Результати перепису населення Valve не будуть оприлюднені — Досьє Steam

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

ДОДАТОК VI — РЕЗУЛЬТАТИ ПЕРЕПИСУ НАСЕЛЕННЯ VALVE НЕ БУДУТЬ ОПРИЛЮДНЕНІ

Наскільки велика ферма в Steam? *Ми порахували її самі.*

Немає опублікованих даних про те, скільки облікових записів автоматизації працюють на Steam. У цьому немає потреби зберігати таємницю: простір ідентифікаторів Steam є суцільним діапазоном цілих чисел, а Valve видає ключ Web API, який дозволяє пробігати цей діапазон. Тому ми взяли найбільшу групу, яка ідентифікує себе — спільноту ArchiSteamFarm — і один раз прочитали дані про кожного її учасника через власний кінцевий пункт заборони Valve. Вона самоідентифікується, оскільки ASF під час першого запуску автоматично приєднується до групи Steam, якщо користувач явно не відмовиться від цього або не зніме галочку з налаштування приєднання до групи (`AutoJoinSteamGroup` / Статистика). Оскільки цей параметр увімкнено за замовчуванням, до складу групи входять представники широкого кола користувачів: активні комерційні мережі ботів із кількома акаунтами, випадкові користувачі-любителі, які залишають акаунти в режимі очікування, та звичайні гравці, які запускали програму на своєму особистому акаунті й ніколи не скасовували підписку за замовчуванням. Це робить склад групи фактичним переписом сукупного охоплення програми: **10,880,610 загальна кількість облікових записів (з 5,360,499 підтвердженими користувачами без обмежень, які пройшли через $5.00 вхід до магазину).** Потім ми поставили єдине питання, яке має значення, — що ж насправді зробив Valve з ними?

Чим ця сторінка не є. Це не аргумент на користь того, що Valve має заблокувати десять мільйонів людей, і це не скарга на «фармерів» карток. Кожна наведена нижче цифра присутня тут з однієї причини: Valve *чи* накладає постійну заборону на окремих осіб, а як підставу для цього в письмовій формі вказує комерційне використання Steam та автоматизацію. Це показує, як те саме правило застосовується до тієї самої поведінки у великих масштабах — оператором, який по ходу справи отримує $5.00 за розблокування, ліцензії на ігри та комісійні з Маркетплейсу Valve. Висновок полягає в асиметрії, а не у фармі.

Кількість 10,88 млн Шахраї, які ходять (53,5 тис.) Платний аудит вартістю 100 тис. проти безкоштовного аудиту

10,880,610 Загальна кількість учасників групи ASF, які ознайомилися з власним API блокування користувача Valve (обмежені та необмежені разом)

88.97% Мене ніколи не блокували — 9,680,599 акаунтів досі активні

63.06% З числа заблокованих облікових записів — ті, що оплачені ($5+ витрати) — 100,000 SRSWOR частка (±0.39% похибка)

67.77% Серед 51,732 шахраїв, щодо яких було винесено судове рішення, немає жодного, на кого було накладено заборону на шахрайство (повний перелік)

01 — Шкала

Десять мільйонів облікових записів, і дев’ять із десяти — недоторкані

Один масив, який підраховує себе, зчитується один раз через власну кінцеву точку Valve.

ЧОМУ ВОНО САМО ПІДРАХОВУЄ

ASF приєднується до групи заради вас

При першому запуску ArchiSteamFarm наборів Статистика за замовчуванням встановлюється значення «true», і він приєднується до групи «SC Farm Steam» Archi. Оператор повинен самостійно відмовитися від участі. Отже, членство є мінімальною межею кількості встановлень, а не максимальною. Оператори, які вимкнули статистику, не враховуються; реальна кількість встановлень щонайменше дорівнює цій цифрі.

ЩО МИ ЧИТАЄМО

10,880,610 загальна кількість записів

Список учасників API загалом повернув 10,880,610 SteamID64 — як обмежених, так і необмежених. На сторінці групи Steam відображається 5,360,499 (лише необмежені). Кожен запис було пропущено один раз через ISteamUser/GetPlayerBans на 2026-09-23. П’ятдесят п’ять хвилин на одній клавіші.

ВІДПОВІДЬ

88.97% очистити

1,200,011 не підпадає під жодну Steam заборону (11.03%). Інший **9,680,599 у базі даних немає жодних записів** — ні заборони в спільноті, ні VAC, нічого. Ферма не ліквідується. Її залишають у дії. Одного лише цього пункту, спрямованого проти однієї особи, достатньо, щоб назавжди її видалити.

Скільки з 10,880,610 рахунків торкнулося Valve

Уся просканована популяція, розділена залежно від того, чи застосовував Valve будь-яку заборону. Червоний сегмент відображає всі дії, які Valve коли-небудь здійснював щодо цього флоту.

88.97%ніколи не блокували
11.03%
Жодної заборони будь-якого роду — 9,680,599 (88.97%) Має певний Steam заборону — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610Учасники групи ASF просканували
9,680,599Ніколи не блокували — 88.97%
1,200,011Мати будь-яку заборону — 11.03%
55 хвЩоб підрахувати все це за допомогою одного ключа API

Скільки цей флот вже заплатив Valve за своє існування

Це не оцінка доходів ферми. Це мінімальна сума, яку вона вже витратила в магазині Valve — отримана на основі власного правила Valve, застосованого до наведеного вище підрахунку.

Значення 10,880,610 охоплює повний список учасників групи ASF, який повертає API — сюди входять як обмежені, так і необмежені облікові записи. Власне значення Steam Обмежені облікові записи користувачів На цій сторінці зазначено, що облікові записи з обмеженими правами не *враховуватися у* Steam членство в групі (вони не враховуються при відображенні чисельності групи), але все одно можуть з’являтися у відповідному списку учасників. Необмежена підмножина — акаунти, які витратили щонайменше $5.00

у магазині Steam — дорівнює саме **5,360,499** — на сторінці групи відображається кількість Steam, яка, згідно з власним правилом Steam, не враховує обмежені облікові записи. Розрахунок мінімального порогу $5.00 застосовується лише до цієї необмеженої підгрупи.

5,360,499члени без обмежень
(кількість груп, що відображаються у Steam)
×
$5.00Власний мінімум Valve
щоб перестати бути обмеженим
=
$26,802,495мінімальна сума покупок у магазині
за допомогою необмеженої підмножини

Це нижня межа суми коштів, яку Valve вже отримала від необмеженої частини флоту — це не оцінка доходу і не заява про прибуток. Фактичні витрати на один обліковий запис для більшості є вищими; цифра $5.00 є лише мінімальним необхідним порогом.

Вторинний збір: комісія у розмірі до 66.7% від обсягу вирощеної продукції. Окрім вступного внеску в розмірі $26.8M, за кожну картку та товар, що реалізуються на Спільнотному ринку, сплачується обов’язкова мінімальна комісія в розмірі Valve ($0.01 Steam комісія + $0.01 комісія видавця). Для типових карток та непотрібних предметів вартістю 3 центи, **Valve забирає 2 центи з 3 центів — фактичне скорочення на 66.67% на користь Valve**, що значно перевищує заявлений маркетинговий показник 15%.

Важливе застереження щодо чисельності населення: Належність до групи не є доказом того, що кожен окремий обліковий запис є спеціалізованим ботом, а також не охоплює всіх ботів на Steam. ASF за замовчуванням автоматично підписує облікові записи на свою групу спільноти під час запуску; за винятком випадків, коли користувач явно знімає галочку або вимикає цей параметр налаштування (`AutoJoinSteamGroup`), постійні гравці, ті, хто грає лише час від часу, та члени спільноти залишаються у списку поряд з автоматизованими флотами для фармінгу. Крім того, заборона Steam не супроводжується публічним обґрунтуванням. Цей висновок є емпіричним показником для всієї групи користувачів, пов’язаних із цим програмним забезпеченням, а не індивідуальним рішенням щодо будь-якого окремого облікового запису. Сукупний, відтворюваний: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Географія

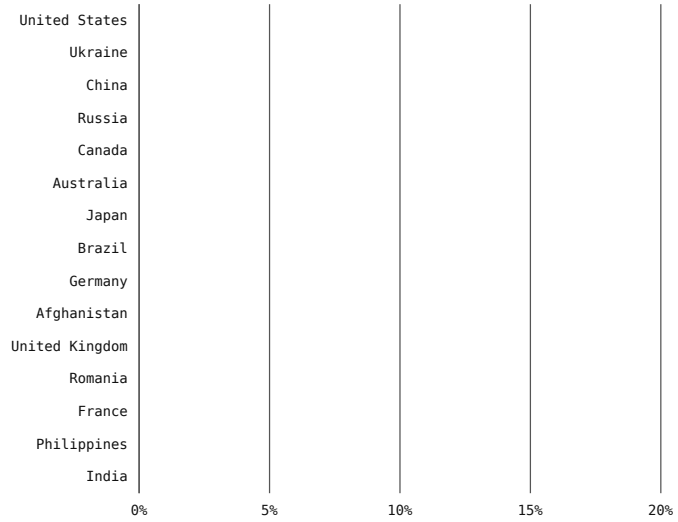
Де базується флот

Лише 8.5% із заблокованих акаунтів взагалі вказали країну. Серед тих, хто це зробив, найбільшу частку становлять користувачі зі Сполучених Штатів.

Профіль Steam містить опціональне поле «Країна». **100,413 із 1,182,811 заблокованих акаунтів заповнили його — 8.5%.**† Серед цієї меншості лідирують Сполучені Штати з показником 15.5%, за ними йдуть Україна, Китай і Росія, а решта розтягується довгим хвостом по всій Європі, Латинській Америці та Південно-Східній Азії. Ніхто не перевіряє ці дані: Афганістан входить до першої десятки, що приблизно відповідає його значенню. Інші 91.5% пропущено, а не присвоєно, тож те, що наводиться далі, відображає структуру самовідібраної меншості — це не карта флоту і не підстава для тверджень про те, звідки він керується.

Заблоковані акаунти за країною, яку вказано

15 країн, що лідирують за кількістю 100,413 заблокованих акаунтів, які розкривають місцезнаходження у публічному просторі. Частка вказана від цієї підгрупи. Наведіть курсор, щоб побачити кількість.



Місцезнаходження, зчитане з GetPlayerSummaries для забороненої підмножини. Це поле заповнюється власником облікового запису і ніким не перевіряється, тому вихідний сервер VPN або жартівливий запис враховуються так само, як і справжні.

03 — Свіжість

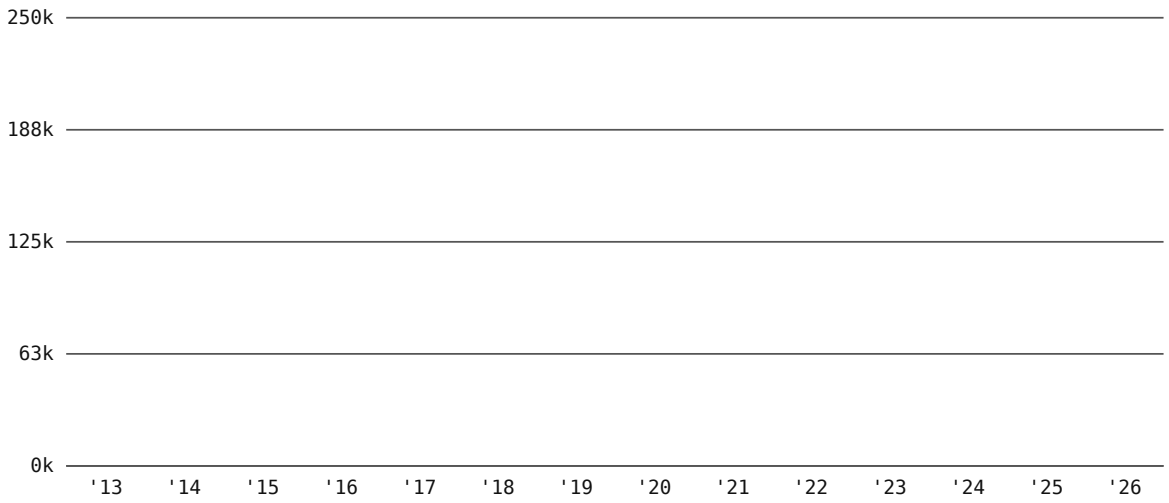
Останні рахунки, а не старі заборгованості

Судячи з дати створення облікових записів, ця група заблокованих користувачів з’явилася нещодавно, а не є залишком епохи колекційних карток.

Якби це була давня проблема, яку поступово вирішують, то заборонені акаунти переважно стосувалися б перших років існування колекційних карток. Насправді ж все навпаки. З 1,132,852 заборонених акаунтів, у яких вказано дату створення, **70% були створені у 2020 році або пізніше, а майже половина з них — з 2023 року.** Цей показник зріс з 59,175, встановленого у 2017 році, до пікового значення **227,030 створено лише у 2024 році**. Кожен із них пройшов через ворота магазину $5.00 ще до того, як там встигли прийняти картку, тому з кожного було стягнуто вхідний внесок.

Коли були створені заблоковані акаунти

Рік створення облікових записів 1,132,852 заблокованих користувачів, у яких вказано дату створення. Період охоплює 2020–2026 роки, а не епоху колекційних карток 2013–2015 років. Пік: 2024 рік. Наведіть курсор, щоб переглянути кількість.



70%Серед заблокованих акаунтів, створених у 2020 році або пізніше
227,030Заблоковані акаунти, створені у 2024 році — році піку активності
51,701Спад у 2021 році, що припав на період між двома піковими роками, — причина якого залишається нез’ясованою
2003→2026Діапазон даних наявний, але дані охоплюють лише останні шість років
Дата створення — GetPlayerSummaries для підмножини заблокованих акаунтів, очищеної від дублікатів за SteamID64. Датою створення вважається дата реєстрації акаунта, а не дата його блокування чи початку фармінгу; ця інформація використовується тут як доказ того, наскільки недавно з’явилася ця група, а не як доказ намірів. Три речі, яких не відображає діаграма:

- **Тенденція після 2024 року.** Акаунт, створений у 2025 або 2026 році, мав менше часу, щоб отримати блокування, а 2026 рік охоплює дев’ять місяців — отже, 227,030 → 121,070 → 16,534 свідчить про цензуру, а не про зниження.
- **Коефіцієнт заборони.** Дати створення враховувалися лише для заблокованих облікових записів, тому знаменник відсутній. Сама лише зростаюча кількість користувачів могла б зумовити таку динаміку.
- **Чому 2021 рік виявився провальним.** 51,701 розташоване між 105,821 і 104,641, нижче половини висоти кожного з сусідів. У відкритих джерелах немає пояснень щодо цього; це значення залишено видимим, а не згладжено.

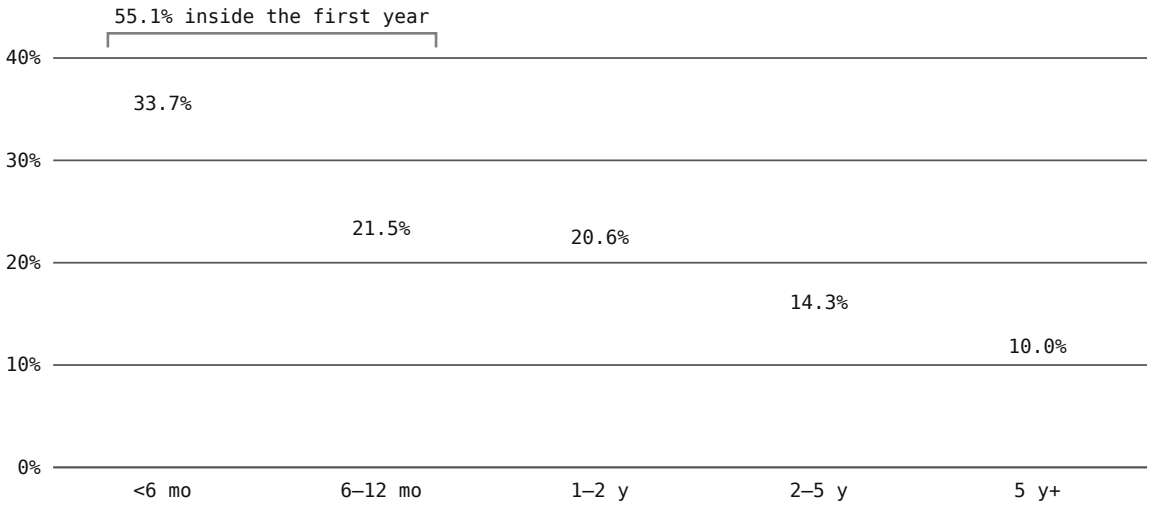
04 — Графік

Коли Valve спрацьовує, це відбувається протягом першого року

Очевидним аргументом на користь того, що 88.97% залишається незмінним, є накопичені справи. Однак заборони, що мають дату, свідчать про протилежне.

Скільки часу існував акаунт на момент накладення блокування

Вік облікового запису на момент блокування для 293,750 заблокованих облікових записів, для яких вказано як дату створення, так і дату останнього блокування. Більше половини з них було виявлено протягом першого року.



Заблоковано протягом першого року — 55.1% Пізніше заблоковано — 44.9%
0,80 р.Медіанний вік облікового запису на момент накладення заборони
55.1%Заблоковано протягом першого року існування облікового запису
33.7%Заборонено протягом перших шести місяців
293,750Облікові записи, в яких вказані обидві дати
Ось відповідь на цей очевидний аргумент на захист. Якщо 88.97% флоту залишається незачепленим через те, що процес виконання просто повільний — накопичені справи поступово опрацьовуються — то заборони, які *зробити* можна було б припустити, що дані будуть застарілими. Насправді все навпаки: медіанний вік заблокованого облікового запису становив **дев'ять з половиною місяців**, а третій — 33.7% — був спійманий протягом шести місяців. Коли Valve впливає на цю популяцію, він діє швидко. Дев’ять із десяти, які все ще перебувають на волі, не стоять у черзі.

Вік на момент заборони = дата створення від GetPlayerSummaries віднято від дати введення заборони, яка випливає з Кількість днів з моменту останнього блокування, читайте далі 2026-09-23. Це значення обчислюється лише в тих випадках, коли присутні обидва значення: 293,750 із 1,200,011 заблокованих облікових записів. Решта облікових записів не містять значення «кількість днів з моменту», тому їх опущено, а не припущено — тож розглядайте це як форму датованої підмножини, а не кожного окремого блокування.

05 — У чому насправді полягає ця заборона

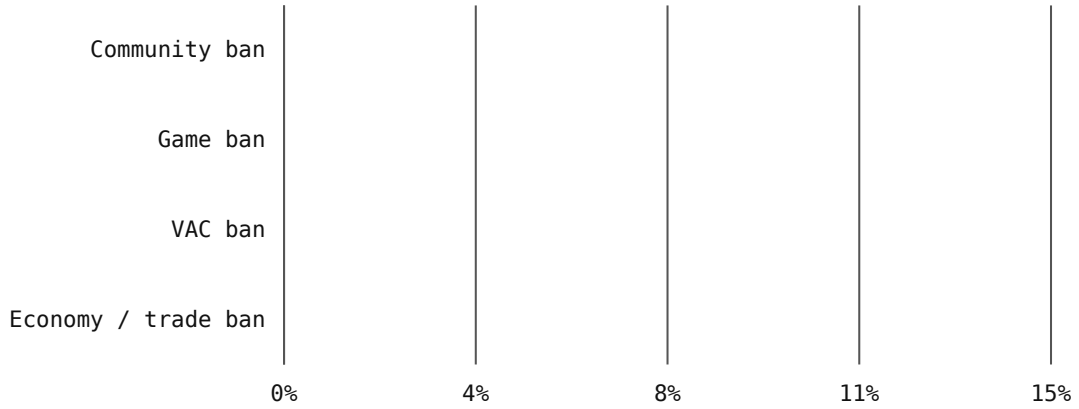
Коли Valve спрацьовує, це не зупиняє бота

Серед тих 11%, на яких накладено будь-яку заборону, зверніть увагу, яка саме заборона.

Блокування — це не блокування. З 1,200,011 облікових записів Valve позначив як підозрілі, **99.8% нести *спільнота* заборона** — обмеження на форумах, у профілях та групах, яке жодним чином не впливає на торгового бота. Акаунт як і раніше може отримувати картки, здійснювати обмін та переміщувати запаси. 22.2% мають принаймні один ігровий бан та 3.9% бан категорії VAC; ці категорії перетинаються, тому їх не можна підсумовувати. Єдина санкція, яка фактично унеможливлює торгівлю, — бан на економічну діяльність / торгівлю — накладена на 5,214 акаунтів. Ми не спираємося у цій справі лише на цю цифру — заборони на торгівлю загалом є рідкісними у Steam випадках. Суть цієї діаграми простіша: навіть частка Valve *чи* Touch продовжує торгувати.

За що насправді заблоковані ці 11%

Частка кожного типу блокування від загальної кількості 10,880,610 перевірених учасників. Один акаунт може мати кілька типів блокування. Наведіть курсор, щоб переглянути кількість.



Заборона типу Steam не містить поля «причина», тому жодна з цих заборон не пов’язана конкретно з фармінгом карт — це поєднання різних типів заборон, наведених поряд із тим, що фактично обмежує кожен із цих типів. Заборона від спільноти не перешкоджає торгівлі; на відміну від неї, економічна заборона / заборона на торгівлю — перешкоджає. Підсумок: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — Інша група населення

Шахраї Valve, давайте розберемося: 51,732 Повний перепис населення

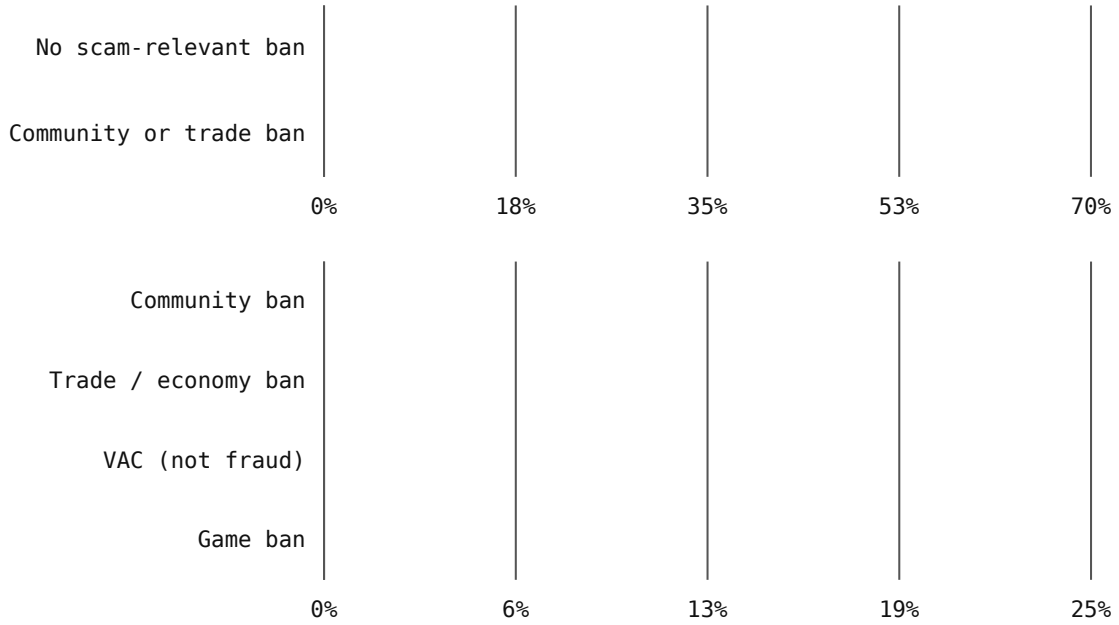
Другий, незалежний список — випадки шахрайства, підтверджені спільнотою, — оцінений на основі того самого офіційного API.

Групу прихильників автоматизації можна було б списати на рахунок нешкідливих ледарів. А от другу групу — ні. SteamRep — це давно діюча база даних про репутацію спільноти; обліковий запис, позначений ЗАБЛОКУВАНО Ця спільнота визнала цю особу шахраєм на підставі задокументованих доказів від потерпілих та логів чатів про транзакції. Ми провели повний перепис усіх **51,732 профілів із статусом «ЗАБЛОКОВАНО»** на противагу офіційному веб-API Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) — і враховувалися лише ті санкції, які стосуються шахрайства. Заборона категорії VAC застосовується за використання програмного забезпечення для обману в грі (аймботи, хаки для бачення крізь стіни); вона не має жодного впливу на трейдера і не є доказом Valve, що вчинив шахрайство, тому не враховується як захід щодо боротьби з шахрайством.

У рамках повного переліку облікових записів 51,732 67.77% — 35,059 шахраїв, щодо яких було винесено рішення, — не мають ЖОДНИХ заборон, пов’язаних із шахрайством, від Valve: вони все ще можуть здійснювати обмін, надсилати запити на додавання в друзі новим жертвам та обмінюватися повідомленнями. Лише 32.23% отримали заборону на участь у спільноті або на обмін, причому заборона на обмін — єдиний захід, який фактично унеможливлює передачу предметів з інвентарю — накладена лише на 18.81% (9,731 акаунтів). Ще 12.81% (6,627 облікових записів) мають VAC або ігрові заборони виключно за шахрайство в грі, при цьому залишаючись повністю необмеженими в Steam торгівлі.

Підтверджені шахраї, залежно від того, чи застосував Valve заборону, пов’язану з шахрайством (Повний перепис)

Усі 51,732 SteamRep-заблоковані профілі, згруповані залежно від того, чи Valve було застосовано заборону на участь у спільноті чи на торгівлю. VAC та ігрові заборони не враховуються — вони не стосуються випадків шахрайства. Наведіть курсор, щоб переглянути кількість.



51,732 SteamRep — перевірено заблокованих профілів — 100% повний перепис
35,059Не має заборони, пов’язаної з шахрайством (67.77%)
18.81%Впровадьте торговельну заборону, яка покладе край шахрайству (9,731)
32.23%Пост Valve зазнав заборони з боку спільноти або адміністрації (16,673)
SteamRep — це стороння база даних про репутацію, оцінка якої здійснюється спільнотою, а не Valve — і в цьому суть: зовнішні докази, що порівнюються з тим, що зробила сама Valve. Усі 51,732 заблоковані профілі з канонічного експорту були безпосередньо зіставлені з ISteamUser/GetPlayerBans/v1. Термін «пов’язаний із шахрайством» означає заборону доступу до спільноти або заборону участі в економіці/торгівлі; VAC (12.81%) та ігрові заборони (3.86%) обліковуються окремо, оскільки вони стосуються обману, а не шахрайства. Повний набір даних аудиту: steamrep_steam_bans.csv.

Дві популяції, один результат

Це не ті самі люди і не та сама поведінка. В одному випадку йдеться про десять мільйонів автоматизованих акаунтів, в іншому — про п’ятдесят три тисячі шахраїв, щодо яких було винесено судове рішення. Спільним для них є лише форма результату: **дев’ять із десяти сільськогосподарських рахунків ніколи не використовуються, а понад дві третини (67.77%) підтверджених шахраїв не зазнають жодних санкцій, пов’язаних із шахрайством.** Блокування в спільноті Valve дійсно вільно застосовується для обмеження доступу до форумів та профілів, але не стосується торгівлі. Кнопка «Повідомити», база даних репутації, блокування, що запобігає шахрайству: все це є, але використовується недостатньо. Порівняйте це з архівними відмовами в основному досьє, де та сама компанія назавжди видаляє окремий обліковий запис, посилаючись на комерційне використання та автоматизацію як причину — це положення не є мертвим, воно є цілеспрямованим.

07 — Проблема з обліковим записом $5.00 та захоплення облікового запису

Емпіричний аналіз облікових записів 100,000: ботнети — це не одноразові безкоштовні облікові записи

Логіка статистичної вибірки та математичний доказ: чому вибір будь-якого іншого значення 100,000 дає абсолютно той самий результат.

Основним аргументом Valve у відповідь на зауваження регуляторних органів та органів захисту прав споживачів було те, що автоматизовані шахрайські дії та фармінг здійснюються за допомогою тимчасових безкоштовних «одноразових» акаунтів, які швидко блокуються. Згідно з опублікованими правилами Valve, акаунт є *Обмежена кількість* доки вона не витратить щонайменше **$5.00 доларів США** у магазині Steam, що унеможливлює для нього торгівлю, надсилання запитів на додавання в друзі та використання функцій API. Ми перевірили це твердження безпосередньо, протестувавши статус монетизації репрезентативної, математично обґрунтованої вибірки **100,000 заблоковано Steam облікових записів** взяті з нашого корпусу метаданих профілів 1,182,811.

ПРОТОКОЛ ВІДБІРУ ПРОБ (SRSWOR)

100,000 Неупереджений зріз

За матеріалами $N = 1{,}182{,}811$ унікальних заблокованих Steam облікових записів, відібраних методом простої випадкової вибірки без заміщення за допомогою криптографічно однорідного генератора випадкових чисел (PRNG). Кожен обліковий запис мав однакову ймовірність включення, що становила $P = n / N \approx 8.45\%$, що повністю усуває спотворення, пов’язані з виживанням та активністю.

МАТЕМАТИЧНИЙ ДОКАЗ

Похибка < ±0.4%

Застосування формули поправки на скінченну сукупність (FPC) при **99% Довірчий інтервал** ($Z = 2{,}576$):

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

ВІДТВОРЮВАНІСТЬ

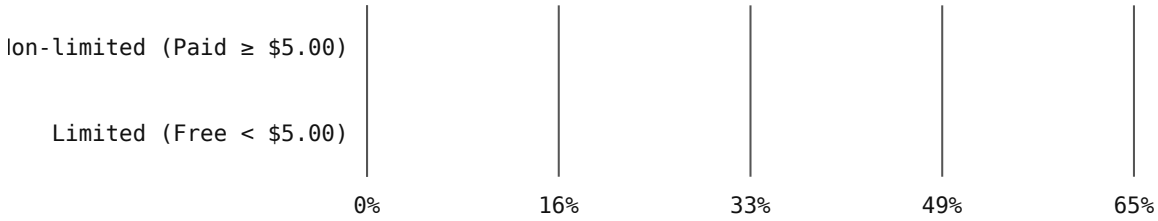
Чому будь-яка цифра 100 тис. дає однаковий результат

Оскільки межа похибки обмежена значенням ±0.4% при рівні достовірності 99%, **математично гарантовано, що будь-яка інша незалежна вибірка з 100,000-рахунку потрапить у діапазон 63.06% ± 0.39%** (від 62.67% до 63.45%). Ця вибірка відображає всю сукупність із 1,18 мільйона заблокованих користувачів.

Результати аудиту повністю спростовують аргумент про «одноразові боти». З 100,000 облікових записів, перевірених за допомогою застарілого XML-інтерфейсу профілю Steam: **61,490 облікових записів (63.06% із класифікованих облікових записів) — це облікові записи без обмежень (платні), на які було витрачено щонайменше $5.00 на Steam.** Тільки **36,021 (36.94%)** є обмеженими безкоштовними обліковими записами, тоді як 2,489 були не налаштованими або приватними.

100,000 Заблоковані акаунти: платні ($5+ витрати в магазині) проти безкоштовних акаунтів з обмеженим статусом

Емпірична перевірка 100,000 випадково відібраних заблокованих облікових записів. Понад 63% з них пройшли платну фінансову перевірку Valve. Наведіть курсор, щоб переглянути статистику.



100,000Вибіркова сукупність (SRSWOR, N = 1,18 млн)
63.06%Платні акаунти без обмежень (акаунти 61,490)
±0.39%Похибка при довірчому інтервалі 99%
~745,800Екстрапольована кількість платних акаунтів у корпусі з 1,18 млн заблокованих акаунтів

Структурна реальність: ліквідація рахунків у промислових масштабах

Чому 63% від загальної кількості відібраних заблокованих акаунтів мають бути платними акаунтами, власники яких витрачали реальні гроші в магазині Valve? Оператори ботнетів не витрачають мільйони зі своєї кишені на одноразові акаунти. Цей показник підкреслює обсяг **зламані та захоплені акаунти** що циркулює в екосистемі.

Цю шкалу можна безпосередньо спостерігати на підземних платформах: на таких торгових майданчиках, як FSB Market (анонімізована назва; оригінальну назву тут не вказано), на **550,000 Steam рахунки** (журнали даних про крадіжки, матеріали фішингових атак, атаки методом підстановки облікових даних) у будь-який момент активно виставляються на продаж (phishdestroy.io/live-intel). Маркетплейс перевіряє автентичність покупців і продавців за допомогою власного OpenID Valve Steam, і жоден із них `FSB Market` ані `пов’язаний форум` блокується фільтром посилань 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 →

Як зазначено в розділі 06, Valve не вживає активних заходів для припинення цієї шахрайської діяльності: **67.77% шахраїв, підтверджених спільнотою, не мають жодних заборон за шахрайство на Steam**, а 88.97% з парку автоматизованих облікових записів залишається абсолютно недоторканим. Ці облікові записи вільно переміщуються, проходять автентифікацію через офіційні API та здійснюють торгові операції в межах екосистеми, практично не несучи жодної відповідальності.

Схема архітектури судово-криміналістичних доказів та правозастосування
Інтерактивна діаграма, що відображає дані з 10,88 млн просканованих облікових записів, 100 тис. емпіричних зрізів та 53,5 тис. підтверджених шахраїв · Натисніть на посилання, щоб переглянути вихідні дані
Рівень 01 · 10,88 млн — перепис парку засобів автоматизації
Найбільша група користувачів, які самостійно ідентифікують себе як автоматизовані об’єкти на Steam, послідовно пройшла через офіційний API заборони Valve. Це доводить, що комерційні флоти ботів працюють на 88.97% безкарно, сплачуючи при цьому десятки мільйонів у вигляді вступних внесків.
9,680,599 88.97% Активні та незаймані

Акаунти, на яких використовується автоматизоване програмне забезпечення та які не мають у своєму історії жодних заборон будь-якого роду.
Необроблені дані перепису у форматі JSON (1,2 КБ) ↗ Переглянути розділ 01 ↗
$26,802,495 Мінімальний рівень доходу від прямих продажів у магазинах
Зібрано Valve від 5,360,499 членів без обмежень, які перевищили мінімальний поріг вступу $5.00.
Аудит карткової економіки ↗ Valve $5 Часті запитання щодо правил ↗
1,200,011 11.03% Підмножина з позначками
99.8% — застосовуються лише косметичні обмеження для спільноти; торгівля залишається відкритою на 99.95% рахунках.
Розподіл за типами заборон ↗ Заблокована база даних (60,4 МБ) ↓
Рівень 02 · 100,000 — Аудит на основі емпіричної вибірки за рахунками (N = 1,182,811)
Репрезентативна вибірка розміром SRSWOR, оцінена за допомогою застарілих XML-кінцевих точок. Математично доведений рівень похибки < ±0.4% при довірчому інтервалі 99%. Це спростовує твердження про те, що заблоковані боти є безкоштовними одноразовими акаунтами.
61,490 (63.06%) Платні акаунти без обмежень (витрати $5+)
Понад 63% заблокованих акаунтів припадає на платні транзакції. Це дозволяє екстраполювати, що у пулі заблокованих акаунтів налічується приблизно 745,800 платних акаунтів (мінімальний поріг входу — $3.73 млн).
Обмежені результати у форматі CSV (2,1 МБ) ↓ Експертний звіт щодо 100 тис. ↗
36,021 (36.94%) Обмежені безкоштовні облікові записи (< $5.00)
Незначна частина заблокованих профілів відповідає опису «одноразового бота» від Valve. Акаунти 2,489 були неналаштовані або приватні.
Зразок набору даних у форматі CSV (100 тис. записів) (8,5 МБ) ↓ Аналіз витрат MD ↗
34.67% проти 63.93% Аудит очищення профілів
Valve видалив псевдоніми, замінивши їх на необроблені SteamID64 на 34,673 облікових записах, але залишив власні імена та аватари повністю без змін на 63,928 заблокованих облікових записах.
Відділ дезінфекції ↗ Загальний огляд дорожньої карти ↗
34.59% Спадщина Старі облікові записи (створені у 2003–2019 рр.)
Понад третина заблокованих акаунтів була зареєстрована від 5 до 20 і більше років тому, що свідчить про викрадення акаунтів довгострокових гравців Steam у промислових масштабах.
Хронологія вікових періодів ↗ Відмови у наданні підтримки ↗
Рівень 03 · 51,732 SteamRep Перепис підтверджених шахраїв
Повний 100% перелік шахраїв, визнаних винними спільнотою, із логами чатів жертв та доказами торгових операцій, зіставлений з офіційними Steam API-інтерфейсами списків заблокованих користувачів. Доводить системну неспроможність правоохоронних органів.
35,059 (67.77%) Відсутність заборон за шахрайство (повна безкарність)
Понад дві третини перевірених шахраїв не мають жодних заборон на участь у спільноті чи на торгівлю від Valve. Вони можуть повноцінно здійснювати торгівлю та залучати нових жертв.
SteamRep Список заборонених API (2,6 МБ) ↓ SteamRep Аудиторський звіт ↗
9,731 (18.81%) Економіка / Торговельні заборони
Єдина санкція, яка припиняє реалізацію запасів. Застосовується до менше ніж п’ятої частини підтверджених шахраїв.
SteamRep Джерело (2,1 МБ) ↓ Ознайомтеся з розділом 06 ↗
6,627 (12.81%) Недоречні заборони за шахрайство (лише VAC)
Їх заблокували за використання аймботів та воллахів у іграх, тоді як їхні можливості з торгівлі Steam та фішингу залишаються 100% активними.

VAC Аналіз нерелевантності ↗ Хронологія подій у сфері безпеки ↗

Рівень 04 · Втручання у вікі-сайти та порушення безпеки інфраструктури в серпні 2026 року

У пакеті доказів зафіксовано випадки несанкціонованого втручання у внутрішню документацію розробників, обмеження доступу до редактора спільноти та порушення безпеки незахищених периметрів.

1,200+ Редактори Журнали конфліктів VDC Wiki

Редактори спільноти, які намагалися виправити фішингові посилання та шаблони спаму, систематично блокувалися автоматичними фільтрами, тоді як співробітники Valve ігнорували попередження.

Звіт про конфлікти в Росії (127 КБ) ↗ Звіт про класифікацію (66 КБ) ↗

12 ТБ без аутентифікації Серпень 2026 р. Втеча активів (CWE-284)

Valve протягом кількох тижнів розміщував 12 терабайтів внутрішнього коду та прототипних збірок на відкритій публічній точці доступу без аутентифікації.

Valve Досьє про некомпетентність (43 КБ) ↗ Архів доказів ↗

Витік даних у компанії CEVA Logistics Серпень 2026 року: витік персональних даних клієнтів

Імена, адреси та номери телефонів європейських покупців Steam Deck витекли від логістичного партнера компанії Valve, що спричинило хвилю фішингових атак.

Запис про інцидент ↗ Історія виконання ↗

Артефакт вибірки: banned_100k_slice.csv (100,000 рахунків). Результати аудиту: slice_100k_limited_results.csv. Повний аналітичний звіт: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Метод та обмеження

Як це було сприйнято і чого в цьому не стверджується

Три відкриті вибірки, один відкритий API, ретельна статистична вибірка.

ВИКОНАННЯ ТА ПОВНОВАЖЕННЯ

Перепис ASF, 100,000-акаунт SRSWOR фрагмент та SteamRep перехресна перевірка були виконані PhishDestroy учасниками під їхніми власними Steam акаунтами та ключами Web API в рамках публічної роботи Коаліції з боротьби з фішингом та шахрайством. Автор досьє не володіє жодним Steam ключем Web API і особисто не проводив сканування в режимі реального часу. Агрегація, хешування, верифікація та публікація були здійснені на основі результатів, отриманих учасниками.

Населення	Звідки це взялося	Що було прочитано
Члени ASF 10,880,610	Публічний список учасників групи спільноти ArchiSteamFarm Steam. На сторінці групи Steam відображається 5,360,499 учасників (лише без обмежень); список учасників, отриманий через API, містить загалом 10,880,610 записів, включаючи облікові записи з обмеженнями. При першому запуску користувач автоматично приєднується до групи, якщо він явно не вимкнув налаштування приєднання до групи за замовчуванням у конфігурації (`AutoJoinSteamGroup` / Статистика), тобто список учасників включає комерційні кластери ботів, окремих користувачів, які використовують картки для пасивного заробітку, та звичайних гравців, які залишили увімкненим стандартний параметр.	GetPlayerBans для кожного учасника (позначки про блокування); GetPlayerSummaries за датами створення та країною. Зібрано у пакети по 100 ідентифікаторів, з видаленням дублікатів за SteamID64.
100 тис. заблокованих акаунтів SRSWOR Частина 100,000	Репрезентативна вибірка, сформована рівномірним випадковим відбором без повернення з корпусу 1,182,811 заблокованих акаунтів ($P = 8,45\%$). Корекція на скінченну сукупність дає похибку $\pm 0,39\%$ при рівні достовірності 99% ($Z = 2,576$).	Монетизація та статус обмеженого облікового запису (isLimitedAccount) перевірено за допомогою застарілого інтерфейсу XML-профілю Steam (?xml=1) через розподілені проксі-конвеєри. Підтверджує статус «63.06%» (оплачено).
SteamRep шахраї 51,732	Проведено 100% повний перелік усіх профілів, позначених як «ЗАБЛОКОВАНІ», у SteamRep базі даних репутації спільноти (загалом 51,732 профілів). Вибірка чи фільтрування не застосовувалися.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 для всіх облікових записів 51,732, у перехресному аналізі за статусом SteamRep. Підтверджує, що 67.77% не має жодних заборон, пов’язаних із шахрайством.

Предмет формули винайдення

Лише емпіричні показники та статистично обмежені оцінки. У сукупності автоматизованих облікових записів 88.97% не мають заборони; підмножина заблокованих облікових записів має перекіс у бік останніх даних (70% з 2020 року). Під час емпіричної перевірки акаунтів 100,000 63.06% заблокованих акаунтів є платними (без обмежень), при цьому математично доведено, що похибка не перевищує ±0.4%. Серед 51,732 підтверджених шахраїв 67.77% не мають заборони, пов’язаної з шахрайством. Кожна цифра може бути відтворена за допомогою власного веб-API Valve.

Що не є предметом заявки

Заборона типу Steam не містить поля «причина», тому жодна з таких заборон не пов’язана з конкретною причиною. Належність до групи не є доказом того, що акаунт є автоматизованим ботом: оскільки ASF за замовчуванням дозволяє приєднуватися до

груп, якщо цю опцію не відмітити вручну, у цій популяції змішані комерційні ферми з декількома акаунтами та особисті акаунти звичайних гравців і любителів. Інформація про країну надається самими користувачами, а позначка SteamRep є рішенням спільноти, а не судовим вироком. Імена окремих осіб не вказуються.

Чому це важливо

Valve використовує той самий API, має власну базу даних та зберігає причини блокування, які цей сканер не може побачити. Він може виконати цей запит по всьому простору ідентифікаторів за лічені секунди. Показник, який дозволяє сторонній організації перевірити заяву про застосування санкцій щодо певного номера, ніколи не публікувався тією стороною, яка може надати його з повною точністю. Це зовнішня оцінка, наведена для того, щоб питання можна було поставити з наведенням конкретної цифри.

Читайте далі: економіка карт, якою керує ця група населення → · захист від несанкціонованого доступу та крадіжки → · повне досьє →