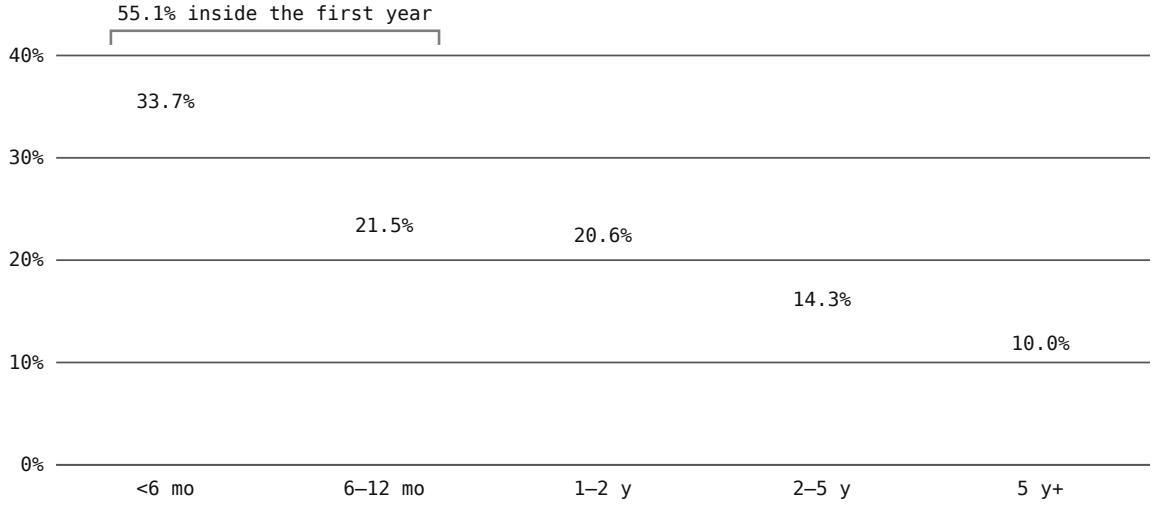
04 — Tempo

Quando Valve entra em vigor, faz-se sentir no primeiro ano

A justificação óbvia para o 88.97% não ter sido alterado é a existência de um atraso na tramitação. As proibições anteriores indicam o contrário.

Há quanto tempo a conta já existia quando a suspensão foi aplicada

Antiguidade da conta no momento do bloqueio, para as 293,750 contas bloqueadas que apresentam tanto uma data de criação como uma data do último bloqueio. Mais de metade foi detetada no primeiro ano.



Banido no primeiro ano — 55.1% Banido mais tarde — 44.9%
0,80 anos Idade mediana da conta no momento em que a proibição foi aplicada
55.1%Banido no primeiro ano da conta
33.7%Banido nos primeiros seis meses
293,750 Contas em que ambas as datas estão presentes
Esta é a resposta à objeção óbvia. Se 88.97% da frota não for afetada porque a aplicação da lei é simplesmente lenta — um atraso que está a ser resolvido —, então as proibições que *fazer* os dados poderiam parecer desatualizados. Na verdade, o que acontece é o contrário: a mediana

das contas banidas era **com nove meses e meio de idade**, e um terceiro — 33.7% — foi capturado no espaço de seis meses. Quando Valve atua sobre esta população, age rapidamente. Os nove em cada dez que ainda andam à solta não estão à espera numa fila.

Idade na data da proibição = data de criação a partir de GetPlayerSummaries subtraída da data de proibição implícita em DiasDesdeoÚltimoBanimento, continue a ler 2026-09-23. É calculado apenas quando ambos os valores estão presentes: 293,750 das 1,200,011 contas banidas. As restantes contas não apresentam qualquer valor de «dias desde» e são omitidas, não sendo consideradas — por isso, interprete isto como a forma do subconjunto datado, e não de cada proibição.

05 — Em que consiste, na verdade, a proibição

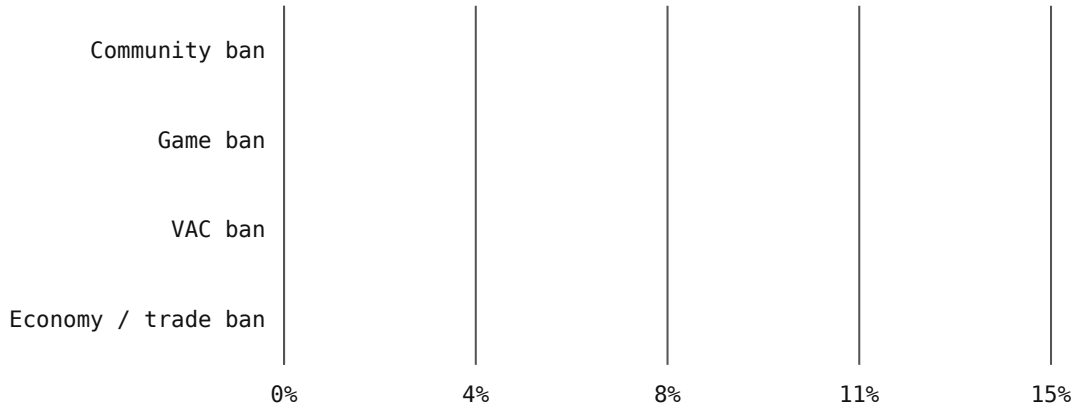
Quando o Valve é executado, não interrompe o bot

Dos 11% que estão sujeitos a alguma proibição, verifica qual é a proibição.

Uma proibição não é uma proibição. Das 1,200,011 contas que Valve sinalizou, **99.8% transportar um *comunidade* proibição** — uma restrição em fóruns, perfis e grupos que não afeta de forma alguma um bot de trocas. A conta continua a poder receber cartas, a fazer trocas e a movimentar o inventário. 22.2% ter pelo menos um banimento de jogo e 3.9% um banimento de VAC; as categorias sobrepõem-se, pelo que não se somam. A única sanção que realmente impede as transações, o banimento económico/comercial, aplica-se a 5,214 contas. Não estamos a basear o nosso argumento nesse número — os banimentos de comércio são raros em Steam, de um modo geral. O objetivo deste gráfico é mais simples: mesmo a fração Valve *faz* A Touch continua a negociar.

Por que razão é que os 11% que foram banidos foram, de facto, banidos?

Cada tipo de banimento representa uma percentagem do total de 10,880,610 membros analisados. As contas podem ter mais do que um. Passe o cursor para ver os números.



Uma proibição do tipo Steam não inclui um campo de justificação, pelo que nenhuma destas proibições se refere especificamente à acumulação de cartas — trata-se da combinação de tipos de proibição existentes, juntamente com o que cada tipo efetivamente restringe. A proibição por decisão da comunidade não impede as trocas; a proibição económica/comercial, sim. Resumo: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — A outra população

Os burlões Valve, vamos lá: O 51,732 Censo Completo

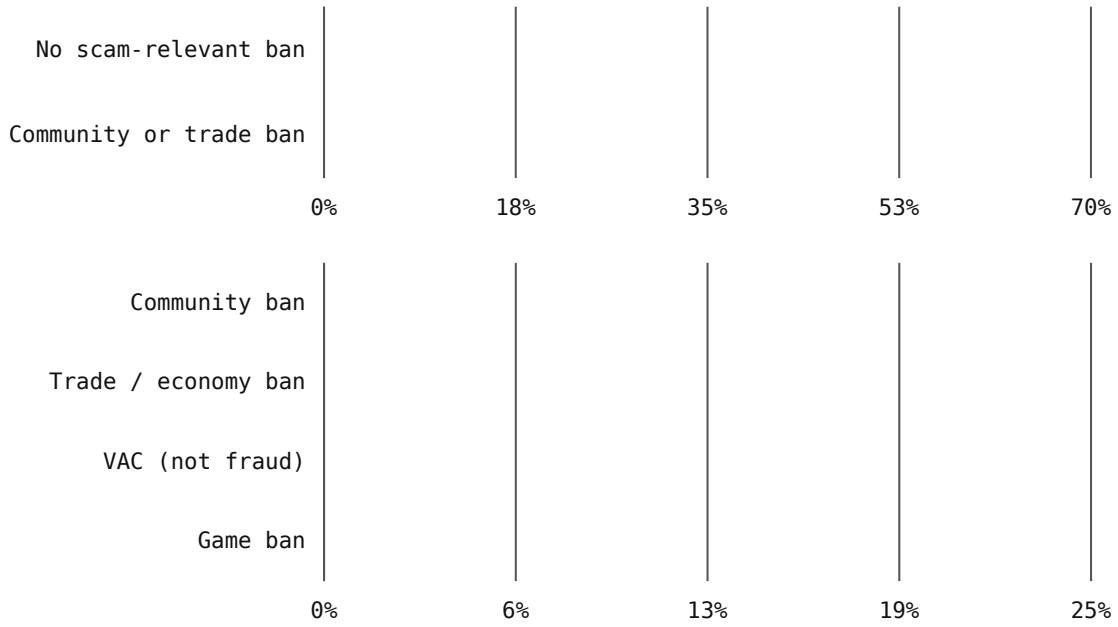
Uma segunda lista independente — fraudes confirmadas pela comunidade — comparada com a mesma API oficial.

Poder-se-ia argumentar que o grupo da automação é composto por ociosos inofensivos. O mesmo não se pode dizer do segundo grupo. SteamRep é uma base de dados de reputação comunitária que existe há muito tempo; uma conta marcada PROIBIDO essa comunidade considerou essa pessoa um burlão, com provas documentadas das vítimas e registos de conversas sobre as transações. Concluímos um recenseamento 100% de todos os **51,732 perfis com o estado «BANIDO»** em comparação com a API Web oficial do Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — e contabilizou apenas as sanções relacionadas com fraudes. Uma suspensão VAC destina-se a software utilizado para fazer batota num jogo (aimbots, wallhacks); não tem qualquer impacto sobre um trader e não constitui prova Valve de fraude, pelo que não é contabilizada como medida de combate à fraude.

Em todo o recenseamento de contas 51,732, 67.77% — 35,059 golpistas condenados — não têm NENHUMA suspensão relacionada com fraudes por parte de Valve: eles continuam a poder fazer transações, a enviar pedidos de amizade a novas vítimas e a enviar mensagens. Apenas 32.23% foram alvo de um banimento da comunidade ou de transações, e o banimento de transações — a única medida que realmente impede as transferências de inventário — aplica-se a apenas 18.81% (9,731 contas). Outros 12.81% (6,627 contas) têm VAC ou mais proibições de jogo exclusivamente por batota no jogo, mantendo-se, no entanto, completamente sem restrições em Steam transações.

Golpistas confirmados, consoante se Valve aplicou ou não uma suspensão relacionada com fraude (Censo Completo)

Todos os perfis 51,732 SteamRep-BANNED, divididos consoante a Valve tenha aplicado uma proibição da comunidade ou comercial. As proibições VAC e de jogo estão excluídas — estas não se referem a fraudes. Passe o cursor para ver os números.



51,732 SteamRep perfis BANNED auditados — 100% recenseamento completo
35,059Não tem qualquer suspensão relacionada com fraudes (67.77%)
18.81%Aplicar a proibição comercial que põe fim aos esquemas fraudulentos (9,731)
32.23%A ação Valve foi alvo de uma proibição comunitária ou comercial (16,673)
SteamRep é uma base de dados de reputação de terceiros, avaliada pela comunidade, e não uma determinação Valve — e é precisamente essa a questão: provas externas, comparadas com o que o próprio Valve fez. Todos os perfis 51,732 BANIDOS da exportação canónica foram cruzados diretamente com ISteamUser/GetPlayerBans/v1. «Relacionado com fraudes» significa

uma proibição de acesso à comunidade ou à economia/comércio; VAC (12.81%) e as proibições de jogo (3.86%) são contabilizadas separadamente, uma vez que se referem a batota e não a fraude. Conjunto de dados completo da auditoria: steamrep_steam_bans.csv.

Duas populações, uma descoberta

Não se trata das mesmas pessoas nem do mesmo tipo de conduta. Num caso, são dez milhões de contas automatizadas; no outro, são cinquenta e três mil burlões condenados. O que têm em comum é a forma do resultado: **nove em cada dez contas agrícolas nunca são utilizadas, e mais de dois terços (67.77%) dos autores de fraudes confirmados não enfrentam qualquer sanção relacionada com a fraude.** A proibição da comunidade Valve restringe livremente fóruns e perfis, mas não as transações comerciais. O botão de denúncia, a base de dados de reputação, a proibição que impede um esquema fraudulento: tudo isso está presente, mas é pouco utilizado. Compare isso com as recusas arquivadas no dossiê principal, onde a mesma empresa remove definitivamente uma única conta e invoca a utilização comercial e a automatização como motivo — a cláusula não está inativa, é bem clara.

07 — O caso «$5.00» e o sequestro de contas

A auditoria empírica às contas «100,000»: as botnets não são contas gratuitas descartáveis

Lógica da amostragem estatística e demonstração matemática: por que razão a escolha de qualquer outro valor de 100,000 conduz exatamente ao mesmo resultado.

A principal defesa da Valve perante as entidades reguladoras e os organismos de defesa do consumidor tem sido a de que os esquemas fraudulentos automatizados e o «farming» são levados a cabo por contas efémeras e gratuitas, do tipo «descartáveis», que são rapidamente banidas. De acordo com as regras publicadas pela Valve, uma conta é *Limitada* até gastar pelo menos **5.00s de dólares americanos** na loja Steam, o que o impede de realizar transações, enviar pedidos de amizade e utilizar funcionalidades da API. Verificámos esta afirmação diretamente, testando o estado de monetização de uma amostra representativa e matematicamente rigorosa de **100,000 contas Steam banidas** extraídos do nosso corpus de metadados de perfis 1,182,811.

PROTOCOLO DE AMOSTRAGEM (SRSWOR)

100,000 Secção imparcial

Extraído de $N = 1{,}182{,}811$ contas únicas banidas Steam através de uma amostragem aleatória simples sem reposição, utilizando um gerador de números aleatórios pseudoaleatórios (PRNG) criptograficamente uniforme. Cada conta tinha uma probabilidade de inclusão idêntica de $P = n / N \approx 8.45\%$, eliminando completamente os enviesamentos de sobrevivência e de atividade.

PROVA MATEMÁTICA

Margem de erro < ±0.4%

Aplicando a fórmula da Correção de População Finita (FPC) a um **99% Intervalo de confiança** ($Z = 2{,}576$):

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

REPRODUTIBILIDADE

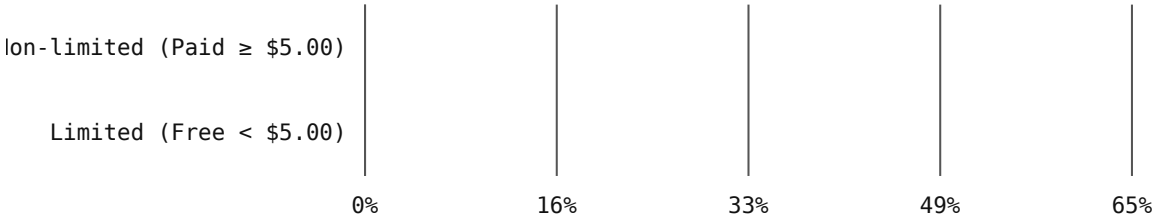
Por que razão qualquer 100 mil rende o mesmo

Uma vez que a margem de erro está limitada a ±0.4% com um nível de confiança de 99%, **está matematicamente garantido que qualquer outra amostra independente da conta 100,000 se situará no intervalo 63.06% ± 0.39%** (62.67% a 63.45%). A amostra reflete a totalidade da população de 1,18 milhões de pessoas banidas.

Os resultados da auditoria desmentem completamente a alegação de que se tratava de «bots descartáveis». Das 100,000 contas auditadas através da interface de perfil XML legada do Steam: **61,490 contas (63.06% das contas classificadas) são contas sem limites (pagas) que gastaram, pelo menos, $5.00 em Steam.** Apenas **36,021 (36.94%)** são contas gratuitas limitadas, enquanto 2,489 estavam por configurar ou eram privadas.

100,000 Contas banidas: Pagas ($5+ Gastos na loja) vs. Contas gratuitas com estatuto limitado

Auditoria empírica de 100,000 contas banidas selecionadas aleatoriamente. Mais de 63% ultrapassaram o controlo financeiro pago de Valve. Passe o cursor para ver os números.



100,000 População amostral (SRSWOR, N = 1,18 milhões)
63.06%Contas pagas sem restrições (contas 61,490)
±0.39%Margem de erro no intervalo de confiança de 99%
~745,800 Contas pagas extrapoladas num conjunto de dados de 1,18 milhões de contas banidas

A realidade estrutural: liquidação de contas à escala industrial

Por que razão 63% das contas banidas incluídas na amostra seriam contas pagas que gastaram dinheiro real na loja de Valve? Os operadores de botnets não gastam milhões do próprio bolso em contas descartáveis. Esta proporção destaca o volume de **contas comprometidas e pirateadas** que circulam pelo ecossistema.

Esta escala é diretamente observável em plataformas subterrâneas: em mercados como o FSB Market (nome anonimizado; o nome original não é indicado aqui), entre outros **550,000 Steam contas** (registos de roubo de dados, capturas de phishing, preenchimento de credenciais) estão ativamente à venda a qualquer momento (phishdestroy.io/live-intel). O mercado autentica compradores e vendedores utilizando o OpenID Steam próprio do Valve, e nem `FSB Market` nem `o fórum associado` está bloqueado pelo Filtro de Links do Valve.

Conforme estabelecido na Secção 06, o Valve não elimina de forma proativa esta atividade fraudulenta: **67.77% dos burlões confirmados pela comunidade não têm qualquer proibição por burla no Steam**, e 88.97% da frota de automação permanece completamente intocada. As contas circulam livremente, autenticam-se através de APIs oficiais e realizam transações em todo o ecossistema com impunidade quase total.

Diagrama da arquitetura de provas forenses e aplicação da lei
Fluxo interativo de 10,88 milhões de contas analisadas para uma amostra empírica de 100 mil e 53,5 mil burlões confirmados · Clique nas ligações para consultar as provas em bruto
Nível 01 · Censo da frota de automação: 10,88 milhões

A maior população de bots que se autodefine como «de automação» no Steam passou sequencialmente pela API de bloqueio oficial do Valve. Isto prova que as frotas de bots comerciais operam com total impunidade no 88.97%, apesar de pagarem dezenas de milhões em taxas de entrada.

9,680,599 88.97% Ativo e intacto

Contas que utilizam software automatizado e que não têm qualquer tipo de bloqueio registado.

JSON bruto do Censo (1,2 KB) ↗ Consulte a Secção 01 ↗

$26,802,495 Limite mínimo de receitas diretas da loja

Recolhido por Valve de 5,360,499 membros sem restrições, para além do limiar mínimo de entrada de $5.00.

Auditoria à economia dos cartões ↗ Valve $5 Perguntas frequentes sobre as regras ↗

1,200,011 11.03% Subconjunto marcado

99.8% estão sujeitas apenas a restrições de natureza meramente cosmética; a atividade de negociação permanece aberta em 99.95% das contas.

Discriminação por tipo de suspensão ↗ Base de dados banida (60,4 MB) ↓

Nível 02 · 100,000 – Auditoria por amostragem empírica de contas (N = 1,182,811)

Amostra representativa de SRSWOR, avaliada através de pontos de acesso XML antigos. Margem de erro matematicamente comprovada < ±0.4% num intervalo de confiança de 99%. Refuta a alegação de que os bots banidos são contas descartáveis gratuitas.

61,490 (63.06%) Contas pagas sem limites ($5+ Gastos)

Mais de 63% das contas banidas correspondem a transações pagas. Isto traduz-se em cerca de 745,800 contas pagas (limite mínimo de $3.73M+) no conjunto de contas banidas.

Resultados limitados em CSV (2,1 MB) ↓ Relatório forense de 100 mil ↗

36,021 (36.94%) Contas gratuitas com funcionalidades limitadas (< $5.00)

A minoria de perfis banidos que se enquadram no perfil de «bot descartável» definido por Valve. As contas 2,489 estavam sem configuração ou eram privadas.

Ficheiro CSV com uma amostra de 100 mil registos (8,5 MB) ↓ Análise de despesas MD ↗

34.67% vs 63.93% Auditoria à higienização de perfis

Valve apagou as alcunhas, substituindo-as pelo SteamID64 sem formatação em 34,673 contas, mas deixou os nomes personalizados e os avatares completamente inalterados em 63,928 contas banidas.

Secção de Higienização ↗ Visão geral do roteiro ↗

34.59% Legado Contas antigas (criadas entre 2003 e 2019)

Mais de um terço das contas banidas foram registadas há 5 a mais de 20 anos, o que comprova a existência de um sequestro de contas em escala industrial de jogadores de longa data Steam.

Cronologia por idades ↗ Recusas de apoio ↗

Nível 03 · 51,732 SteamRep Censo de burlões confirmados

Censo completo 100% de fraudadores julgados pela comunidade, com registos de conversas das vítimas e provas de transações, cruzados com as APIs oficiais Steam de banimento. Comprova a falha sistémica na aplicação das regras.

35,059 (67.77%) Zero suspensões por fraude (impunidade total)

Mais de dois terços dos fraudadores confirmados não têm proibições de comunidade nem de comércio do Valve. Estão totalmente operacionais para negociar e adicionar vítimas.

SteamRep Restrições à API (2,6 MB) ↓ SteamRep Relatório de auditoria ↗

9,731 (18.81%) Economia / Proibições comerciais

A única sanção que interrompe a liquidação de existências. Presente em menos de um quinto dos burlões confirmados.

SteamRep Fonte (2,1 MB) ↓ Consulte a Secção 06 ↗

6,627 (12.81%) Suspensões por batota irrelevantes (apenas VAC)

Banidos por utilizarem aimbots/wallhacks nos jogos, enquanto as suas capacidades de Steam comércio e phishing permanecem 100% ativas.
VAC Análise de irrelevância ↗ Cronologia de segurança ↗
Nível 04 · Alteração de conteúdo em wikis e violações de infraestruturas em agosto de 2026
A alteração da documentação interna dos programadores, a restrição dos editores da comunidade e as falhas no perímetro não protegido, documentadas no pacote de provas.
1,200+ Editores Registos de conflitos da VDC Wiki
Os editores da comunidade que tentavam corrigir links de phishing e modelos de spam foram sistematicamente bloqueados por filtros automáticos, enquanto a equipa Valve ignorava os avisos.
Relatório sobre os conflitos na Rússia (127 KB) ↗ Relatório de classificação (66 KB) ↗
12 TB sem autenticação Agosto de 2026 – Fuga de ativos (CWE-284)
Valve manteve, durante semanas, 12 terabytes de código interno e versões protótipo num ponto de acesso público aberto, sem autenticação.
Valve Dossiê sobre a incompetência (43 KB) ↗ Arquivo de Provas ↗
Violação de segurança na CEVA Logistics Vazamento de dados pessoais identificáveis (PII) de clientes em agosto de 2026
Os nomes, endereços e números de telefone dos compradores europeus do Steam Deck foram divulgados por um parceiro logístico da Valve, o que desencadeou uma onda de tentativas de phishing.
Registo de Incidente ↗ Registo de medidas coercivas ↗
Artefacto de amostragem: banned_100k_slice.csv (100,000 contas). Resultados da auditoria: slice_100k_limited_results.csv. Relatório analítico completo: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Método e limites

Como isto foi interpretado e o que não afirma

Três populações públicas, uma API pública, amostragem estatística rigorosa.

EXECUÇÃO E CREDENCIAIS

O recenseamento da ASF, a fatia 100,000-conta SRSWOR e a SteamRep verificação cruzada foram executados por PhishDestroy participantes através das suas próprias Steam contas e chaves da API Web, no âmbito do trabalho público da Coligação de combate ao phishing e à proibição de esquemas fraudulentos. O autor do dossiê não possui nenhuma Steam chave de API Web e não realizou pessoalmente nenhuma verificação em tempo real. A agregação, o hash, a verificação e a publicação foram efetuados a partir dos resultados dos participantes.

População	De onde veio	O que foi lido
Membros da ASF 10,880,610	A lista pública de membros do grupo comunitário ArchiSteamFarm Steam. A página do grupo de Steam apresenta 5,360,499 membros (apenas os não restritos); a lista de membros da API devolveu 10,880,610 entradas no total, incluindo contas restritas. A adesão ao grupo é automática na primeira execução, a menos que o utilizador desative explicitamente a definição predefinida de adesão ao grupo na configuração (`AutoJoinSteamGroup` / Estatísticas), o que significa que a lista de membros inclui grupos de bots comerciais, utilizadores individuais que mantêm os seus cartões inativos e jogadores regulares que deixaram a opção predefinida ativada.	GetPlayerBans para cada membro (sinalizações de banimento); GetPlayerSummaries para datas de criação e país. Agrupados em lotes de 100 IDs, com eliminação de duplicados por SteamID64.
100 mil contas banidas SRSWOR Faixa 100,000	Uma amostra representativa selecionada aleatoriamente de forma uniforme, sem reposição, a partir do conjunto de contas banidas 1,182,811 ($P = 8,45\%$). A correção para população finita resulta numa margem de erro de $\pm 0,39\%$ a um nível de confiança de 99% ($Z = 2,576$).	Monetização e estado de conta limitada (isLimitedAccount) auditado através da interface de perfil XML legada do Steam (?xml=1) através de pipelines de proxy distribuídos. Confirma o estado 63.06% (pago).
SteamRep burlões 51,732	Realização do 100% recenseamento de todos os perfis marcados como «BANNED» na SteamRep base de dados de reputação da comunidade (51,732 perfis no total). Não foi aplicada qualquer amostragem nem filtragem.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 para todas as contas 51,732, cruzadas com o estado SteamRep. Confirma que 67.77% está isento de quaisquer restrições por fraude.

O que se reivindica

Apenas taxas empíricas e estimativas estatisticamente delimitadas. Na população de automação, 88.97% não apresentam qualquer restrição; o subconjunto restrito concentra-se nos períodos mais recentes (70% desde 2020). Na auditoria empírica das contas 100,000, 63.06% das contas banidas são pagas (não limitadas), com uma margem de erro matematicamente comprovada inferior a ±0.4%. Entre os 51,732 burlões confirmados, 67.77% não têm qualquer restrição relacionada com burlas. Todos os valores são reprodutíveis a partir da própria API Web de Valve.

O que não é reivindicado

Um ban Steam não inclui um campo de justificação, pelo que nenhum ban aqui é atribuído a uma causa específica. A pertença a um grupo não constitui prova de que uma conta seja um bot automatizado: uma vez que a ASF permite, por predefinição, a adesão a grupos, a menos que essa opção seja desmarcada manualmente, a população mistura «fazendas» comerciais

de múltiplas contas com contas pessoais de jogadores comuns e amadores. O país é declarado pelo próprio utilizador, e uma menção SteamRep é uma decisão da comunidade, não uma sentença judicial. Não é referido o nome de nenhum indivíduo.

Por que é importante

O Valve dispõe da mesma API, da sua própria base de dados e dos motivos de banimento que esta análise não consegue detetar. Consegue executar esta consulta em todo o espaço de IDs em segundos. A métrica que permite a uma entidade externa verificar uma alegação de aplicação de sanções relativamente a um número nunca foi publicada pela única entidade capaz de a produzir com total fiabilidade. Esta é a estimativa externa, apresentada para que a questão possa ser colocada acompanhada de um valor concreto.

Leia a seguir: a economia baseada em cartões que esta população gere → · apoio ao acesso e ao roubo → · o dossiê completo →