Cục Thống kê Dân số Valve sẽ không công bố — Hồ sơ của Steam

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

PHỤ LỤC VI — CUỘC ĐIỀU TRA DÂN SỐ MÀ VALVE KHÔNG CÔNG BỐ

Kiểm toán việc thực thi — Cuộc điều tra về lệnh cấm “1,182,811”

Chúng tôi không hỏi Valve diện tích trang trại là bao nhiêu. Chúng tôi *đã được đếm* nó.

PHẦN NÀY CHỨNG MINH ĐIỀU GÌ
Cuộc kiểm toán này trình bày một cuộc điều tra thực nghiệm về các tài khoản bị cấm trên 1,182,811 bằng cách sử dụng điểm cuối chính thức GetPlayerBans của Valve, đồng thời đối chiếu các nhóm bot thương mại với các danh sách ghi nhận hành vi gian lận đã được xác minh. Kết quả chứng minh rằng hơn 63% bot bị cấm đã thanh toán phí truy cập cửa hàng $5.00 của Valve trước khi biện pháp xử lý được áp dụng, từ đó tạo ra hàng triệu doanh thu ban đầu. Hơn nữa, trong số 51,732 những kẻ lừa đảo đã bị kết án và được ghi nhận trong các danh sách lừa đảo, hơn 67% không phải đối mặt với bất kỳ lệnh cấm nào từ cộng đồng hay lệnh cấm giao dịch — điều này chứng tỏ rằng các biện pháp xử lý của nền tảng này chỉ nhằm mục đích thu lợi nhuận thương mại chứ không phải bồi thường cho nạn nhân.

← Quay lại Bản tóm tắt dành cho lãnh đạo
Hiện chưa có con số chính thức nào về số lượng tài khoản tự động hóa đang hoạt động trên Steam. Tuy nhiên, điều này không cần phải là bí mật: không gian ID của Steam là một dãy số nguyên liên tục và Valve cung cấp khóa Web API để duyệt qua dãy này. Vì vậy, chúng tôi đã chọn cộng đồng lớn nhất tự xác định bản thân — cộng đồng ArchiSteamFarm — và quét qua từng thành viên một lần thông qua điểm cuối chặn (ban endpoint) của chính Valve. Cộng đồng này tự xác định vì ASF, khi khởi chạy lần đầu, sẽ tự động tham gia nhóm Steam trừ khi người dùng từ chối tham gia một cách rõ ràng hoặc bỏ chọn cài đặt tham gia nhóm (`AutoJoinSteamGroup` / Thống kê). Do cài đặt này được bật theo mặc định, danh sách thành viên nhóm bao quát một nhóm đối tượng rộng lớn: các mạng bot thương mại hoạt động với nhiều tài khoản, những người đam mê chơi game thỉnh thoảng để tài khoản chạy ngầm, và những người chơi bình thường đã chạy phần mềm trên tài khoản cá nhân của họ mà không bao giờ hủy đăng ký mặc định. Điều này khiến danh sách thành viên trở thành một bản thống kê thực tế về phạm vi tiếp cận tích lũy của phần mềm: **10,880,610 Tổng số tài khoản (bao gồm các thành viên không bị giới hạn đã được xác nhận qua 5,360,499 và đã vượt qua ngưỡng $5.00).** Sau đó, chúng tôi đã đặt ra câu hỏi duy nhất thực sự quan trọng — “Valve” thực sự đã gây ra điều gì cho họ?

Trang này không phải là gì. Đây không phải là lập luận cho rằng Valve nên cấm 10 triệu người, và cũng không phải là lời phàn nàn về những người “cày thẻ”. Mọi con số dưới đây đều được đưa ra vì một lý do duy nhất: Valve *có* cấm vĩnh viễn các cá nhân, và lý do được nêu rõ bằng văn bản là việc sử dụng Steam vào mục đích thương mại và tự động hóa. Điều này đánh giá cách quy tắc đó được áp dụng đối với cùng một hành vi trên quy mô lớn — bởi một nhà điều hành mà trong quá trình đó, họ thu phí mở khóa $5.00, phí giấy phép trò chơi và phí Thị trường Valve. Kết luận ở đây là sự bất đối xứng, chứ không phải việc “farm”.

Số lượng M trong bộ sưu tập “10.88” Những kẻ lừa đảo lang thang (53.5k) 100Kiểm toán trả phí so với kiểm toán miễn phí

10,880,610 Tổng số thành viên nhóm ASF đã đọc qua lệnh cấm do chính Valve đưa ra tại API (bao gồm cả tài khoản có giới hạn và không có giới hạn)

88.97% Chưa từng bị cấm lần nào cả — các tài khoản 9,680,599 vẫn còn hoạt động

63.06% Trong số các tài khoản bị cấm có những tài khoản đã thanh toán (5USD + chi phí) — 100,000 Phần SRSWOR (±0.39% MoE)

67.77% Trong số những kẻ lừa đảo đã bị kết án trên diễn đàn 51,732, không có ai bị cấm tham gia vì hành vi lừa đảo (số liệu thống kê đầy đủ)

01 — Quy mô

Mười triệu tài khoản, và chín trong số mười tài khoản vẫn chưa bị xâm phạm

Một quần thể tự đếm số lượng của mình, được đọc một lần qua điểm cuối riêng củValve.

TẠI SAO NÓ TỰ ĐẾM?

ASF sẽ tham gia nhóm thay cho bạn

Khi chạy lần đầu, ArchiSteamFarm sẽ thiết lập Thống kê Mặc định được đặt thành “true” và tự động thêm vào nhóm “Steam” của Archi’s SC Farm. Người vận hành phải chủ động chọn không tham gia. Do đó, số lượng thành viên này là mức tối thiểu của số lượt cài đặt — chứ không phải mức tối đa. Những người vận hành đã tắt tính năng Thống kê sẽ không được tính vào; số lượt cài đặt thực tế ít nhất cũng bằng con số này.

NHỮNG GÌ CHÚNG TÔI ĐÃ ĐỌC

10,880,610 tổng số mục

Danh sách thành viên của nhóm “API” đã trả về tổng cộng 10,880,610 SteamID64 — bao gồm cả những tài khoản bị giới hạn và không bị giới hạn. Trang nhóm của “Steam” hiển thị 5,360,499 (chỉ bao gồm những tài khoản không bị giới hạn). Mỗi mục trong danh sách đã được xử lý một lần qua ISteamUser/Lấy danh sách người chơi bị cấm trên 2026-09-23. Năm mươi lăm phút chỉ với một phím.

CÂU TRẢ LỜI

88.97% sạch sẽ

1,200,011 có bất kỳ lệnh cấm nào từ Steam (11.03%). Các trường hợp khác **9,680,599 hoàn toàn không có bất kỳ thông tin nào được ghi nhận** — Không phải là lệnh cấm cộng đồng, cũng không phải VAC, chẳng có gì cả. Hệ thống farm đó không bị xóa bỏ. Nó vẫn đang được để chạy. Chỉ cần một điều khoản như vậy, nhắm vào một người, là đủ để loại bỏ người đó vĩnh viễn.

Trong số các tài khoản trên 10,880,610, có bao nhiêu tài khoản đã được Valve tiếp cận

Toàn bộ lực lượng được quét, được phân chia theo việc liệu Valve có áp dụng bất kỳ lệnh cấm nào hay không. Phần màu đỏ thể hiện tất cả những gì Valve đã từng thực hiện đối với hạm đội này.

88.97%chưa bao giờ bị cấm
11.03%
Không có bất kỳ lệnh cấm nào — 9,680,599 (88.97%) Có một số lệnh cấm liên quan đến “Steam” — 1,200,011 (11.03%)

10,880,610Các thành viên nhóm ASF đã quét
9,680,599 Chưa từng bị cấm — 88.97%
1,200,011Áp dụng bất kỳ lệnh cấm nào — 11.03%
55 phútĐể đếm tất cả, trên một phím “API”

Chi phí mà đội tàu này đã phải chi trả để Valve tồn tại

Đây không phải là ước tính về thu nhập của trang trại. Đây là mức chi tiêu tối thiểu mà trang trại đã chi tại cửa hàng của “Valve” — được tính ra dựa trên quy tắc riêng củValve, áp dụng cho con số được nêu ở trên.

Số liệu thống kê “10,880,610” bao gồm toàn bộ danh sách thành viên nhóm ASF như được trả về bởi trang API — bao gồm cả các tài khoản có giới hạn và không có giới hạn. Bản thân trang Steam Tài khoản người dùng có giới hạn Trang này nêu rõ rằng các tài khoản có giới hạn không *được tính vào* Steam tình trạng thành viên nhóm (các tài khoản này không được tính vào số lượng thành viên nhóm hiển thị), nhưng vẫn có thể xuất hiện trong danh sách thành viên cơ sở. Tập con không bị giới hạn — các tài khoản đã chi tiêu ít nhất $5.00 tại cửa hàng Steam — chính xác là **5,360,499** — con số Steam hiển thị trên trang nhóm, theo quy định của chính Steam thì con số này không bao gồm các tài khoản bị giới hạn. Cách tính mức tối thiểu $5.00 chỉ áp dụng cho tập con không bị giới hạn đó.

5,360,499thành viên không có giới hạn
(Số lượng nhóm được hiển thị trên Steam)
×
$5.00Mức tối thiểu riêng của Valve
để không còn bị giới hạn nữa
=
$26,802,495giới hạn chi tiêu tại cửa hàng
bởi tập con không giới hạn

Đây là mức thấp nhất của số tiền mà Valve đã nhận được từ phần không bị giới hạn của đội tàu — không phải là ước tính doanh thu, cũng không phải là tuyên bố về lợi nhuận. Chi phí thực tế trên mỗi tài khoản cao hơn đối với phần lớn các trường hợp; con số $5.00 chỉ là ngưỡng tối thiểu bắt buộc mà thôi.

Phí thu hoạch thứ cấp: tối đa 66.7% tính trên khối lượng hàng hóa được nuôi trồng. Ngoài phí tham gia $26.8M, mỗi lần bán tháo thẻ và hàng hóa trên Thị trường Cộng đồng đều phải trả cho Valve một mức phí tối thiểu bắt buộc là hai cent ($0.01Steam + $0.01). Đối với các thẻ và mặt hàng rác thông thường 3-cent, **Valve trích ra 2 xu từ 3 xu — tương đương với việc cắt giảm thực tế 66.67% xu để có lợi cho Valve**, vượt xa mức lãi suất quảng cáo 15% được công bố.

Lưu ý quan trọng về dân số: Việc tham gia nhóm không phải là bằng chứng cho thấy mọi tài khoản đều là bot chuyên dụng, cũng như không phản ánh hết tất cả các bot trên Steam. Theo mặc định, ASF sẽ tự động đăng ký các tài khoản vào nhóm cộng đồng của mình ngay khi khởi chạy; trừ khi người dùng chủ động bỏ chọn hoặc vô hiệu hóa cờ cấu hình đó (`AutoJoinSteamGroup`), người chơi thường xuyên, những người chỉ chơi một lần và các thành viên cộng đồng vẫn có tên trong danh sách cùng với các đội tàu khai thác tự động. Hơn nữa, lệnh cấm do hệ thống phát hiện hành vi gian lận (Steam) không kèm theo lý do công khai. Kết luận này là tỷ lệ thực nghiệm được ghi nhận trên toàn bộ nhóm người dùng liên quan đến phần mềm này, chứ không phải là phán quyết riêng lẻ đối với bất kỳ tài khoản nào. Tổng hợp, có thể tái hiện: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — Địa lý

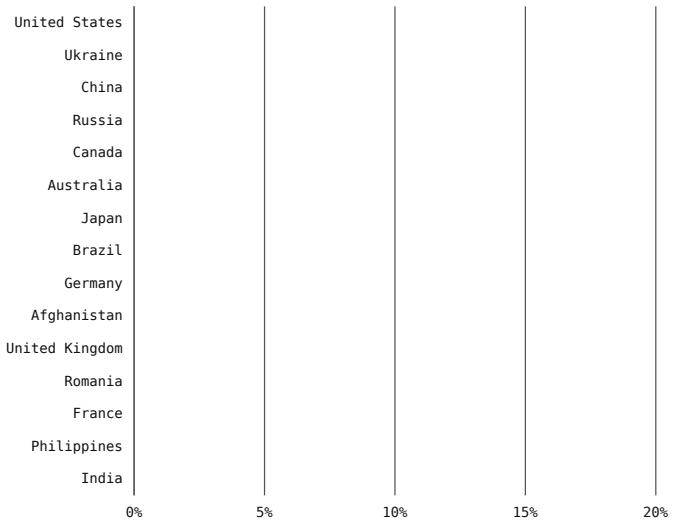
Nơi đội tàu hoạt động

Chỉ có 8.5% trong số các tài khoản bị cấm là có khai báo quốc gia. Trong số những tài khoản đã khai báo, Hoa Kỳ chiếm tỷ lệ lớn nhất.

Một hồ sơ trên Steam có trường “quốc gia” là tùy chọn. **100,413 của các tài khoản bị cấm trên 1,182,811, hãy điền vào đây — 8.5%.**† Trong số nhóm thiểu số đó, Hoa Kỳ dẫn đầu với 15.5%,, tiếp theo là Ukraine, Trung Quốc và Nga, còn phần còn lại trải dài thành một dải dài khắp châu Âu, Mỹ Latinh và Đông Nam Á. Không ai kiểm chứng dữ liệu này: Afghanistan nằm trong top 10, điều này cũng gần đúng với thực tế. Các quốc gia khác 91.5% bị bỏ qua thay vì được xếp hạng, do đó những gì được trình bày dưới đây chỉ phản ánh hình ảnh của một nhóm thiểu số tự chọn — không phải là bản đồ của toàn bộ đội tàu, và cũng không phải là cơ sở để xác định nơi điều hành đội tàu đó.

Các tài khoản bị khóa theo quốc gia được khai báo

15 là những quốc gia đứng đầu trong số các tài khoản bị cấm trên 100,413 do tiết lộ vị trí công khai. Tỷ lệ phần trăm này tương ứng với tập con các tài khoản đó. Di chuột vào để xem số liệu.



Vị trí được đọc từ Lấy tóm tắt người chơi đối với tập con bị cấm. Trường này do chủ tài khoản thiết lập và không có ai xác minh, do đó, một địa chỉ thoát VPN hay một mục nhập đùa cợt cũng được tính như một mục nhập thực sự.

03 — Độ tươi ngon

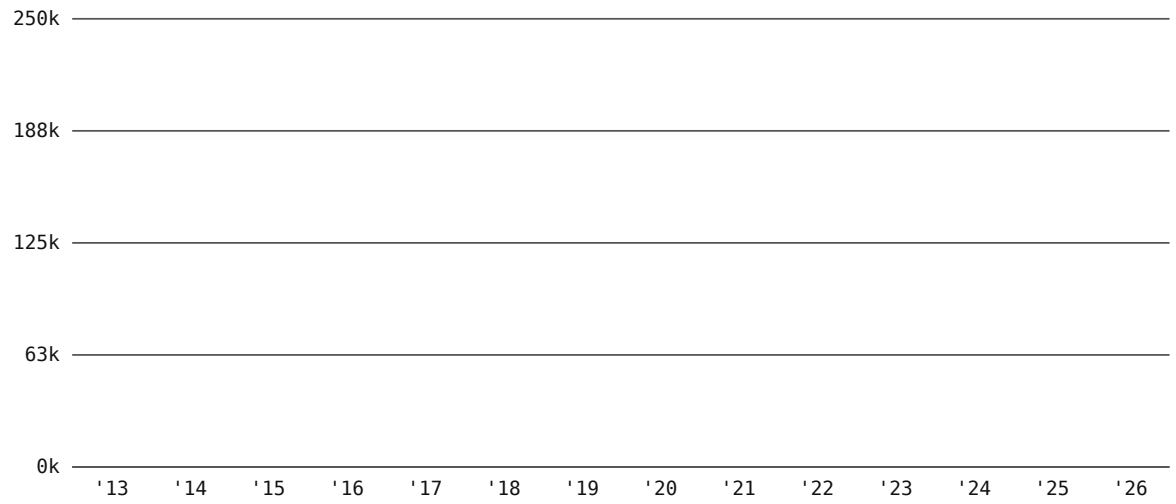
Các khoản phải thu gần đây, không phải là các khoản tồn đọng từ trước

Dựa trên thời điểm tạo tài khoản, nhóm người dùng bị cấm này là những người mới, chứ không phải là những người còn sót lại từ thời kỳ thẻ bài.

Nếu đây là một mớ hỗn độn từ lâu đang dần được dọn dẹp, các tài khoản bị cấm sẽ chủ yếu tập trung vào những năm đầu của thời kỳ thẻ sưu tập. Nhưng thực tế lại hoàn toàn ngược lại. Trong số 1,132,852 các tài khoản bị cấm có hiển thị ngày tạo, **70% được tạo ra trong phiên bản 2020 trở lên, và gần một nửa trong số đó được tạo ra kể từ 2023.** Con số này tăng từ 59,175 được tạo ra tại 2017 lên mức cao nhất là **227,030 được tạo ra chỉ trên 2024**. Mỗi người trong số họ đều đã vượt qua cổng cửa hàng $5.00 trước khi cửa hàng kịp nhận thẻ, nên phí vào cửa đã được thu từ mỗi người.

Thời điểm các tài khoản bị cấm được tạo ra

Năm tạo tài khoản của các thành viên bị cấm trên 1,132,852 – những tài khoản hiển thị ngày tạo. Nhóm này là 2020–2026, chứ không phải thời kỳ thẻ sưu tập 2013–2015. Đỉnh điểm: 2024. Di chuột vào để xem số lượng.



70%Các tài khoản bị khóa được tạo từ ngày 2020 trở đi
227,030Các tài khoản bị khóa được tạo trên 2024 — năm đạt đỉnh cao
51,701Rãnh “2021”, nằm giữa hai năm đạt đỉnh — chưa có lời giải thích
2003→2026Dữ liệu có sẵn, nhưng khối lượng chỉ bao gồm sáu năm gần đây nhất
Ngày sáng lập là Lấy tóm tắt người chơi đối với tập con các tài khoản bị cấm, đã được loại trừ trùng lặp theo SteamID64. Ngày tạo là ngày tài khoản được lập, chứ không phải ngày tài khoản bị cấm hay ngày bắt đầu hoạt động “farming”; thông tin này được xem xét ở đây như bằng chứng cho thấy độ mới của nhóm người chơi, chứ không phải để đánh giá ý định. Có ba điều mà biểu đồ này không thể hiện:

- **Một xu hướng sau sự kiện “2024.”** Một tài khoản được tạo tại 2025 hoặc 2026 có thời gian tồn tại ngắn hơn nên chưa bị cấm, còn 2026 bao phủ khoảng thời gian chín tháng — do đó, chuỗi 227,030 → 121,070 → 16,534 là hành vi kiểm duyệt, chứ không phải sự suy giảm.
- **Tỷ lệ cấm.** Số năm kể từ khi tạo tài khoản chỉ được thống kê đối với các tài khoản bị khóa, do đó không có mẫu số. Chỉ riêng sự gia tăng số lượng người dùng đã đủ để tạo ra xu hướng này.
- **Tại sao “2021” lại sụp đổ?** 51,701 nằm giữa 105,821 và 104,641,, ở vị trí thấp hơn một nửa so với cả hai trang lân cận. Không có thông tin công khai nào giải thích điều này; phần này được để nguyên như vậy thay vì được làm mịn.

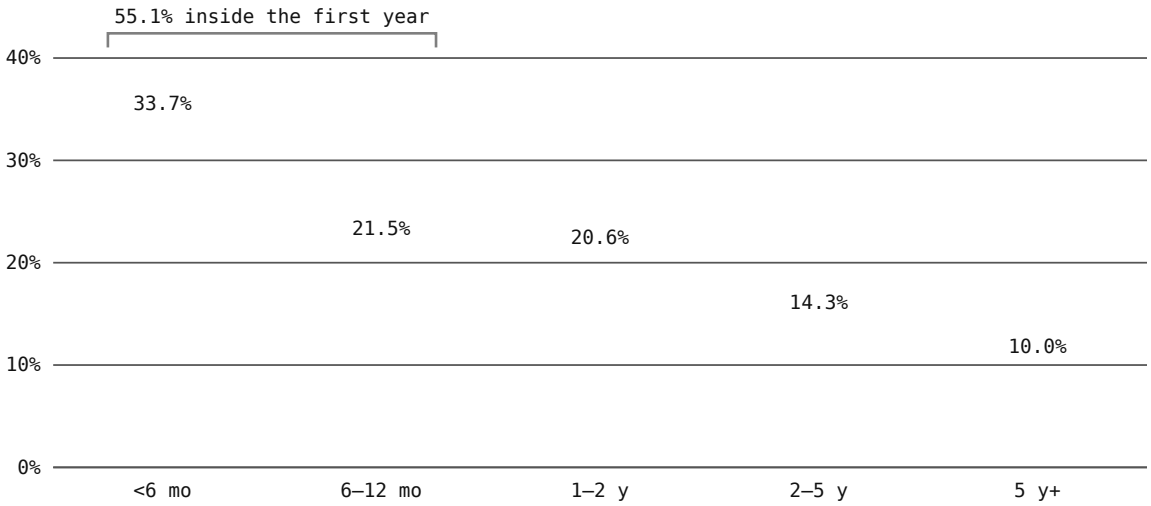
04 — Thời điểm

Khi “Valve” được thực hiện, việc thực hiện đó diễn ra trong năm đầu tiên

Lý do hiển nhiên để giải thích tại sao trang web 88.97% vẫn chưa bị can thiệp chính là do lượng công việc tồn đọng. Tuy nhiên, các lệnh cấm đã được ban hành từ lâu lại cho thấy điều ngược lại.

Tài khoản đó đã tồn tại được bao lâu khi bị cấm?

Thời gian sử dụng tài khoản tại thời điểm bị cấm, đối với các tài khoản bị cấm trên 293,750 có cả ngày tạo tài khoản và ngày bị cấm gần nhất. Hơn một nửa trong số đó đã bị phát hiện vi phạm trong năm đầu tiên.



Bị cấm trong năm đầu tiên — 55.1% Sau đó bị cấm — 44.9%
0.80 y Tuổi trung vị của tài khoản tại thời điểm bị cấm
55.1%Bị cấm trong năm đầu tiên kể từ khi tạo tài khoản
33.7%Bị cấm trong vòng sáu tháng đầu tiên
293,750Các tài khoản có cả hai ngày
Đây là câu trả lời cho lập luận phản bác hiển nhiên đó. Nếu 88.97% của đội tàu vẫn chưa bị xử lý chỉ vì việc thi hành luật diễn ra chậm chạp — do lượng công việc tồn đọng đang dần được giải quyết — thì các lệnh cấm đó *làm* người dùng sẽ có xu hướng già đi. Thực tế lại ngược lại: độ tuổi trung vị của các tài khoản bị khóa là **chín tháng rưỡi tuổi**, và một nhóm thứ ba — 33.7% — đã bị bắt trong vòng sáu tháng. Khi Valve can thiệp vào nhóm này, họ hành động rất nhanh. Chín trong mười người vẫn đang lẩn trốn không phải chờ đợi trong hàng.

Tuổi tại thời điểm cấm = ngày tạo từ Lấy tóm tắt người chơi trừ đi ngày cấm được ngụ ý bởi Số ngày kể từ lần cấm gần nhất, xem thêm tại 2026-09-23. Giá trị này chỉ được tính toán khi cả hai giá trị đều có sẵn: 293,750 trong số các tài khoản bị cấm tại 1,200,011. Các tài khoản còn lại không có giá trị “số ngày kể từ” và bị loại trừ, chứ không phải được giả định — do đó, hãy hiểu đây là cấu trúc của tập con có ngày tháng, chứ không phải của từng trường hợp bị cấm.

05 — Thực chất lệnh cấm này là gì

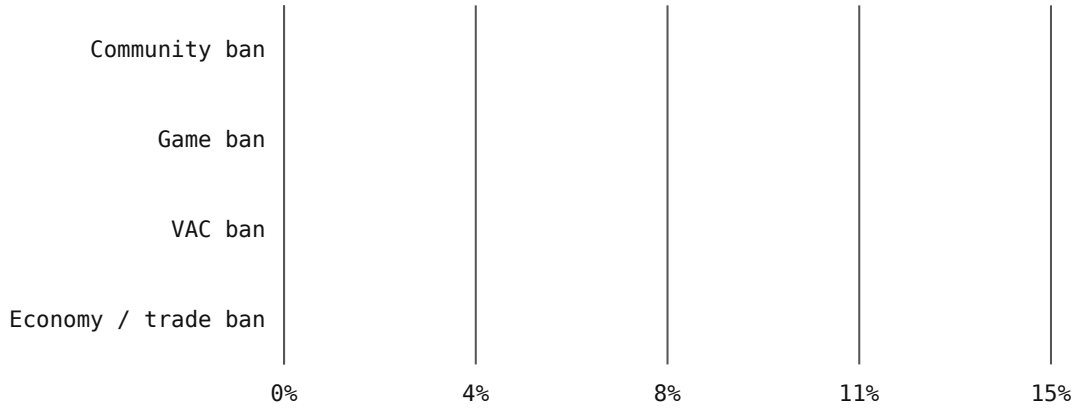
Khi Valve thực sự hoạt động, nó cũng không ngăn chặn được bot

Trong số các trang web 11% có áp dụng bất kỳ lệnh cấm nào, hãy xem đó là lệnh cấm nào.

Lệnh cấm không phải là lệnh cấm. Trong số các tài khoản 1,200,011 mà Valve đã báo cáo, **99.8% mang theo một *cộng đồng* lệnh cấm** — một hạn chế áp dụng cho các diễn đàn, hồ sơ và nhóm, nhưng không ảnh hưởng gì đến bot giao dịch. Tài khoản đó vẫn có thể nhận thẻ, vẫn có thể giao dịch và vẫn có thể chuyển kho hàng. Các tài khoản thuộc danh mục 22.2% đều bị cấm chơi ít nhất một trò chơi, còn các tài khoản thuộc danh mục 3.9% bị cấm VAC; các danh mục này có phần trùng lặp, nên không được cộng dồn. Hình phạt duy nhất thực sự ngăn chặn hoạt động giao dịch — lệnh cấm kinh tế/giao dịch — được áp dụng cho các tài khoản thuộc danh mục 5,214. Chúng tôi không dựa vào con số đó để kết luận — lệnh cấm giao dịch nói chung rất hiếm gặp trên Steam. Ý nghĩa của biểu đồ này đơn giản hơn: ngay cả tỷ lệ phần trăm Valve *có* Touch vẫn tiếp tục giao dịch.

Lý do thực sự khiến những người thuộc nhóm “11%” bị cấm

Tỷ lệ phần trăm của từng loại lệnh cấm so với tổng số thành viên được quét bởi 10,880,610. Mỗi tài khoản có thể bị áp dụng nhiều hơn một loại lệnh cấm. Di chuột vào để xem số lượng.



Lệnh cấm “Steam” không có trường “lý do”, do đó không có lệnh cấm nào trong số này được quy cụ thể cho việc “farm” thẻ — đây là sự kết hợp của các loại lệnh cấm hiện có, đi kèm với những gì mỗi loại thực sự hạn chế. Lệnh cấm từ cộng đồng không ngăn cản việc giao dịch; còn lệnh cấm kinh tế / giao dịch thì có. Tổng hợp: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — Nhóm dân số còn lại

Những kẻ lừa đảo trên Valve đã bị vạch trần: 51,732 – Tổng điều tra dân số đầy đủ

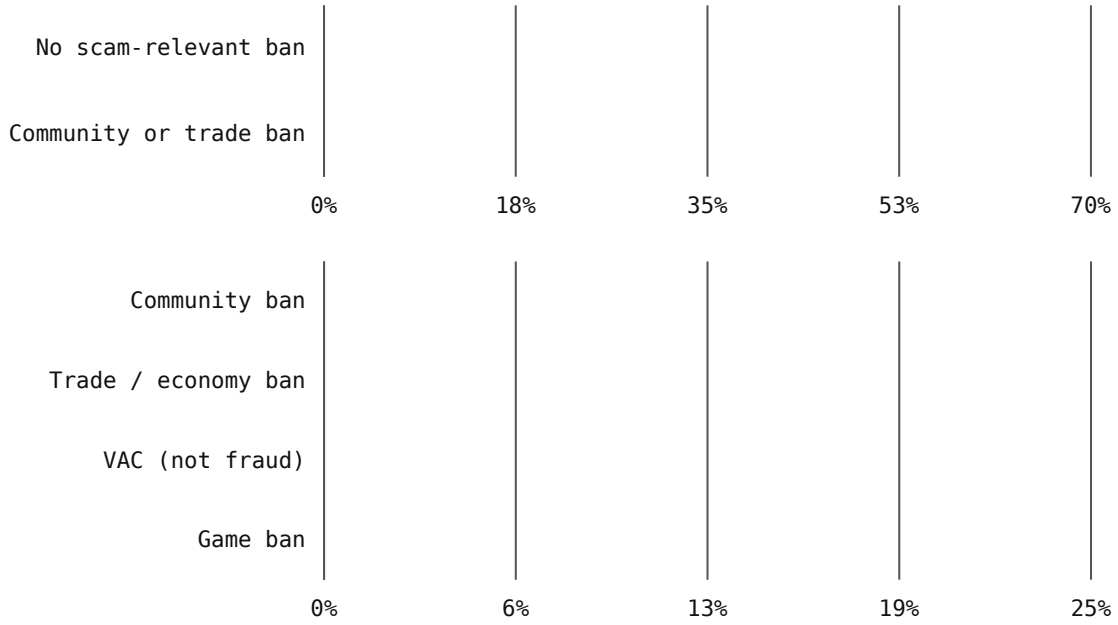
Một danh sách thứ hai, độc lập — các trường hợp gian lận được cộng đồng xác nhận — được so sánh với cùng một cơ sở dữ liệu chính thức về gian lận và lạm dụng (API).

Có thể cho rằng nhóm người dùng tự động hóa chỉ là những kẻ lười biếng vô hại. Nhưng không thể nói như vậy về nhóm thứ hai. SteamRep là một cơ sở dữ liệu uy tín cộng đồng đã hoạt động từ lâu; một tài khoản bị gắn nhãn BỊ CẤM Một kẻ lừa đảo đã bị cộng đồng đó kết luận là có tội, dựa trên bằng chứng từ các nạn nhân và nhật ký trò chuyện giao dịch được ghi lại. Chúng tôi đã hoàn tất việc thống kê 100% đối với tất cả **51,732 các hồ sơ có trạng thái "BỊ CẤM"** so với trang web chính thức của Steam tại địa chỉ API (ISteamUser/Lấy danh sách người chơi bị cấm/phiên bản 1) — và chỉ tính những biện pháp trừng phạt liên quan đến hành vi lừa đảo. Lệnh cấm VAC áp dụng đối với việc sử dụng phần mềm gian lận trong trò chơi (aimbot, wallhack); biện pháp này không ảnh hưởng gì đến người giao dịch và không phải là bằng chứng cho thấy Valve đã xử lý hành vi gian lận, do đó không được tính là biện pháp xử lý gian lận.

Trong toàn bộ danh sách tài khoản trên 51,732-, những tài khoản 67.77% — 35,059 đã bị xác định là kẻ lừa đảo — không có bất kỳ lệnh cấm nào liên quan đến hành vi lừa đảo từ Valve: Họ vẫn có thể giao dịch, vẫn có thể gửi yêu cầu kết bạn đến các nạn nhân mới, vẫn có thể nhắn tin. Chỉ có 32.23% mới bị áp dụng lệnh cấm cộng đồng hoặc cấm giao dịch, và lệnh cấm giao dịch — biện pháp duy nhất thực sự ngăn chặn việc chuyển giao kho đồ — chỉ áp dụng cho 18.81% (các tài khoản 9,731). Ngoài ra, 12.81% (tài khoản 6,627) còn bị cấm VAC hoặc cấm chơi game chỉ vì gian lận trong trò chơi, trong khi vẫn hoàn toàn không bị hạn chế trong việc giao dịch trên Steam.

Những đối tượng lừa đảo đã được xác nhận, dựa trên việc Valve có áp dụng lệnh cấm liên quan đến hành vi lừa đảo hay không (Danh sách toàn diện)

Tất cả các hồ sơ bị cấm trên SteamRep tại 51,732, được phân loại theo việc Valve áp dụng lệnh cấm cộng đồng hay lệnh cấm giao dịch. Các lệnh cấm VAC và lệnh cấm trong trò chơi không được tính vào — vì chúng không liên quan đến hành vi gian lận. Di chuột vào để xem số lượng.



51,732 Kiểm tra các hồ sơ bị cấm trên SteamRep — Danh sách đầy đủ tại 100%
35,059 Không bị cấm vì liên quan đến lừa đảo (67.77%)
18.81%Hãy thực thi lệnh cấm giao dịch nhằm chấm dứt các hành vi lừa đảo (9,731)
32.23%Cổ phiếu Valve đã bị cấm giao dịch trên thị trường cộng đồng hoặc thị trường chuyên ngành (16,673)
SteamRep là một cơ sở dữ liệu danh tiếng của bên thứ ba, được cộng đồng đánh giá, chứ không phải là quyết định của Valve — và đó chính là điểm mấu chốt: bằng chứng bên ngoài, được so sánh với những gì chính Valve đã thực hiện. Tất cả các hồ sơ bị CẤM (51,732) từ tệp xuất chuẩn đều được đối chiếu trực tiếp với ISteamUser/Lấy danh sách người chơi bị cấm/phiên bản 1. "Liên quan đến lừa đảo" có nghĩa là bị cấm tham gia cộng đồng hoặc bị cấm tham gia hoạt động kinh tế/thương mại; các hình thức cấm VAC (12.81%) và cấm chơi game (3.86%) được tính riêng vì chúng nhằm xử lý hành vi gian lận, chứ không phải lừa đảo. Bộ dữ liệu kiểm toán đầy đủ: steamrep_steam_bans.csv.

Hai nhóm dân số, một kết quả

Đây không phải là cùng một nhóm người và cũng không phải là cùng một hành vi. Một bên là mười triệu tài khoản tự động; bên kia là năm mươi ba nghìn kẻ lừa đảo đã bị kết án. Điểm chung duy nhất giữa chúng là hình thức của kết quả: **9 trên 10 tài khoản nông trại chưa bao giờ được sử dụng, và hơn hai phần ba (67.77%) số đối tượng lừa đảo đã được xác nhận không phải chịu bất kỳ hình thức xử phạt nào liên quan đến hành vi lừa đảo.** Lệnh cấm cộng đồng Valve thực sự được áp dụng một cách tùy tiện, chủ yếu nhằm hạn chế quyền truy cập vào các diễn đàn và hồ sơ cá nhân, chứ không phải để ngăn chặn hoạt động giao dịch. Nút báo cáo, cơ sở dữ liệu uy tín, lệnh cấm nhằm ngăn chặn hành vi lừa đảo: tất cả đều có sẵn, nhưng đều chưa được tận dụng đầy đủ. So sánh điều đó với các trường hợp từ chối đã được lưu trữ trong hồ sơ chính, nơi cùng một công ty vĩnh viễn xóa một tài khoản duy nhất và viện dẫn việc sử dụng thương mại và tự động hóa làm lý do — điều khoản này không phải là vô hiệu, mà là rất rõ ràng.

07 — Vụ lừa đảo tài khoản "5.00" và vụ chiếm quyền kiểm soát tài khoản

Kiểm toán thực nghiệm tài khoản 100,000-: các mạng botnet không phải là những tài khoản miễn phí dùng một lần

Logic lấy mẫu thống kê và chứng minh toán học: tại sao việc sử dụng bất kỳ tài khoản 100,000 nào khác cũng cho kết quả hoàn toàn giống nhau.

Lập luận chính mà Valve đưa ra trước các cơ quan quản lý và tổ chức bảo vệ người tiêu dùng là các hành vi lừa đảo tự động và “farming” được thực hiện thông qua các tài khoản “dùng một lần” miễn phí, tồn tại trong thời gian ngắn và nhanh chóng bị khóa. Theo các quy định đã được Valve công bố, một tài khoản là *Số lượng có hạn* cho đến khi nó chi tiêu ít nhất **5.00 USD** trong cửa hàng “Steam”, khiến tài khoản đó không thể thực hiện các giao dịch, gửi yêu cầu kết bạn và sử dụng các tính năng “API”. Chúng tôi đã kiểm chứng trực tiếp tuyên bố này bằng cách kiểm tra trạng thái kiếm tiền từ một mẫu đại diện, được lựa chọn một cách chặt chẽ về mặt toán học của **100,000 các tài khoản bị khóa trên Steam** được trích xuất từ tập dữ liệu siêu dữ liệu hồ sơ “1,182,811” của chúng tôi.

QUY TRÌNH LẤY MẪU (SRSWOR)

100,000 Lát cắt khách quan

Trích từ $N = 1,182,811$ đã chọn ngẫu nhiên các tài khoản Steam bị cấm duy nhất bằng phương pháp Lấy mẫu ngẫu nhiên đơn giản không thay thế thông qua một bộ tạo số ngẫu nhiên (PRNG) đồng nhất về mặt mật mã. Mỗi tài khoản đều có xác suất được chọn như nhau là $P = n / N \approx 8.45\%$, giúp loại bỏ hoàn toàn sai lệch do sự sống sót và sai lệch do hoạt động.

CHỨNG MINH TOÁN HỌC

Độ sai số < ±0.4%

Áp dụng công thức Điều chỉnh Dân số Hữu hạn (FPC) tại một **99% Khoảng tin cậy** ($Z = 2.576$):

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

KHẢ NĂNG TÁI TẠO

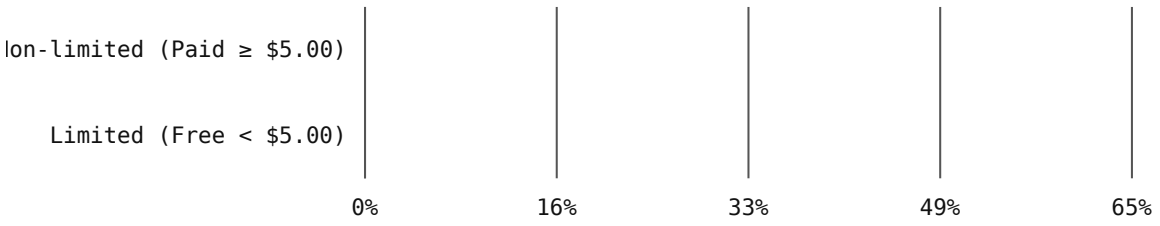
Tại sao bất kỳ giá trị k nào trong công thức “100” đều cho kết quả giống nhau

Vì độ lệch chuẩn nằm trong khoảng ±0.4% ở mức độ tin cậy 99%, **Việc lấy bất kỳ mẫu tài khoản 100,000-độc lập nào khác đều được đảm bảo về mặt toán học là sẽ nằm trong khoảng 63.06% ± 0.39%** (62.67% đến 63.45%). Mẫu khảo sát này phản ánh toàn bộ 1.18 triệu người bị cấm.

Kết quả kiểm toán đã hoàn toàn bác bỏ lập luận bào chữa về “bot dùng một lần”. Trong số các tài khoản 100,000 được kiểm toán thông qua giao diện hồ sơ XML cũ của Steam: **61,490 Các tài khoản (63.06% về các loại tài khoản) là các tài khoản Không giới hạn (Trả phí) đã chi tiêu ít nhất $5.00 trên trang web Steam.** Chỉ **36,021 (36.94%)** là các tài khoản miễn phí có giới hạn, trong khi các tài khoản 2,489 chưa được cấu hình hoặc là tài khoản riêng tư.

100,000 Tài khoản bị cấm: Tài khoản trả phí (5USD + chi tiêu tại cửa hàng) so với tài khoản miễn phí có giới hạn

Kiểm toán thực nghiệm trên 100,000 đối với các tài khoản bị cấm được chọn ngẫu nhiên. Hơn 63% đã vượt qua cổng thanh toán của Valve. Di chuột vào để xem số liệu.



100,000Dân số được lấy mẫu (SRSWOR, N =1.18M)
63.06%Tài khoản trả phí không giới hạn (tài khoản 61,490)
±0.39%Độ lệch chuẩn tại khoảng tin cậy 99%

~745,800Số tài khoản trả phí được suy diễn từ tập dữ liệu “1.18” có dung lượng M

Thực trạng cơ bản: Việc thanh lý tài khoản trên quy mô công nghiệp

Tại sao lại có tới 63% số tài khoản bị cấm trong mẫu khảo sát là những tài khoản trả phí đã chi tiêu tiền thật tại cửa hàng của Valve? Những người điều hành mạng bot không bao giờ tự bỏ ra hàng triệu để tạo các tài khoản dùng một lần. Tỷ lệ này cho thấy quy mô của **các tài khoản bị xâm phạm và chiếm quyền điều khiển** luân chuyển trong hệ sinh thái.

Thang đo này có thể quan sát trực tiếp trên các nền tảng ngầm: trên các sàn giao dịch như FSB Market (một tên gọi ẩn danh; tên gốc được giấu đi ở đây), trên **550,000 Steam tài khoản** (nhật ký đánh cắp, dữ liệu thu thập từ các vụ lừa đảo qua email, tấn công bằng thông tin đăng nhập có sẵn) luôn được rao bán tại bất kỳ thời điểm nào (phishdestroy.io/thông-tin-trực-tiếp). Sàn giao dịch xác thực người mua và người bán bằng OpenID Steam của chính Valve, và cả hai bên đều không `FSB Market` cũng không `the associated forum` bị chặn bởi bộ lọc liên kết của Valve.

Theo quy định tại Mục 06,, trang web Valve không chủ động ngăn chặn hành vi gian lận này: **67.77% các đối tượng lừa đảo đã được cộng đồng xác nhận không bị áp dụng bất kỳ lệnh cấm lừa đảo nào trên Steam**, và 88.97% thuộc đội ngũ tự động hóa vẫn hoàn toàn không bị can thiệp. Các tài khoản này hoạt động tự do, xác thực thông qua các API chính thức và thực hiện giao dịch trong toàn bộ hệ sinh thái mà hầu như không gặp bất kỳ trở ngại nào.

Sơ đồ kiến trúc về bằng chứng pháp y và thực thi pháp luật
Quy trình tương tác từ 10.88M tài khoản đã được quét đến 100k mẫu dữ liệu thực nghiệm và 53.5k đối tượng lừa đảo đã được xác nhận · Nhấp vào các liên kết để xem bằng chứng thô
Bảng xếp hạng01 · 10.88: Tổng điều tra đội tàu tự động hóa
Cộng đồng tự nhận là chuyên về tự động hóa lớn nhất trên Steam đã lần lượt bị áp dụng lệnh cấm chính thức của Valve tại API. Điều này chứng minh rằng các đội bot thương mại vẫn hoạt động một cách 88.97% không bị trừng phạt trong khi phải trả hàng chục triệu cho phí tham gia.

9,680,599 88.97% Hoạt động & Hoang sơ

Các tài khoản đang chạy phần mềm tự động và chưa từng bị cấm dưới bất kỳ hình thức nào trong lịch sử.

Dữ liệu JSON thô từ cuộc điều tra dân số (1.2 KB) ↗ Xem Mục “01” ↗

$26,802,495 Mức doanh thu tối thiểu tại cửa hàng

Được thu thập bởi Valve từ các thành viên không giới hạn của 5,360,499 đã vượt qua ngưỡng tham gia tối thiểu là $5.00.

Kiểm toán hiệu quả sử dụng thẻ ↗ Valve $ Câu hỏi thường gặp về Quy tắc “5” ↗

1,200,011 11.03% Tập con được đánh dấu

99.8% Chỉ áp dụng các lệnh cấm trong cộng đồng về mỹ phẩm; hoạt động giao dịch vẫn diễn ra bình thường trên các tài khoản thuộc 99.95%.

Phân tích theo loại ban ↗ Cơ sở dữ liệu bị cấm (60.4 MB) ↓

Kiểm toán lấy mẫu thực nghiệm cấp độ 02 · 100,000-(N = 1,182,811)
Một lát cắt đại diện SRSWOR được đánh giá thông qua các điểm cuối XML cũ. Độ sai số đã được chứng minh toán học là < ±0.4% tại khoảng tin cậy 99%. Điều này bác bỏ khẳng định rằng các bot bị cấm là những tài khoản dùng một lần miễn phí.

61,490 (63.06%) Tài khoản trả phí không giới hạn (5+ chi tiêu)

Hơn 63% tài khoản bị cấm liên quan đến các giao dịch trả phí. Ước tính có khoảng ~745,800 tài khoản trả phí (mức sàn tham gia là $3.73triệu trở lên) trong nhóm tài khoản bị cấm.

Tệp CSV kết quả giới hạn (2.1 MB) ↓ 100k Báo cáo pháp y ↗

36,021 (36.94%) Tài khoản miễn phí có giới hạn (<5.00 USD)

Một số ít tài khoản bị cấm phù hợp với đặc điểm “bot dùng một lần rồi bỏ” mà Valve đưa ra. Các tài khoản 2,489 là những tài khoản chưa được cấu hình hoặc ở chế độ riêng tư.

100k Mẫu tệp CSV (8.5 MB) ↓ Phân tích chi tiêu MD ↗

34.67% vs 63.93% Kiểm toán việc làm sạch dữ liệu hồ sơ
Valve đã xóa các biệt danh và khôi phục về SteamID64 gốc trên các tài khoản tại 34,673, nhưng vẫn giữ nguyên hoàn toàn các tên tùy chỉnh và ảnh đại diện trên các tài khoản bị cấm tại 63,928.
Phần Vệ sinh ↗ Tổng quan về lộ trình ↗
34.59% Di sản Các tài khoản tồn đọng (Được tạo vào ngày 2003–2019)
Hơn một phần ba số tài khoản bị cấm đã được đăng ký tại 5 đến 20cách đây nhiều năm, chứng tỏ việc chiếm đoạt tài khoản trên quy mô công nghiệp nhắm vào những người chơi lâu năm của Steam.
Niên biểu theo độ tuổi ↗ Các trường hợp từ chối hỗ trợ ↗
Cấp độ 03 · 51,732 Danh sách những kẻ lừa đảo đã được SteamRep xác nhận
Danh sách đầy đủ trên 100% về những kẻ lừa đảo đã bị cộng đồng xử lý, kèm theo nhật ký trò chuyện với nạn nhân và bằng chứng giao dịch, được đối chiếu với các API cấm chính thức trên Steam. Điều này chứng minh sự thất bại có hệ thống trong việc thực thi các biện pháp xử lý.
35,059 (67.77%) Không có lệnh cấm vì lừa đảo (Miễn trừ hoàn toàn)
Hơn hai phần ba số đối tượng lừa đảo đã được xác minh không bị áp dụng bất kỳ lệnh cấm nào về “Cộng đồng” hay “Giao dịch” từ Valve. Họ vẫn hoạt động bình thường để thực hiện các giao dịch và tìm kiếm nạn nhân mới.
Các lệnh cấm trong SteamRep API (2.6 MB) ↓ Báo cáo kiểm toán SteamRep ↗
9,731 (18.81%) Kinh tế / Các lệnh cấm thương mại
Đây là biện pháp trừng phạt duy nhất có thể chấm dứt việc thanh lý hàng tồn kho. Chỉ áp dụng đối với chưa đến một phần năm số đối tượng lừa đảo đã được xác nhận.
Nguồn SteamRep (2.1 MB) ↓ Xem phần “06” ↗
6,627 (12.81%) Các lệnh cấm gian lận không liên quan (Chỉ áp dụng cho VAC)
Bị cấm vì sử dụng aimbot/wallhack trong các trò chơi, trong khi các hoạt động giao dịch Steam và lừa đảo của họ vẫn 100% tiếp tục diễn ra.
Phân tích mức độ không liên quan của VAC ↗ Lịch trình bảo mật ↗
Cấp độ 04 · Các vụ tấn công làm biến dạng trang Wiki và các vụ vi phạm an ninh hệ thống vào tháng 8 2026
Việc làm biến dạng tài liệu nội bộ dành cho nhà phát triển, việc hạn chế quyền truy cập của các biên tập viên cộng đồng và các sự cố về bảo mật vùng biên chưa được khắc phục đã được ghi nhận trong bộ tài liệu chứng cứ.
1,200+ Ban biên tập Nhật ký xung đột của VDC Wiki
Các biên tập viên cộng đồng đang cố gắng khắc phục các liên kết lừa đảo và các mẫu thư rác đã bị các bộ lọc tự động chặn một cách có hệ thống, trong khi nhân viên của Valve lại phớt lờ các cảnh báo.
Báo cáo về các cuộc xung đột ở Nga (127 KB) ↗ Báo cáo phân loại (66 KB) ↗
12 TB Không xác thực Sự cố rò rỉ tài sản vào tháng 8 trên 2026 (CWE-284)
Valve đã lưu trữ 12 terabyte mã nguồn nội bộ và các bản dựng nguyên mẫu trên một điểm cuối công khai mà không có cơ chế xác thực trong nhiều tuần.
Valve Hồ sơ về sự thiếu năng lực (43 KB) ↗ Kho lưu trữ bằng chứng ↗
Vụ vi phạm an ninh tại CEVA Logistics Tháng 8: Sự cố rò rỉ thông tin cá nhân (PII) của khách hàng tại2026
Tên, địa chỉ và số điện thoại của những người mua bộ bài “Steam” tại châu Âu đã bị rò rỉ từ đối tác hậu cần của trang web Valve, dẫn đến hàng loạt vụ lừa đảo qua email.
Biên bản sự cố ↗ Hồ sơ thi hành ↗
Hiện tượng nhiễu do lấy mẫu: banned_100k_slice.csv (Tài khoản 100,000). Kết quả kiểm toán: slice_100k_limited_results.csv. Báo cáo phân tích đầy đủ: BANNED_100K_PHÂN TÍCH_PHÁP Y.md.

08 — Phương pháp và giới hạn

Cách hiểu nội dung này, và những điều mà nó không khẳng định

Ba nhóm dân số đại diện, một nhóm “API”, phương pháp lấy mẫu thống kê nghiêm ngặt.

THỰC THI VÀ THẨM QUYỀN

Cuộc điều tra dân số ASF, phần trích xuất từ tài khoản SRSWOR trên 100,000-và việc đối chiếu chéo trên SteamRep đã được thực hiện bởi các thành viên của PhishDestroy thông qua các tài khoản Steam và khóa Web API của riêng họ, như một phần trong nỗ lực công khai của Liên minh nhằm chống lừa đảo và cấm các hành vi gian lận. Tác giả của tài liệu này không sở hữu khóa Web API từ Steam và cũng không tự mình thực hiện bất kỳ lần quét trực tiếp nào. Việc tổng hợp, băm, xác minh và công bố được thực hiện dựa trên kết quả đầu ra từ các thành viên tham gia.

Dân số	Nguồn gốc của nó	Đã đọc những gì
ASF members 10,880,610	The public member list of the ArchiSteamFarm Steam Community group. Steam's group page shows 5,360,499 members (non-limited only); the API member list returned 10,880,610 total entries including limited accounts. The group is auto-joined on first run unless the user explicitly disables the default group-join setting in configuration (`AutoJoinSteamGroup` / Statistics), meaning the member list includes commercial bot clusters, individual card idlers, and regular gamers who left the default option enabled.	GetPlayerBans for every member (ban flags); GetPlayerSummaries for creation dates and country. Batched at 100 IDs, deduplicated by SteamID64.
100k Banned Accounts SRSWOR Slice 100,000	A representative sample drawn uniformly at random without replacement from the 1,182,811 banned accounts corpus ($P = 8.45\%$). Finite Population Correction yields a margin of error of $\pm 0.39\%$ at a 99% confidence level ($Z = 2.576$).	Monetization and limited account status (isLimitedAccount) audited via Steam's legacy XML profile interface (?xml=1) over distributed proxy pipelines. Confirms 63.06% paid status.
SteamRep scammers 51,732	Complete 100% census of all profiles marked BANNED in the SteamRep community reputation database (51,732 total profiles). Zero sampling or filtering applied.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 for all 51,732 accounts, cross-tabulated against SteamRep status. Confirms 67.77% walk free of any scam bans.

Yêu cầu bảo hộ

Chỉ bao gồm các tỷ lệ thực nghiệm và các ước lượng được giới hạn thống kê. Trong tập hợp người dùng tự động hóa, 88.97% không bị cấm; tập con bị cấm có xu hướng tập trung vào các tài khoản gần đây (70% kể từ 2020). Trong báo cáo kiểm toán thực nghiệm về tài khoản 100,000-, 63.06% tài khoản bị cấm là tài khoản trả phí (không bị giới hạn), với biên độ sai số đã được chứng minh toán học trong khoảng ±0.4%. Trong số các đối tượng lừa đảo đã được xác nhận tại 51,732, 67.77% không bị cấm liên quan đến hành vi lừa đảo. Mọi số liệu đều có thể tái tạo từ trang web riêng của Valve tại API.

Những điều không được yêu cầu

Lệnh cấm “Steam” không có trường “lý do”, do đó không có lệnh cấm nào ở đây được quy cho một nguyên nhân cụ thể. Việc tham gia nhóm không phải là bằng chứng cho thấy tài khoản đó là bot tự động: vì ASF cho phép tham gia nhóm theo mặc định trừ khi người dùng tự bỏ chọn, nên cộng đồng này bao gồm cả các trang trại tài khoản thương mại với nhiều tài khoản lẫn các tài khoản cá nhân của người chơi bình thường và những người chơi nghiệp dư. Quốc gia là thông tin do người dùng tự khai báo, và danh sách trên SteamRep là kết quả phán quyết của cộng đồng, không phải phán quyết của tòa án. Không có cá nhân nào được nêu tên.

Tại sao điều này lại quan trọng

Valve nó cũng sử dụng cùng một Hệ thống Tính toán Tương đối (API), có cơ sở dữ liệu riêng làm nền tảng, và các lý do cấm mà quá trình quét này không thể nhìn thấy. Nó có thể thực thi truy vấn này trên toàn bộ không gian ID chỉ trong vài giây. Thước đo cho phép một bên thứ ba kiểm tra tuyên bố thực thi đối với một số cụ thể chưa bao giờ được công bố bởi chính bên duy nhất có thể tạo ra nó với độ chính xác tuyệt đối. Đây là ước tính từ bên ngoài, được đưa ra để câu hỏi có thể được đặt ra kèm theo một con số cụ thể.

Đọc tiếp: nền kinh tế thẻ mà nhóm dân số này vận hành → · hỗ trợ truy cập và chống trộm → · tài liệu đầy đủ →