شروطهم، حقوقك — ملف «Steam»

المصدر: https://phishdestroy.io/steam_dossier/ar/legal_analysis
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

التقرير القانوني والاقتصادي

التحليل القانوني — شروط الخدمة والامتثال للوائح التنظيمية

شروطهم. حقوقك.

ما يثبته هذا القسم
يُقيّم هذا التدقيق القانوني الجنائي التباين التعاقدي بين شركة «Valve» ومستخدمي موقع «Steam» عبر الولايات القضائية التنظيمية الرئيسية. ويحدد التقرير كيف أن ترخيص الاشتراك القابل للإلغاء يحرم المستهلك من حق الملكية القانوني، ويحلل السوابق القضائية للمحكمة الأوروبية بشأن استنفاد حق إعادة البيع الرقمي، ويفحص مدى الامتثال لقانون الخدمات الرقمية (DSA) والمادة 15. من قانون حقوق النشر والوسائط الرقمية (GDPR). ويوضح التحليل كيف تعمل آليات الإنفاذ الآلية دون وجود إجراءات استئناف ذات مغزى، في حين تستخلص رسوم السوق التي تفرضها المنصات بشكل منهجي القيمة الاقتصادية من كل معاملة بين الأقران.

← العودة إلى ملخص الإدارة التنفيذية
يقدم هذا التقرير تحليلاً قانونياً واقتصادياً وتقنياً للفجوة بين القواعد المعلنة لمنصة «Steam» وموقف المستهلك: حيث يتم تطبيق القواعد آليًّا مع قلة سبل الانتصاف، وتتمتع الشركة بسيطرة واسعة النطاق على الأصول الرقمية. وقد تم ذكر الأرقام مع الإشارة إلى مصادرها؛ وفي الحالات التي تعذر فيها تتبع مصدر الرقم إلى سجل أولي، تم حذفه.

الصورة المتجهة 1
استبدال مفهوم «الملكية» بترخيص قابل للإلغاء، بحيث يمكن سحب الأصول الرقمية بموجب الاتفاقية.

الصورة المتجهة 2
نظام الإنفاذ الآلي (VACNet) الذي تنص سياسة الحظر الخاصة به Steam على أنه لا يمكن التراجع عنه.

الصورة المتجهة 3
ضوابط على الحسابات والأصول مقترنة برسوم سوق CS2 الخاصة بـ «15%» (5% وSteam و10% — رسوم الناشر) التي تستنزف قيمة النظام البيئي عند كل عملية إعادة بيع.

عدم التماثل في المصطلحات

إعفاء من المسؤولية والترخيص القابل للإلغاء

2.1 نموذج «الاشتراك» مقابل حقوق الملكية

يمنح البند 2 من اتفاقية الاشتراك في موقع Steam المستخدمين فقط حق **ترخيص شخصي، غير حصري، غير قابل للتحويل وقابل للإلغاء**. وبموجب هذه الاتفاقية، يجوز لشركة «Valve» إنهاء الحسابات في أي وقت، وقد يتم مصادرة أرصدة محفظة «Steam» غير المستخدمة.

2.2 وهم استرداد الأموال مقابل توجيه الاتحاد الأوروبي بشأن حقوق المستهلك

الإطار القانوني	آلية استرداد الأموال	القيود
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent
Steam SSA	days / under 2 hours played 14	Valve may deny at its discretion for ""abuse

التقييم

Valve يُشترط حق الانسحاب القانوني الذي يمنحه الاتحاد الأوروبي لمدة 14-يومًا بفترة زمنية محددة تبلغ «14 يومًا / 2 ساعة»، والتي يجب قبولها عند التنزيل قبل أن يتسنى تقييم المنتج. وتؤدي هذه السياسة إلى تضييق نطاق الحق القانوني — لا توسيعه —؛ أما ما إذا كان ذلك قانونيًا أم لا، فهذه مسألة تخص السلطة المختصة، وليست استنتاجًا نؤكده هنا.

الدعاوى القضائية

السوق الثانوية وقوانين مكافحة الاحتكار

قضية «UFC Que Choisir» ضد «Valve» — فرنسا

2019
محكمة باريس: مبدأ استنفاد الحقوق ينطبق على الألعاب الرقمية — إعادة البيع قانونية
2022 أكتوبر
محكمة الاستئناف في باريس تنقض الحكم
23 2024 أكتوبر
محكمة النقض (المحكمة العليا): ألعاب الفيديو هي «أعمال معقدة» بموجب توجيه «InfoSoc»، وليست برمجيات. إعادة البيع الرقمي **محظور**. يسود مبدأ «Valve».

قضية مكافحة الاحتكار الخاصة بشركة «وولفاير جيمز» — الولايات المتحدة (في قضية الدعوى القضائية المتعلقة بمكافحة الاحتكار الخاصة بشركة «Valve»، رقم2:21-cv-00563)

تحظر بند «الدولة الأكثر رعاية» (PMFN) في منصة Valve على المطورين بيع مفاتيح Steam بسعر أرخص على أي منصة أخرى. ولا يمكن للمتاجر المنافسة — حتى تلك التي تتقاضى عمولة 12% مقابل Valve's 30% — تمرير هذه الوفورات إلى المستهلكين.

336إجمالي عدد موظفي شركة «(2021) «Valve. المصدر: مستندات الكشف التي رُفعت عنها السرية.
79الموظفون المسؤولون عن إدارة منصة «Steam» بأكملها. المصدر: مستندات الكشف التي رُفعت عنها السرية.
$3.5Mصافي الدخل لكل موظف. المصدر: مستندات الكشف التي رُفعت عنها السرية.
تُظهر سجلات الكشف غير المختومة ما يلي: **$8.5B إيرادات إجمالية في 2021** بشأن موظفي شركة «336». الـ **79-فريق «Steam»** تولى معالجة 373,000بالإضافة إلى تذاكر الدعم اليومية عن طريق توجيهها عبر مراكز اتصال آلية متعاقد معها خارجيًا.

مرفق ملف القضية غير السري · W.D. واشنطن. القضية رقم CV-00563-2:21 مذكرة داخلية بشأن عملية الكشف **تيم سويني (الرئيس التنفيذي لشركة Epic Games) إلى غابي نيويل:** *"لماذا لا تزال شركة Steam نستحوذ على 30% من إجمالي الإيرادات، في حين أن تكلفة معالجة المدفوعات تبلغ 2–5%، وتكلفة النطاق الترددي CDN تبلغ $0.002/GB؟ إذا استبعدنا الألعاب الأكثر رواجًا 25 على موقع Steam، فأنا أراهن على أن شركة Valve حققت أرباحًا من معظم الألعاب التالية 1,000 تفوق الأرباح التي حققها المطورون أنفسهم."*

رسالة داخلية من سكوت لينش (المدير التنفيذي للعمليات، شركة «Valve») موجهة إلى غابي نيويل: *"هل أنت غاضب يا أخي؟"*

رد على الإفادة المشفوعة بيمين (بلومبرغ، 2026): بموجب المادة 30(ب)(1) المتعلقة بالإدلاء بالشهادة، أدلى غابي نيويل بشهادته قائلاً إن *"لا تتبع شركةValve أي سياسة أو ممارسة تقضي بفرض الأسعار على مطوري البرامج من الأطراف الثالثة على المنصات الأخرى."* واجه المدعون نيويل بمذكرات داخلية من موقع Valve تثبت وجود رقابة نشطة على الأسعار وتهديدات بحذف المنتجات من القائمة ضد المطورين الذين يحددون أسعارًا أقل في المتاجر المنافسة. وفي أواخر مارس 2026،، رفضت المحكمة الفيدرالية طلب «Valve» بالحكم المستعجل، وأحالت الدعوى الجماعية للمطورين 32,000-إلى محاكمة أمام هيئة محلفين.
2024 نوفمبر
تمت المصادقة على الدعوى الجماعية بشأن ~ **مطورو موقع32,000** الذين دفعوا عمولات منذ يناير 2017, بالإضافة إلى دعوى جماعية موازية مرفوعة من المستهلكين.

الأضرار المطالب بها
$3.1B
تضاعف ثلاث مرات بموجب قانون مكافحة الاحتكار الأمريكي = **$9.3B** التعرض المحتمل.

2026: يونيو تزعم دعوى قضائية جديدة أن شركتي «مايكروسوفت» و«Valve» أبرمتا اتفاقية احتكارية تهدف إلى تقييد المنافسة في مجال توزيع ألعاب أجهزة الكمبيوتر الشخصية.

القبول الرسمي في برنامج الجرائم المالية ومكافحة غسل الأموال

Valve اعتراف رسمي: عمليات تصفية الاحتيال العالمية (28 أكتوبر 2019)

في 28 أكتوبر 2019, Valve، أوقفت الشركة رسميًا عمليات التداول وإعادة البيع عبر المنصات الإلكترونية لمفاتيح حاويات لعبة «Counter-Strike» التي تم شراؤها حديثًا. وفي إعلانها الرسمي للجمهور (blog.counter-strike.net/2019/10/26113)، اعترفت شركة «Valve» كتابةً بأن الاقتصاد الافتراضي الذي صممته قد أصبح مركزًا دوليًا لغسل الأموال:

"في الماضي، كانت معظم عمليات تداول المفاتيح التي لاحظناها تتم بين عملاء شرعيين. غير أن شبكات الاحتيال العالمية تحولت مؤخرًا إلى استخدام مفاتيح CS:GO لتسييل أرباحها. وفي الوقت الحالي، يُعتقد أن جميع عمليات شراء المفاتيح التي ينتهي بها الأمر إلى التداول أو البيع في السوق تقريبًا تأتي من مصادر احتيالية."

السياق التنظيمي: جاء هذا الاعتراف في أعقاب الإنذار الرسمي الذي وجهته لجنة المقامرة بولاية واشنطن (WSGC) إلى موقع Valve، وأوامر «التوقف والكف» الصادرة في يوليو 2016 من قبل المستشار القانوني العام لـValve، كارل كواكينبوش، إلى نطاقات المقامرة على «سكينز» التابعة لـ23 (بما في ذلك CSGO Lotto وCSGOLounge وOPSkins)، وذلك فقط بعد أن هدد التحقيق الجنائي في قضية المقامرة بوقف عمليات المنصة.

الاختصاص القضائي

صاحب حقوق في روسيا، لا يمكن للمستخدم الوصول إليه

تُظهر «اتفاقية الاشتراك» موقع Valve كطرف لا يتحمل سوى القليل من الالتزامات ولا يمكن لأحد الوصول إليه: فالقيود دائمة، والطعون تُرفض، ويُحجب الوصول عن مناطق بأكملها بمجرد سطر واحد عن «المناطق الخاضعة للعقوبات». وعلى النقيض من هذا الموقف، هناك ما يفعله موقع Valve عندما تكون مصالحه التجارية هي الموضوع المعني في ولاية قضائية يعاملها، في الأحوال العادية، على أنها صعبة.

Valve v. Touch Skins — دعوى تتعلق بحقوق الملكية الفكرية قبل المحاكمة، روسيا

1 2026 سبتمبر

شركة Valve، من خلال مكتب المحاماة الروسي **ميلينغ، فويتشكين وشركاؤهم**، ترسل خطابًا بالمطالبة قبل المحاكمة إلى مشغلي **أغلفة اللمس**، وهو جهاز كبير لتغيير مظهر CS2، عبر البريد الروسي والبريد الإلكتروني.

الأسباب

ثلاث مجموعات من الانتهاكات المزعومة: الحقوق الحصرية في البرمجيات؛ والحقوق المتعلقة بمظهر أشكال الأسلحة والسكاكين والقفازات؛ والعلامات التجارية الخاصة بـ«Valve». ويُوصف سلوك المشغلين بأنه متعمد وممتد.

الطلب

أوقف العمل فوراً واحذف جميع مكونات البنية التحتية — الخاصة بالبرنامج **كود المصدر**، والمواقع الإلكترونية وصفحات وسائل التواصل الاجتماعي — وفي حال عدم الامتثال لذلك، تحتفظ شركة «Valve» بالحق في رفع دعوى أمام محكمة روسية من أجل **تعويض مالي كبير** وإحالة المسألة إلى **إنفاذ القانون لأغراض التقييم الجنائي**.

النتيجة

بعد تلقي الرسالة، أعلنت المنصة عن إغلاقها. ويُذكر أن هذه هي المرة الأولى التي تستخدم فيها منظمة «Valve» أدوات قانونية ضد مطور برنامج لتغيير المظهر في روسيا.

أفاد بذلك محلل البيانات ماكسيم «GabeFollower» بوليتاييف (11~ X، سبتمبر 2026) ووسائل الإعلام الروسية المتخصصة في الألعاب. ويُعد هذا ادعاءً سابقًا للمحاكمة، وليس دعوى قضائية مرفوعة؛ ولا يوجد رقم قضية معلن. ويتم التعامل مع هذا الخبر هنا على أساس ما ورد في التقارير، وليس كسجل قضائي. المصادر: dota2.ru محفوظ على 24-09-2026 ↗ · شازو.

نفس الولاية القضائية، في الاتجاه الآخر

Valve ليست غريبة عن النظام القانوني والتنظيمي الروسي. إنها **يتوافق مع متطلبات «روسكومنادزور»**: بناءً على طلب الهيئة التنظيمية، قامت بإزالة صفحات المجتمع 260وSteam التي كانت تحتوي على مواد محظورة، وقد صرحت هيئة «روسكومنادزور» علنًا بأن موقع Steam يستوفي متطلبات التشريع. قانون «الصفحة المقصودة» الروسي (القانون الاتحادي **FZ-236**، الذي دخل حيز التنفيذ اعتبارًا من 2022) يُلزم منصات الإنترنت الأجنبية الكبرى

التي تقدم خدماتها للمستخدمين الروس بإنشاء وجود محلي وحساب اتصال مع هيئة «روسكومنادزور». Valve تستجيب لأوامر الإزالة الصادرة عن تلك الهيئة التنظيمية، كما أنها تلجأ حاليًّا إلى مستشارين قانونيين روس وتستخدم التهديد باللجوء إلى المحاكم الروسية لحماية «السكينات» الخاصة بها باعتبارها ملكية فكرية.

إذن، فإن المنصة تتمتع بالقدرة على الوصول والفعالية والدفاع عن حقوقها، لا سيما فيما يتعلق بإيراداتها. ويكمن التباين في موقف المستخدم: فالعميل الذي يدفع مقابل الخدمة في منطقة خاضعة للعقوبات يُبلغ بأن العلاقة قد انتهت، ويتم حظر وصوله إلى المجتمع حتى 2038, يتم إغلاق التذكرة، ولا يوجد أي منتدى يمكن من خلاله الطعن في هذا القرار — *"كانوا أكثر من سعداء بأخذ أموالي وتنفيذ معاملاتي"* ، حيث تمت الموافقة على استرداد المبلغ الخاص بنفس الحساب من عنوان IP إيراني واحد قبل عام (r/pcgaming، 4 أغسطس 2026؛ المزيد من خطابات الإنفاذ في معرض «اقتصاد البطاقات»). تستخدم شركة «Valve» كل آليات النظام القانوني الوطني للدفاع عن أحد «السكينات»؛ في حين أنها لا تتيح للمستخدم الذي اشترى «السكينات» أي إجراءات قانونية على الإطلاق.

Valve تتعامل مع نفس الولاية القضائية على أنها نطاق يمكنها العمل فيه والالتزام بقواعده، كلما كانت المصلحة المعنية تخص شركة «Valve» — من خلال الاستعانة بمحامين روس، والتهديد باللجوء إلى المحاكم الروسية، والاستجابة لأوامر إزالة المحتوى الصادرة عن «Roskomnadzor» — بينما تعامل التزاماتها تجاه مستخدمي ذلك السوق، وكل الأسواق الأخرى، على أنها خارج نطاق أي إجراءات قضائية على الإطلاق. فهي تُعتبر «صاحبة حقوق» عندما يتعلق الأمر بإيراداتها، وتُعتبر «طرفًا لا يمكن الوصول إليه» عندما يتعلق الأمر بحقوق المستخدمين.

المصادر: تاس (RKN: Steam متوافق) · القانون الاتحادي رقم FZ-236.

الانتهازية القانونية

الاستسلام أمام بند التحكيم

2023 — الهجوم
قامت شركات المحاماة (Zaiger LLC، Mason LLP) باستقطاب آلاف المستخدمين عبر وسائل التواصل الاجتماعي، وقدمت عشرات الآلاف من دعاوى التحكيم الفردية في وقت واحد.

التعرض في فيلم «Valve»
+$225M
في شكل رسوم تقديم طلب التحكيم غير القابلة للاسترداد، قبل النظر في أي قضية من حيث الموضوع. تم الحساب وفقًا لقواعد التحكيم الخاصة بالمستهلكين الصادرة عن جمعية التحكيم الأمريكية (AAA) والجداول التكميلية الخاصة بالتحكيم الجماعي. وقدّم المطالبون، الذين تمثّلهم شركتا «Zaiger LLC» و«Mason LLP»، ما يقارب75,000 طلب تحكيم فردي ضد شركة «Valve» (بالتوازي مع الدعاوى المتعلقة بمكافحة الاحتكار في *شركة «وولفاير جيمز» (Wolfire Games LLC) وآخرون ضد شركة «Valve»*، القضية رقم W.D-2:21 ،cv-00563-JCC. (واشنطن).
وبموجب جداول رسوم المستهلكين الخاصة بـ«رابطة التحكيم الأمريكية» (AAA)، يدفع المدعى عليه من جانب الشركة رسومًا إدارية غير قابلة للاسترداد لكل قضية، بالإضافة إلى ودائع لتعيين المحكم تبلغ حوالي3,000دولار لكل قضية فردية (75,000 ملفًا ×3,000 دولار = حوالي225مليون دولار كالتزامات إجرائية مسبقة). انظر التقارير القانونية لـ«بلومبرغ لو» و«رويترز» حول مخاطر التحكيم الجماعي في قطاع التكنولوجيا (2023–2024).

الفترة	آلية تسوية المنازعات الخاصة بوكالة الضمان الاجتماعي	التأثير الملحوظ	النتيجة
Before Sep 2024	Mandatory individual arbitration + class-action waiver	Individual litigation becomes economically irrational for users	Mass arbitration → $225M fee threat
After Sep 2024	Disputes in King County, WA courts only	Arbitration costs are avoided; cases consolidate in a single forum	Class actions now possible

الخلاصة
لأكثر من عشر سنوات، كانت إدارة الضمان الاجتماعي (SSA) تشترط على المستخدمين التنازل عن حقهم في المحاكمة أمام هيئة محلفين لصالح التحكيم الفردي. وبعد أن أدت الدعاوى الجماعية المرفوعة أمام هيئة التحكيم إلى جعل تلك الآلية مكلفة ماليًا لشركة «Valve»، تم تعديل قانون الضمان الاجتماعي (SSA) لتحويل النزاعات إلى محاكم

مقاطعة كينغ. وقد قُدم هذا التغيير دون توفير خيار انسحاب فعّال؛ حيث كان البديل عن القبول هو فقدان إمكانية الوصول إلى الأصول الرقمية المشتراة من خلال حذف الحساب.

التنفيذ الخوارزمي

شبكة VACNet، وافتراض الذنب، والنتائج الإيجابية الخاطئة

2023، أكتوبر — AMD Anti-Lag+
أدى تحديث برنامج تشغيل AMD (الإصدار 23.10.1) إلى تفعيل ميزة Anti-Lag+ في لعبة CS2، مما أدى إلى اعتراض وظائف ملفات DLL الخاصة باللعبة. وصنفت منظمة VAC هذا الأمر على أنه «حقن أكواد غش»، وفرضت حظرًا دائمًا على آلاف المستخدمين الشرعيين قبل أن تتدخل منظمة Valve.

2023، ديسمبر — دقة عالية (DPI)
تم فرض حظر دائم على اللاعبين الذين تجاوزت دقة DPI لديهم 10,000 عند قيامهم بتدوير الكاميرا بسرعة. لم تتمكن شبكة VACNet من التمييز بين الحركة الفعلية للماوس والغش باستخدام برنامج «spinbot».

فئة الدعم	زمن الاستجابة المعلن عنه	النتيجة الفعلية
Refund requests	min – 1.5 hr 50	Automatic approval (<14 days, <2 hours played)
Account security / recovery	hours 12–3	Depends on documentation provided
Contesting a VAC ban	Form response	**Complete refusal. Support cannot reverse VAC decisions. .The ban is permanent**

السياسة الرسمية لموقع «Valve»
"حظر VAC هو إجراء دائم وغير قابل للتفاوض، ولا يمكن إزالته من قِبل فريق الدعم في Steam."

قناة الدعم نفسها التي تنشر قرار الحظر تنشر أيضًا رفض إعادة النظر في القرار: Steam. ويشير فريق الدعم إلى أنه لا يمكنه التراجع عن قرار نظام VAC. وبالنسبة للمستخدم، فإن قرار الخوارزمية هو النتيجة النهائية.

الجوانب الاقتصادية لإعادة البيع

السيطرة على الأصول الافتراضية ورسوم إعادة البيع

رسوم سوق «15%» CS2 — يتم خصم القيمة عند كل عملية إعادة بيع

التكرار	رصيد المشتري	يتلقى البائع	Burned" (15%)"
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75
3	$72.25	$61.41	$10.84
10	$23.16	$19.68	$3.47~
Total	**dust → $100**	**Valve collects the 15% fee on each resale. Users .must add new money to keep trading**	

تغيير قاعدة الترقية في CS2 — أكتوبر 2025

دون إشعار مسبق، قامت شركة «Valve» بتعديل قواعد عقود التبادل في لعبة CS2 للسماح بالحصول المضمون على السكاكين والقفازات النادرة مقابل عناصر من فئة «Covert». وانخفضت أسعار السكاكين، بينما ارتفعت أسعار عناصر «Covert» ارتفاعًا حادًّا، وتلا ذلك موجة بيع بدافع الذعر في جميع أنحاء السوق.

الحماية المعلنة من قبل Valve هي المادة 7 من قانون الضمان الاجتماعي (SSA) — لا تتحمل الشركة أي مسؤولية عن تغيير قواعد المنصة. يتحمل المستخدمون المخاطر في اقتصاد قد تتغير قواعده Valve دون إشعار مسبق أو تعويض. ويُعتبر حجم الخسارة المعلنة على مستوى السوق محل خلاف، ولن يتم ذكره هنا دون وجود مصدر أولي.

الاستجابة التنظيمية الأوروبية

هيئة UOKiK، وقانون DSA، وقانون الإنصاف الرقمي

UOKiK — بولندا، مايو 2024
أطلقت هيئة مكافحة الاحتكار البولندية (UOKiK) إجراءات رسمية لمكافحة الاحتكار ضد شركة «Valve» وخمسة ناشرين وموزعين محليين للألعاب، وذلك فيما يتعلق بمزاعم تتعلق بتحديد الأسعار، وبنود تقييدية تتعلق بتكافؤ الأسعار، وممارسات الحجب الجغرافي التي أدت إلى دفع المستهلكين البولنديين ما يصل إلى 20% أكثر مقابل الألعاب الرقمية مقارنة بأسواق المنطقة الاقتصادية الأوروبية المجاورة. وكجزء من التحقيق المتعلق بمكافحة الاحتكار، قام مفتشو UOKiK والشرطة بمداهمات فجراً وعمليات تفتيش بحثاً عن أدلة في المقرات البولندية للناشرين والموزعين المحليين الشركاء (وليس في المكاتب التابعة لشركة «Valve»، حيث إن Valve لا تمتلك أي كيان في بولندا). الغرامة القانونية المحتملة: تصل إلى 10% من حجم المبيعات السنوية. المصدر: بيان رسمي صادر عن هيئة UOKiK، «رئيس هيئة UOKiK يفتح تحقيقًا ضد موقع Valve ومطوري الألعاب»، مايو 2024.

قانون الخدمات الرقمية (DSA)
يتطلب الشفافية في عملية الإشراف الآلي. لا تنشر شركة «Steam» أي بيانات تتعلق بحالات «الإنذارات الكاذبة» أو «الحالات المفقودة» الخاصة بـ VACNet، وتشير قناة الدعم الخاصة بها إلى أنه لا يمكن التراجع عن قرارات VAC.

قانون الإنصاف الرقمي — 2026
الأحكام المتوقعة: الوصول الدائم إلى المحتوى المدفوع، وحظر «الأنماط الخادعة» عند التنازل عن الحقوق، والاعتراف بحقوق الملكية في الأصول الرقمية، والحماية من المصادرة الدائمة للمخزون.

الخلاصة

الفجوات الموثقة بين القواعد والسجلات

1. **فجوة الملكية.** يدفع المستخدمون السعر الكامل مقابل ترخيص تسمح الاتفاقية لموقع Valve بإلغائه. وقد قضت المحكمة العليا الفرنسية (2024 أكتوبر) بأن إعادة البيع الرقمي غير محمية، مما أرسى هذا الموقف في القانون.
2. **التنفيذ الخوارزمي.** أصدرت شبكة VACNet قرارات حظر خاطئة (برامج تشغيل AMD، وحوادث دقة العرض العالية). ويشير قسم الدعم في Steam إلى أنه لا يمكنه إلغاء قرار VAC، لذا فإن الخوارزمية هي الكلمة الفصل في هذا الشأن.
3. **التوفير في الرسوم.** تؤدي رسوم السوق الخاصة بـ «CS2 (10% + 5% Steam رسوم الناشر) إلى انخفاض القيمة عند كل عملية إعادة بيع، وقد تتغير قواعد المنصة دون إشعار مسبق؛ ويتم إخلاء مسؤولية Valve عن مثل هذه التغييرات بموجب اتفاقية خدمة البيع (SSA).
4. **تم حذف بند التحكيم.** ألغت SSA نظام التحكيم الإلزامي في سبتمبر 2024, بعد أن كشفت الدعاوى الجماعية أن Valve ستتحمل رسومًا تبلغ حوالي225مليون دولار. ولم يُمنح المستخدمون أي خيار فعلي للانسحاب من هذا التغيير.
5. **الاختصاص القضائي الانتقائي.** Valve استعانت بشركة محاماة روسية (Melling, Voitishkin & Partners) وهددت برفع دعوى قضائية أمام المحاكم الروسية ضد شركة «Touch Skins»، بينما تعاملت في الوقت نفسه مع التزاماتها تجاه مستخدمي ذلك السوق نفسه على أنها خارج نطاق أي إجراءات قضائية. تتصرف شركة «Valve» كصاحبة حقوق عندما يتعلق الأمر بمصالحها التجارية، وكطرف لا يمكن الوصول إليه عندما يتعلق الأمر بحقوق المستخدمين.

← الجزء الأول: تجاوز الحجب والمقامرة الجزء الثاني: الوصول والمساءلة →
يتم الإشارة إلى المصادر القانونية وسجلات القضايا وفقًا لناشريها ومستودعاتها الأصلية. ولا يُدعى أي حق في ملكية الوثائق الأصلية.