人口普查Valve不会公布——Steam档案

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

附件六——人口普查VALVE不会公布

Steam 上的账号农场有多大？*我们自己做了统计。*

目前尚未公布在 Steam 上运行的自动化账户数量。其实也没必要保密：Steam 的 ID 空间是一个连续的整数范围，而 Valve 发放的 Web API 密钥正好可以遍历该范围。 因此，我们选取了自我标识的最大群体——即 ArchiSteamFarm 社区——并通过 Valve 自身的封禁端点，对每位成员进行了一次性读取。 它之所以会自我声明，是因为 ASF 在首次启动时会自动加入 Steam 群组，除非用户明确选择退出或取消勾选群组加入设置（`AutoJoinSteamGroup` / 统计数据）。由于该设置默认处于启用状态，因此用户组成员涵盖了广泛的人群：活跃的多账号商业机器人网络、偶尔闲置的业余爱好者，以及在个人账号上运行该软件且从未取消默认订阅的普通玩家。这使得该用户组成员成为反映该软件累计覆盖范围的有效统计数据：**10,880,610 个账户（其中 5,360,499 个已确认的非限级会员已通过 $5.00 个门店的入口）。** 然后，我们提出了唯一关键的问题——Valve究竟对他们做了什么？

本页面不包含的内容。 这并不是说Valve应该封禁一千万用户，也不是在抱怨刷卡者。下面列出的每一个数字只有一个原因：Valve*是否* 永久封禁个人用户，并以“将Steam用于商业用途”及“使用自动化手段”为由作出书面说明。 这衡量的是同一规则如何大规模地适用于同一行为——由一名运营商执行，该运营商在过程中收取了 $5.00 的解锁费、游戏许可证费和市场费 Valve。调查结果揭示的是这种不对称性，而非“农场”本身。

10.88M 计数 那些四处游荡的骗子 (5.35万) 10万付费审计与免费审计

10,880,610 ASF 组全体成员共阅读了 Valve 自己发布的封禁 API（含受限和不受限两类）

88.97% 从未被封禁过——9,680,599个账号仍然有效

63.06% 被封禁的账户中有付费账户（$5+ 支出）—— 100,000 SRSWOR 区间（±0.39% 误差范围）

67.77% 在51,732名经裁决的诈骗犯中，无人受到诈骗禁令处罚（全面统计）

01 — 规模

一千万个账户，其中九成未被触及

一个通过Valve自身的终点进行自计数的人口。

为什么它会自动计数

ASF 为您加入该小组

首次运行时 ArchiSteamFarm 组统计数据 默认设置为“true”，并加入 Archi 的 SC Farm Steam 组。运维人员必须主动选择退出。因此，该成员资格代表了安装量的下限——而非上限。未启用“统计”功能的运维人员未被计入；实际安装量至少与此数值相当。

我们的阅读

10,880,610 总条目数

API 成员列表共返回了 10,880,610 个 SteamID64——包括受限和不受限的。Steam 的群组页面显示为 5,360,499（仅限不受限的）。每个条目都经过一次ISteamUser/GetPlayerBans 在 2026-09-23 上。按住一个键长达五十五分钟。

答案

88.97% 清理

1,200,011 不受任何 Steam 禁令的约束（11.03%）。其余的**9,680,599 没有任何记录** ——既不是社区禁令，也不是VAC，什么都不是。该账号并未被封禁，而是被放任继续运行。同一条条款，只要针对某一个人，就足以将其永久封禁。

在 10,880,610 个账户中，有多少个 Valve 被触及过

将整个扫描对象群体按Valve是否曾实施过任何禁令进行划分。红色部分显示了Valve对此舰队所采取的所有行动。

88.97%从未被封禁
11.03%
没有任何形式的禁令 — 9,680,599 (88.97%) 带有某些 Steam 禁令 — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610ASF小组成员进行了扫描
9,680,599从未被封禁 — 88.97%
1,200,011执行任何禁令 — 11.03%
55 分钟要统计所有数据，使用一个 API 密钥

这支舰队为了维持存在已经付出了Valve

这不是对农场收入的估算，而是该农场在Valve的商店中已花费金额的下限——该数值是根据Valve的规则，结合上述统计数据得出的。

10,880,610 的计数涵盖了 API 返回的完整 ASF 成员列表——其中包括受限账户和非受限账户。Steam 本身的受限用户账户 该页面指出，受限账户无法*计入* Steam 组成员（他们不计入显示的组规模中），但仍可能出现在底层的成员列表中。非受限子集——即在 Steam 商店中消费至少 $5.00 的账户——恰好是 **5,360,499** — 计数 Steam 显示在群组页面上，而根据 Steam 自身的规则，该页面会排除受限账户。$5.00 的下限计算仅适用于该不受限的子集。

5,360,499非受限成员
(Steam显示的组数)
×
$5.00 Valve自身的最小值
不再受限
=
$26,802,495店内消费下限
由非有限子集
这是Valve从舰队中不受限部分已收到的款项的下限——并非收入估算，也非利润声明。大多数账户的实际支出高于此数；$5.00这一数字仅为最低要求门槛。

二次收益：根据种植商品的交易量收取最高 66.7% 的费用。 除了 $26.8M 的入场费外，在社区市场清算的每张卡牌和每件商品都需支付 Valve 的强制性最低手续费（$0.01 Steam 手续费 + $0.01 发行商费用）。对于典型的3分卡牌和垃圾物品，**Valve 从 3 美分中拿走 2 美分——这相当于实际削减了 66.67%，使 Valve 受益**, 远超宣传中的 15% 营销费率。

关于人口的关键注意事项： 加入群组并不能证明每个账号都是专门的机器人，也无法涵盖Steam上的所有机器人。ASF 默认会在启动时自动将账号加入其社区群组；除非用户明确取消勾选或禁用该配置选项（`AutoJoinSteamGroup`），常玩玩家、偶尔闲置的玩家以及社区成员仍与自动刷怪舰队一同列在名单中。此外，Steam禁令并未附带公开理由栏。该结论是针对这一与软件相关用户群体的实证率，而非针对任何单个账号的个别裁决。汇总数据，可重复验证：asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 — 地理

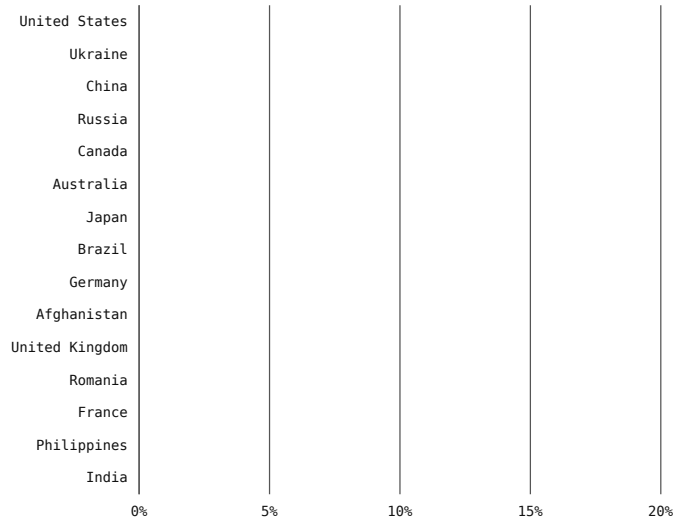
舰队驻扎之地

在被封禁的账号中，只有 8.5% 个账号填写了国家信息。在填写了国家信息的账号中，美国占比最大。

A Steam 个人资料包含一个可选的国家字段。**100,413个被封禁的账号中，有1,182,811个填写了该信息——8.5%个。**† 在这少数国家中，美国以15.5%位居榜首，其次是乌克兰、中国和俄罗斯，其余国家则形成一条绵延至欧洲、拉丁美洲和东南亚的长尾。 没有人对这一领域进行核查：阿富汗位列前十，这大致符合其实际价值。其余的91.5%个国家是被省略而非被归类的，因此下文呈现的只是一个自我选择的少数群体——既不是舰队分布图，也不构成判断其运营地点的依据。

按申报国家划分的被封禁账号

在因泄露公共位置而被封禁的 100,413 个账号中，排名前 15 的国家。所列比例即为该子集所占的比例。将鼠标悬停在上面可查看具体数量。



从以下位置读取GetPlayerSummaries 针对被禁子集。该字段由账户持有人设置，且无人进行验证，因此VPN出口或恶作剧条目与真实条目具有同等效力。

03 — 新鲜度

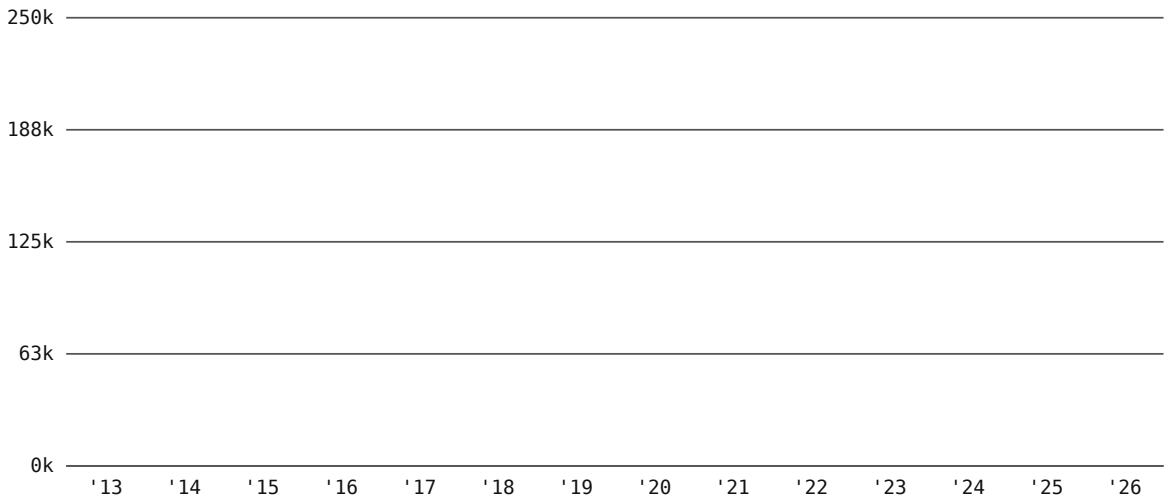
近期账目，而非历史积压

根据账号创建时间推算，被封禁的用户群体是近期出现的，并非集换式卡牌时代的遗留用户。

如果这只是在逐步清理一桩陈年旧事，那么被封禁的账号应该主要集中在交易卡早期阶段。但实际情况恰恰相反。在1,132,852个显示了创建日期的被封禁账号中，**70% 创建于2020年或之后，其中近一半是在2023年之后创建的。** 该数字从2017年创下的59,175上升至峰值**227,030 仅在2024年就创建了**. 他们每个人都在$5.00商店大门收到卡片之前就通过了，因此每人都要缴纳入场费。

被封禁的账号是在何时创建的

已披露注册日期的1,132,852名被禁用户的账号创建年份。时间范围为2020年至2026年，而非2013年至2015年的交易卡时代。峰值：2024年。将鼠标悬停查看具体数量。



70%2020年及以后创建的被封禁账户中
227,0302024年创建的被封禁账号——这一年是峰值年
51,7012021年的低谷，夹在两个高峰年之间——原因不明
2003→2026数据范围完整，但数据仅涵盖最近六年
创作时间可追溯至GetPlayerSummaries 针对按 SteamID64 去重后的封禁子集。创建日期指账号的注册时间，而非被封禁或开始刷分的时间；此处将其作为数据集新鲜度的佐证，而非意图的依据。图表中未显示的三点：

- **2024年后的一个趋势。** 2025年或2026年创建的账户被封禁的时间较短，而2026年仅涵盖九个月——因此 227,030 → 121,070 → 16,534 属于审查行为，而非下降趋势。
- **禁飞率。** 仅读取了被封禁账户的创建年份，因此没有分母。仅凭安装基数的增长就足以形成这种趋势。
- **2021年为何崩盘。** 51,701位于105,821和104,641之间，位于这两个邻居的下半部分下方。没有任何公开信息对此进行解释；该位置被保留为可见状态，而非被平滑处理。

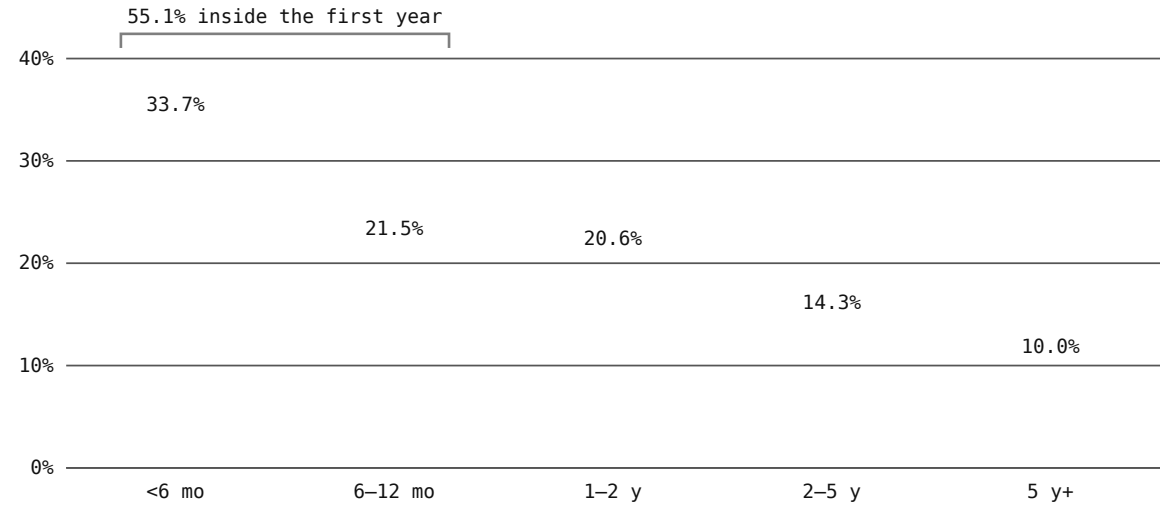
04 — 时机

当 Valve 生效时，其效力在第一年内生效

对于88.97%未被触及这一情况，最明显的辩解理由是积压。但过时的禁令却表明了相反的情况。

账号被封时已使用多久了

针对那293,750个既有创建日期又有上次封禁日期的被封禁账号，统计其被封禁时的账号使用时长。其中超过一半是在创建后的第一年内被封禁的。



第一年就被禁了 — 55.1% 后来被封禁 — 44.9%

0.80 年账号被封时的平均使用年限
55.1%账号开通后第一年内被封禁
33.7%在前六个月内被禁
293,750同时包含这两个日期的账户
这是对这一显而易见的辩解的回应。如果舰队中有 88.97% 部分未受影响，仅仅是因为执法效率低下——积压的案件正在逐一处理——那么这些禁令*do* 数据会显得偏老。实际情况恰恰相反：被封禁账户的中位数是**九个半月大**，还有第三个——33.7%——在六个月内被捕。当Valve作用于这一群体时，其作用迅速。那十个中仍有九个在逃，他们并非排队等待。

禁令生效时的年龄 = 创建日期起GetPlayerSummaries 从由……所暗示的禁令日期中减去 距离上次封禁已过多少天, 请继续阅读 2026-09-23。该值仅在两个值均存在时才会计算：1,200,011个被封禁账号中的293,750个。 其余账户未报告“自禁用以来已过天数”的值，因此被省略，而非被默认——请将此理解为带日期子集的构成，而非每个禁令的情况。

05 — 禁令的实际内容是什么

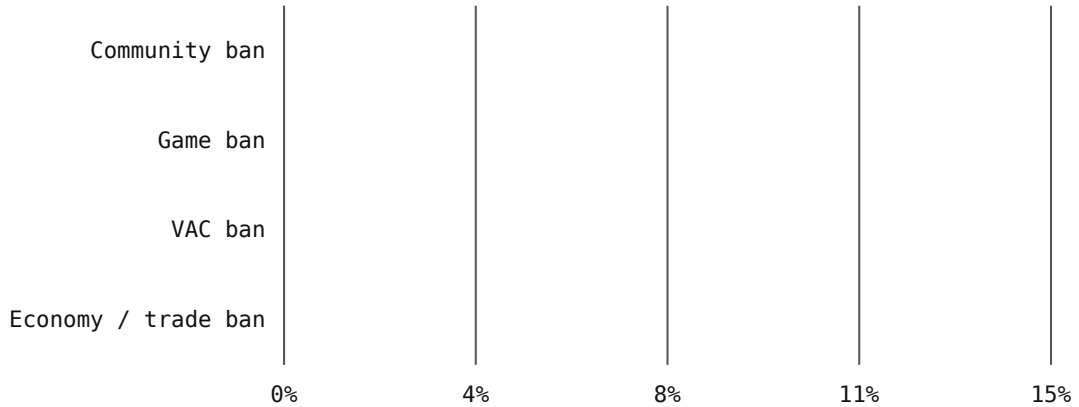
当 Valve 确实生效时，并不会停止该机器人

在那些带有任何禁令的11%中，请查看具体是哪项禁令。

封禁并不等于封禁。在1,200,011个账户中，Valve个已被标记，**99.8% 携带一个*社区* 禁令** — 针对论坛、个人资料和群组的限制对交易机器人毫无影响。该账号仍可接收卡牌、进行交易以及转移库存。 22.2% 至少有一项游戏封禁，且 3.9% 有一项 VAC 封禁；由于这些类别存在重叠，因此不会累加。唯一真正切断交易功能的制裁——经济/交易封禁——仅出现在 5,214 个账号上。 我们并非仅以此数字为依据——总体而言，交易禁令在 Steam 中本就极为罕见。这张图表要表达的观点更为简单：即便是 Valve 这一比例*是否* touch 继续交易。

那些被封禁的11%到底是因为什么被封禁的

每种封禁类型占所有已扫描成员的百分比。一个账号可能存在多种封禁类型。将鼠标悬停在上面可查看具体数量。



“A Steam”禁令没有“原因”字段，因此这些禁令中没有一项是专门针对刷卡行为的——这是现有禁令类型的汇总，并列出了每种类型实际限制的内容。社区禁令不会阻止交易；而经济/交易禁令则会。汇总：asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 — 另一部分人群

骗子 Valve 走开：51,732 全面人口普查

第二份独立列表——经社区确认的欺诈行为——是根据同一官方API进行比对得出的。

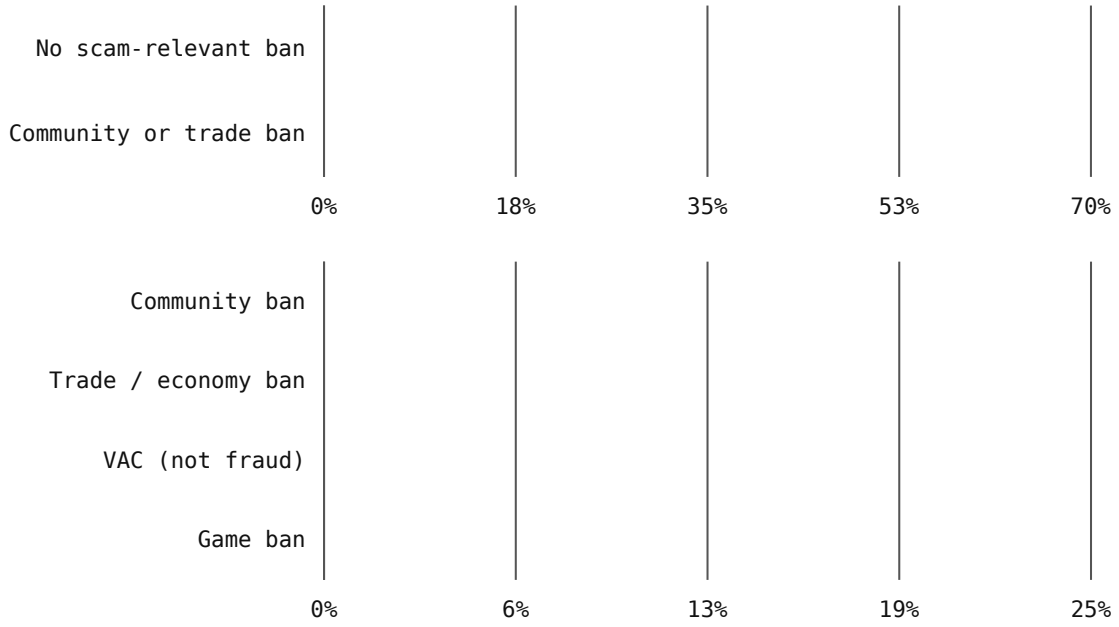
自动化用户群体或许可以被视为无害的闲人。而第二类用户则不能。SteamRep是一个运行已久的社区声誉数据库；被标记为被禁 该社区已裁定某人系诈骗犯，并附有受害者证据和交易聊天记录作为佐证。我们已完成对所有成员的100%普查，**51,732 个显示为“已被封禁”状态的个人资料** 针对 Steam 的官方 Web API

（ISteamUser/GetPlayerBans/v1）——且仅统计了针对诈骗行为的制裁措施。一项 VAC 禁令是针对游戏中的软件作弊行为（如自动瞄准、透视）；该禁令对交易者没有任何影响，也不构成 Valve 针对欺诈行为采取行动的证据，因此不计入反欺诈执法统计。

在整个51,732账户普查中，67.77%名——其中35,059名已被裁定为诈骗者——在Valve平台上没有任何与诈骗相关的封禁记录： 他们仍然可以进行交易，仍然可以向新受害者发送好友请求，仍然可以发送消息。只有 32.23% 账号遭到了社区禁令或交易禁令，而交易禁令——这一项真正能切断物品转移的措施——仅针对 18.81% 个账号（9,731 个账号）。 另有 12.81%（6,627 个账号）因纯粹的游戏内作弊行为而受到 VAC 次游戏禁令，但在 Steam 次交易中则完全不受限制。

已确认的诈骗者，根据Valve是否对其实施了与诈骗相关的封禁（全面普查）

所有 51,732 SteamRep-被封禁的账号，按 Valve 是否实施了社区禁令或交易禁令进行分类。VAC 及游戏禁令未被纳入统计——这些禁令并不针对欺诈行为。将鼠标悬停查看具体数量。



51,732 SteamRep-已审核的被封禁账号 — 100% 完整统计
35,059未因诈骗相关行为受到禁令处罚 (67.77%)
18.81%推行能杜绝诈骗的贸易禁令 (9,731)
32.23%该股份 Valve 遭到了社区或行业禁令（16,673）
SteamRep 是一个由社区评判的第三方信誉数据库，并非 Valve 的裁定——这正是关键所在：外部证据，需对照 Valve 自身的行为进行衡量。 规范导出文件中所有 51,732 被封禁的个人资料均已直接与 ISteamUser/GetPlayerBans/v1. “与诈骗相关”指社区禁令或经济/交易禁令；VAC (12.81%) 和游戏禁令 (3.86%) 则单独统计，因为它们针对的是作弊行为，而非诈骗。完整的审计数据集：
steamrep_steam_bans.csv.

两个群体，一项发现

这两者既不是同一群人，也不是同一类行为。一个是1000万个自动化账号；另一个是5.3万名经裁定的诈骗者。它们的共同点在于结果的表现形式：**十分之九的农场账户从未被动用过，而超过三分之二（67.77%）的已确认诈骗者并未因诈骗行为受到任何处罚。** 社区禁令 Valve 确实会随意限制论坛和个人主页的访问，但不会限制交易。举报按钮、声誉数据库、用于制止诈骗的禁令：这些功能一应俱全，却都未被充分利用。 将此与主档案中已归档的拒绝案例相比较：同一公司永久封禁了一个账户，并以“商业用途”和“自动化操作”为由——该条款并非形同虚设，而是直指要害。

07 — $5.00 账户门事件与账户劫持

对“100,000”账户的实证审计：僵尸网络并非一次性免费账户

统计抽样逻辑与数学证明：为什么取任何其他 100,000 的值都会得到完全相同的結果。

Valve向监管机构和消费者保护机构提出的首要辩解是，自动诈骗和刷量行为是由那些转瞬即逝、免费的“一次性”账户实施的，这些账户很快就会被封禁。根据Valve公布的规则，一个账户*限量版* 直到它至少花费 **$5.00 美元** 在 Steam 商店中，这导致其无法进行交易、发送好友请求以及使用 API 功能。我们通过对一个具有代表性且在数学上严谨的样本进行变现状态测试，直接对这一说法进行了核查，**100,000 封禁了 Steam 个账号** 摘自我们的 1,182,811 个人资料元数据语料库。

采样方案 (SRSWOR)

100,000 无偏切片

摘自$N = 1,182,811$ 个唯一被封禁的 Steam 个账户，采用基于密码学均匀伪随机数生成器（PRNG）的无放回简单随机抽样方法。每个账户的被选中概率均为$P = n/N \approx 8.45\%$，从而彻底消除了存活偏差和活动偏差。

数学证明

误差范围 < ±0.4%

在……处应用有限总体校正（FPC）公式**99% 置信区间** ($Z = 2.576$)：

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

可重复性

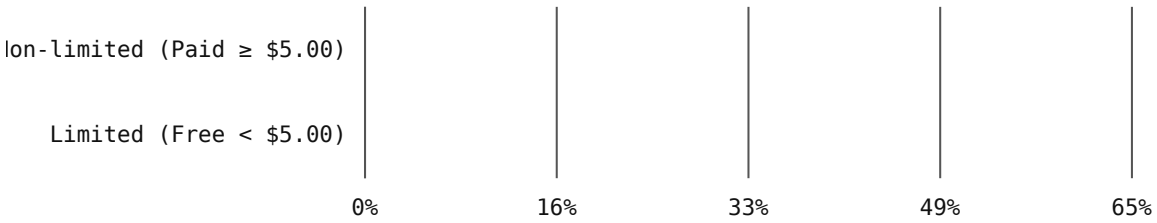
为什么任意100k的收益率都相同

由于在 99% 的置信水平下，误差范围被限定在 ±0.4% 之内，**从任何其他独立的 100,000-账户样本中抽取样本，从数学上讲，该样本必定落在 63.06% ± 0.39% 范围内** (62.67% 至 63.45%)。该样本反映了全部 118 万被禁人群的情况。

审计结果彻底推翻了“一次性机器人”这一辩解。在通过Steam的旧版XML配置文件接口接受审计的100,000个账户中：**61,490 个账户（63.06% 个分类账户）是“非限额（已付费）”账户，且在 Steam 上至少花费了 $5.00。** 仅**36,021 (36.94%)** 是受限的免费账户，而 2,489 则是未配置或私有账户。

100,000 被封禁的账号：付费账号（$5+ 商店消费）与免费受限账号

对 100,000 个随机抽样的被封禁账号进行了实证审计。其中超过 63% 个已通过 Valve 的付费财务审核。将鼠标悬停在数据上可查看具体数量。



100,000抽样总体（SRSWOR，N=118万）
63.06%无限制付费账户（61,490账户）
±0.39%在 99% 置信区间下的误差范围
~745,800基于118万个被封禁账号数据推算出的付费账号数量

结构性现实：工业级账户清算

为什么在被抽样的被封禁账号中，会有 63% 是曾在 Valve 的商店里花过真金白银的付费账号？僵尸网络运营商不会自掏腰包花数百万在一次性账号上。这一比例凸显了**遭到入侵和劫持的账户** 在生态系统中循环。

这种规模在地下平台上可以直接观察到：例如FSB Market (匿名名称；此处不公开原名) (其他相关名称不予公开) 等交易平台，以及**550,000 Steam 个账户** （窃取日志、钓鱼截图、凭证填充）在任何时刻都有人在积极兜售 (phishdestroy.io/live-intel). 该市场使用 Valve 自身的 Steam OpenID 对买卖双方进行身份验证，且双方均FSB Market nor相关论坛 被 Valve 的链接过滤器拦截了。

如第06节所述，Valve并未主动消除这种欺诈行为：**67.77%名经社区确认的诈骗者在Steam上没有任何诈骗禁令**，而自动化交易群中的 88.97% 账户则完全未受影响。这些账户可以自由活动，通过官方 API 进行身份验证，并在整个生态系统中进行交易，几乎完全不受制约。

取证与执法架构图
从1088万个被扫描账户到10万个实证样本，再到5.35万名已确认诈骗者——点击链接查看原始证据
第01级 · 1088万自动化车队普查
在Steam上自认规模最大的自动化用户群体，依次通过了Valve的官方封禁API。这证明，商业机器人群在支付数千万的入场费的同时，仍能毫无顾忌地在88.97%上运行。
9,680,599 88.97% 活跃且未被触及
运行自动化软件且记录中没有任何封号记录的账号。
人口普查原始JSON数据 (1.2 KB) ↗ 检查第01节 ↗
$26,802,495 门店直接收入下限
由 Valve 从 5,360,499 名非限额会员中收集，这些会员已超过 $5.00 的最低入场门槛。
卡片经济审计 ↗ Valve $5 规则常见问题解答 ↗
1,200,011 11.03% 标记子集
99.8% 仅实施虚拟社区禁令；99.95% 号账户仍可正常交易。
禁令类型明细 ↗ 被禁数据库 (60.4 MB) ↓
第02层 · 100,000-账户实证抽样审计 (N = 1,182,811)
通过旧版 XML 端点评估的代表性 SRSWOR 样本。经数学证明，在 99% 置信区间下，误差范围小于 ±0.4%。这驳斥了“被封禁的机器人账户都是免费的一次性账户”这一说法。
61,490 (63.06%) 无限制付费账户 ($5+ 消费额)
被封禁账户中超过 63% 属于付费交易账户。据此推算，被封禁账户池中约有 745,800 个付费账户 ($3.73M+ 准入门槛)。
部分结果 CSV (2.1 MB) ↓ 100k 法医报告 ↗
36,021 (36.94%) 限量免费账户 (< $5.00)
少数被封禁的账号符合Valve所描述的“一次性废弃机器人”特征。2,489个账号未配置或设为私密。
10万条样本切片 CSV 文件 (8.5 MB) ↓ 支出分析 MD ↗
34.67% 对 63.93% 配置文件净化审计
Valve个账户的昵称被清空，恢复为原始的SteamID64，但34,673个账户的自定义名称和头像则完全未受影响，其中63,928个账户已被封禁。
消毒部分 ↗ 概述 路线图 ↗
34.59% 传统 过期账户 (创建于2003–2019年)
超过三分之一的被封禁账号是在5至20年以上前注册的，这证明了针对长期Steam玩家的工业级账号劫持行为确实存在。
年代年表 ↗ 支持拒绝 ↗
第03级 · 51,732 SteamRep 已确认诈骗者名录
对经社区裁定的欺诈者进行了全面100%统计，包含受害者的聊天记录和交易凭证，并与官方Steam封禁API进行了交叉核对。这证明了执法体系存在系统性失职。
35,059 (67.77%) 零欺诈封号 (完全不受惩罚)
超过三分之二的已核实诈骗者均未受到 Valve 平台颁布的社区禁令或交易禁令。他们能够正常进行交易并添加受害者。
SteamRep API 禁令 (2.6 MB) ↓ SteamRep 审计报告 ↗
9,731 (18.81%) 经济 / 贸易禁令
唯一能切断库存变现的制裁措施。仅出现在不到五分之一的已确认诈骗者身上。
SteamRep 来源 (2.1 MB) ↓ 查阅第06节 ↗
6,627 (12.81%) 不相关的作弊禁令 (仅限 VAC)

因在游戏中使用瞄准外挂/透视外挂而被封号，而其Steam交易和网络钓鱼能力仍100%活跃。
VAC 无关性分析 ↗ 安全时间线 ↗
第04级 · 维基篡改事件与2026年8月基础设施入侵事件
证据包中记录了内部开发者文档遭篡改、社区编辑功能被限制以及未受保护的边界防护漏洞等问题。
1,200+ 编辑 VDC 维基冲突日志
社区编辑们试图修复钓鱼链接和垃圾信息模板时，却被自动过滤器系统性地屏蔽，而Valve名工作人员却无视了相关警告。
《俄罗斯冲突报告》（127 KB）↗ 分类报告 (66 KB) ↗
12 TB 未经过身份验证 2026年8月 资产泄露（CWE-284）
Valve 曾将 12 太字节的内部代码和原型构建文件托管在了一个公开的公共端点上，且数周内未进行身份验证。
Valve 无能档案 (43 KB) ↗ 证据档案 ↗
CEVA物流数据泄露事件 2026年8月客户个人身份信息泄露事件
欧洲Steam Deck购买者的姓名、地址和电话号码从Valve的物流合作伙伴处泄露，引发了一波网络钓鱼攻击。
事件记录 ↗ 执法记录 ↗
采样伪影：banned_100k_slice.csv (100,000 个账户)。审计结果：slice_100k_limited_results.csv. 完整分析报告：BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — 方法与局限性

人们是如何理解这一点的，以及它并未主张什么

三个公众样本群体、一个公开API、严格的统计抽样。

执行与凭证

ASF普查中的 100,000-account SRSWOR 抽样及 SteamRep 交叉核查，由 PhishDestroy 名参与者使用其各自的 Steam 个账户和 Web API 密钥执行，作为联盟公开反钓鱼及打击诈骗工作的一部分。 本报告的作者未持有任何 Steam Web API 密钥，也未亲自进行实时扫描。数据汇总、哈希处理、验证及发布均基于参与者的输出结果完成。

人口	来源	读了什么
ASF成员 10,880,610	ArchiSteamFarm Steam 社区群组的公开成员列表。Steam 的群组页面显示有 5,360,499 名成员（仅限非受限账户）；API 返回的成员列表共包含 10,880,610 条记录，其中包括受限账户。 除非用户在配置中明确禁用默认的群组加入设置，否则首次运行时会自动加入该群组（`AutoJoinSteamGroup` / 统计数据），这意味着会员名单中包括商业机器人群组、个人卡片闲置者，以及未关闭默认选项的普通玩家。	GetPlayerBans 针对每位成员（封禁标记）； GetPlayerSummaries 用于创建日期和国家/地区。按100个ID为一组进行批处理，并通过SteamID64进行去重。
10万个被封禁的账号 SRSWOR 片段 100,000	从 1,182,811 个被封禁账户语料库中，采用无放回均匀随机抽样方法抽取的代表性样本（$P = 8.45\%$）。 经有限总体校正后，在 99% 置信水平下（$Z = 2.576$），误差范围为 $\pm 0.39\%$。	变现与限权账户状态 (isLimitedAccount) 通过 Steam 的旧版 XML 配置文件接口进行审核（?xml=1) 通过分布式代理管道。确认 63.06% 已付费状态。
SteamRep 诈骗分子 51,732	对SteamRep社区声誉数据库中所有标记为“被封禁”的个人资料进行了100%次全面普查（共计51,732个个人资料）。未进行任何抽样或筛选。	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 针对所有 51,732 账户，按 SteamRep 状态进行交叉分析。证实 67.77% 未受任何诈骗禁令影响。

权利要求

仅包含经验数据和统计上受限的估计值。在自动化用户群体中，88.97%未被封禁；被封禁的子集则偏向近期（70%自2020年以来）。 在针对 100,000 个账户的实证审计中，有 63.06% 个被封禁账户为付费账户（非受限账户），其误差范围经数学证明在 ±0.4% 以内。 在 51,732 名已确认的诈骗者中，有 67.77% 名未因诈骗相关行为受到封禁。所有数据均可通过 Valve 自身的 Web API 复现。

未主张的内容

“Steam”禁令不包含“原因”字段，因此此处的禁令均未归因于特定原因。加入群组并不证明该账号是自动化机器人：由于 ASF 默认允许加入群组（除非手动取消勾选），因此群组成员中既有商业多账号农场，也有普通玩家和爱好者的个人账号。 国家信息由用户自行申报，而 SteamRep 列表是社区裁决，而非法院判决。未披露任何个人姓名。

为何这很重要

Valve 采用相同的 API，背后拥有自己的数据库，并且掌握着本次扫描无法查看到的封禁原因。它能在几秒钟内对整个 ID 空间执行此查询。 能够以完全准确的方式生成该数据的唯一一方，从未公布过可供外部方核查针对特定数字的执法主张的衡量标准。这是外部估计值，提供此数据是为了使问题能够附带具体数字进行提出。

接下来阅读：该群体运作的卡牌经济 → ·支持访问和盗窃 → ·完整资料 →