Ihre Bedingungen, Ihre Rechte – Das „Steam“-Dossier

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

Rechtlicher und wirtschaftlicher Bericht

Rechtliche Analyse – Nutzungsbedingungen und Einhaltung gesetzlicher Vorschriften

Ihre Bedingungen. Ihre Rechte.

WAS DIESER ABSCHNITT BELEGT
Diese forensische rechtliche Prüfung bewertet die vertragliche Asymmetrie zwischen der „Valve“ Corporation und den Nutzern von Steam in wichtigen Rechtsordnungen. Sie stellt fest, inwiefern die widerrufbare Abonnementlizenz den gesetzlich verankerten Eigentumsanspruch des Verbrauchers aufhebt, analysiert die Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs zur Erschöpfung digitaler Weiterverkaufsrechte und prüft die Einhaltung des Digital Services Act (DSA) sowie des Artikels 15. des Gesetzes über den Schutz von Verbrauchern bei Online-Geschäften (GDPR). Die Analyse zeigt auf, wie automatisierte Durchsetzungsmechanismen ohne sinnvolle Einspruchsmöglichkeiten funktionieren, während Plattformgebühren systematisch wirtschaftlichen Wert aus jeder Peer-to-Peer-Transaktion abschöpfen.

← Zurück zum Executive Briefing
Dieser Bericht enthält eine rechtliche, wirtschaftliche und technische Analyse der Diskrepanz zwischen den von „Steam“ erklärten Plattformregeln und der Situation der Verbraucher: automatisierte Durchsetzung mit geringen Rechtsbehelfen und umfassende Kontrolle des Unternehmens über digitale Vermögenswerte. Zahlenangaben sind mit ihrer Quelle versehen; sofern eine Zahl nicht auf eine Primärquelle zurückgeführt werden konnte, wurde sie weggelassen.

Vector 1
Ersetzung des „Eigentums“ durch eine widerrufbare Lizenz, sodass digitale Vermögenswerte im Rahmen der Vereinbarung entzogen werden können.

Vektor2
Automatisierte Durchsetzung (VACNet), deren Sperren laut „Steam Support“ nicht rückgängig gemacht werden können.

Vector 3
Konto- und Vermögenskontrollen in Kombination mit einer 15% CS2-Marktgebühr (5% Steam + 10% Publisher-Gebühr), die bei jedem Weiterverkauf Wert aus dem Ökosystem entzieht.

Asymmetrie der Vertragsbedingungen

Haftungsausschluss und die widerrufbare Lizenz

2.1 Das „Abonnement“-Modell im Vergleich zu Eigentumsrechten

Abschnitt 2 der Steam-Abonnentenvereinbarung gewährt den Nutzern lediglich eine **persönliche, nicht ausschließliche, nicht übertragbare und widerrufbare Lizenz**. Gemäß der Vereinbarung kann Valve Konten jederzeit kündigen, und nicht genutzte Guthaben im Steam-Wallet können verfallen.

2.2 Die Illusion der Rückerstattung vs. die EU-Verbraucherrechtsrichtlinie

Rechtlicher Rahmen	Rückerstattungsmechanismus	Einschränkung
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent
Steam SSA	14 days / under 2 hours played	Valve may deny at its discretion for "abuse"

Beurteilung
Valve Die EU-14--Tage-Widerrufsfrist unterliegt einer eigenen Frist von „14-Tage / unter 2 Stunden“, die zum Zeitpunkt des Downloads akzeptiert werden muss, bevor das Produkt geprüft werden kann. Diese Regelung schränkt das gesetzliche Recht ein – sie erweitert es nicht; ob dies rechtmäßig geschieht, ist eine Frage für die zuständige Behörde und wird hier nicht als Schlussfolgerung behauptet.

Rechtsstreitigkeiten

Sekundärmarkt und Kartellrecht

UFC Que Choisir gegen „Valve“ – Frankreich

2019
Pariser Gericht: Die Rechtserschöpfungsdoktrin gilt für digitale Spiele – der Weiterverkauf ist rechtmäßig
Okt. 2022
Das Pariser Berufungsgericht hebt das Urteil auf
23 Okt. 2024
Cour de cassation (Oberster Gerichtshof): Videospiele sind „komplexe Werke“ im Sinne der InfoSoc-Richtlinie und keine Software. Der digitale Weiterverkauf **verboten**. Valve setzt sich durch.

Wolfire Games-Kartellverfahren – Vereinigte Staaten (In re Valve Antitrust Litigation, Nr. 2:21-cv-00563)

Die „Platform Most-Favored-Nation“-Klausel (PMFN) von Valve verbietet es Entwicklern, „Steam“-Schlüssel auf einer anderen Plattform günstiger zu verkaufen. Konkurrierende Shops – selbst solche, die im Gegensatz zu Valves „30%“ eine Provision von 12% erheben – dürfen die Einsparungen nicht an die Verbraucher weitergeben.

336 Gesamtzahl der Mitarbeiter von Valve (2021). Quelle: freigegebene Ermittlungsunterlagen.
79Mitarbeiter, die die gesamte „Steam“-Plattform verwalten. Quelle: freigegebene Ermittlungsunterlagen.
$3.5M Nettoeinkommen pro Mitarbeiter. Quelle: freigegebene Ermittlungsunterlagen.
Aus den freigegebenen Ermittlungsunterlagen geht hervor, **$8.5B Bruttoeinnahmen in 2021** 336-Mitarbeiter. Das **79-Steam-Team** bearbeitete die täglichen Support-Tickets von 373,000+, indem sie diese an ausgelagerte, automatisierte Callcenter weiterleitete.

OFFENGELEGTE AKTENANLAGE · W.D. WASH. FALL 2:21-CV-00563 Internes Memo zur Beweisaufnahme

Tim Sweeney (CEO, Epic Games) an Gabe Newell: *„Warum behält Steam immer noch 30% des Bruttoumsatzes ein, obwohl die Zahlungsabwicklung 2–5% erfolgt und die Bandbreite CDN bei $0.002/GB liegt? Wenn man die Top-25-Spiele auf Steam abzieht, wette ich, dass Valve mit den meisten der folgenden 1,000 mehr Gewinn gemacht hat als die Entwickler selbst.“*

Scott Lynch (COO, Valve Corporation) in einer internen Weiterleitung an Gabe Newell: *„Bist du sauer, Alter?“*

Widerlegung der eidesstattlichen Aussage (Bloomberg, 2026): Gemäß der eidesstattlichen Aussage gemäß Regel 30(b) (1) sagte Gabe Newell aus, dass *„Valve keine Richtlinie oder Praxis verfolgt, Drittanbietern von Software auf anderen Plattformen Preise vorzuschreiben.“* Die Kläger konfrontierten Newell mit internen Memos von Valve, die eine aktive Preiskontrolle sowie Drohungen mit der Streichung aus dem Angebot gegen Entwickler belegten, die in konkurrierenden Shops niedrigere Preise verlangten. Ende März 2026, wies das Bundesgericht den Antrag von „Valve“ auf ein summarisches Urteil zurück und verwies die Sammelklage der Entwickler von „32,000-“ an ein Geschworenenverfahren.
November 2024
Sammelklage zugelassen für **~32,000 Entwickler** die seit Januar 2017, Provisionen gezahlt haben sowie eine parallele Verbraucher-Sammelklage.

Geltend gemachte Schadensersatzansprüche
$3.1B
Dreifach nach US-Kartellrecht = **$9.3B** potenzielles Haftungsrisiko.

Im Juni 2026: In einer neuen Klage wird behauptet, dass Microsoft und Valve eine Kartellvereinbarung getroffen hätten, um den Wettbewerb im Vertrieb von PC-Spielen zu unterbinden.

Finanzkriminalität & Geldwäschebekämpfung – Offizielles Eingeständnis

Valve Offizielles Geständnis: Weltweite Liquidationen aufgrund von Betrug (28. Oktober 2019)

Am 28. Oktober 2019, Valve stellte der Handel und der Weiterverkauf neu erworbener „Counter-Strike“-Container-Keys auf dem Marktplatz offiziell ein. In seiner offiziellen öffentlichen Bekanntmachung (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`) räumte die Valve Corporation schriftlich ein, dass die von ihr geschaffene virtuelle Wirtschaft zu einer internationalen Clearingstelle für Geldwäsche geworden sei:

„In der Vergangenheit fanden die meisten von uns beobachteten Schlüsseltransaktionen zwischen legitimen Kunden statt. In jüngster Zeit nutzen jedoch weltweite Betrugsnetzwerke CS:GO-Schlüssel, um ihre Gewinne zu liquidieren. Derzeit wird davon ausgegangen, dass nahezu alle Schlüsselkäufe, die letztendlich auf dem Marktplatz gehandelt oder verkauft werden, aus betrügerischen Quellen stammen.“
Regulatorischer Kontext: Dieses Eingeständnis folgte auf das formelle Ultimatum der Washington State Gambling Commission (WSGC) an „Valve“ sowie auf die im Juli 2016 erlassenen Unterlassungsanordnungen durch Karl Quackenbush, General Counsel der „Valve“, an die Skin-Glücksspiel-Domains von „23“ (einschließlich CSGO Lotto, CSGOLounge und OPSkins) – erst nachdem strafrechtliche Ermittlungen wegen Glücksspiels den Betrieb der Plattformen bedrohten.

Gerichtsbarkeit

Ein Rechteinhaber in Russland, der für den Nutzer unerreichbar ist

Der Nutzungsvertrag stellt Valve als eine Partei dar, die kaum Verpflichtungen hat und von niemandem erreicht werden kann: Sperren sind dauerhaft, Einsprüche werden abgelehnt und der Zugang wird für ganze Gebiete mit einem einzigen Satz über „sanktionierte Regionen“ entzogen. Im Gegensatz zu dieser Haltung steht das Vorgehen von Valve, wenn die eigenen wirtschaftlichen Interessen in einer Rechtsordnung auf dem Spiel stehen, die das Unternehmen ansonsten als schwierig einstuft.

Valve v. Touch Skins – vorgerichtliche IP-Klage, Russland

1 Sep. 2026
Valve über die russische Anwaltskanzlei **Melling, Voitishkin & Partners**ein vorgerichtliches Mahnschreiben an die Betreiber von **Touch Skins**, einem großen CS2-Skin-Tauschdienst, per russischer Post und per E-Mail ein vorgerichtliches Mahnschreiben.
Gründe
Drei Gruppen mutmaßlicher Verstöße: Exklusivrechte an der Software; Rechte am Erscheinungsbild von Waffen-, Messer- und Handschuh-Skins; sowie die Marken von „Valve“. Das Verhalten der Betreiber wird als vorsätzlich und andauernd charakterisiert.
Forderung
Sofortige Einstellung des Betriebs und Löschung der gesamten Infrastruktur – des **Quellcode**, Websites und Social-Media-Seiten — andernfalls behält sich „Valve“ das Recht vor, vor einem russischen Gericht auf **erheblichen Schadenersatz** zu klagen und die Angelegenheit an die **Strafverfolgungsbehörden zur strafrechtlichen Prüfung**.
Ergebnis
Nach Erhalt des Schreibens kündigte die Plattform an, den Betrieb einzustellen. Dies gilt als erster Fall, in dem Valve in Russland rechtliche Schritte gegen einen Entwickler von Skin-Changern eingeleitet hat.
Berichtet von dem Data-Miner Maxim „GabeFollower“ Poletaev (X, ~11, 2026. September) sowie der russischen Gaming-Presse. Es handelt sich hierbei um eine vorgerichtliche Forderung, nicht um eine eingereichte Klage; eine Aktenzeichen ist nicht öffentlich bekannt. Wird hier gemäß den Berichten behandelt, nicht als Gerichtsakte. Quellen: dota2.ru archiviert unter 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

Dieselbe Gerichtsbarkeit, die andere Richtung

Valve ist dem russischen Rechts- und Regulierungssystem nicht fremd. Es **hält sich an die Vorgaben von Roskomnadzor**: Auf Verlangen der Aufsichtsbehörde wurden die Community-Seiten 260und Steam, die verbotene Inhalte enthielten, entfernt, und Roskomnadzor hat öffentlich erklärt, dass Steam die gesetzlichen Anforderungen erfüllt. Das russische „Landing“-Gesetz (Föderales Gesetz **236-FZ**, in Kraft seit 2022) verlangt von großen ausländischen Internetplattformen, die russische Nutzer bedienen, eine lokale Präsenz sowie die Einrichtung eines Roskomnadzor-Ansprechpartners. Valve kommt sowohl den Löschanordnungen der Regulierungsbehörde nach als auch greift nun auf russische Rechtsberater zurück und droht mit russischen Gerichten, um seine Skins als geistiges Eigentum zu schützen.

Die Plattform ist also erreichbar, handlungsfähig und setzt ihre Rechte genau dort durch, wo es um ihre Einnahmen geht. Der Kontrast besteht gegenüber den Nutzern: Ein zahlender Kunde in einer sanktionierten Region erfährt, dass die Beziehung beendet ist, der Zugang zur Community ist gesperrt, bis 2038, das Ticket geschlossen ist, und es gibt kein Forum, in dem die Entscheidung angefochten werden kann – *„Sie waren mehr als glücklich, mein Geld anzunehmen und meine Transaktionen abzuwickeln“*, wobei die Rückerstattung für dasselbe Konto von derselben iranischen IP-Adresse bereits ein Jahr zuvor genehmigt worden war

(r/pcgaming, 4 Aug. 2026; weitere Mahnschreiben in der „Card-Economy“-Anlage). Valve setzt den gesamten Apparat eines nationalen Rechtssystems ein, um einen Skin zu verteidigen; dem Nutzer, der Skins gekauft hat, gewährt es keinerlei Rechtsweg.

Valve betrachtet dieselbe Gerichtsbarkeit als eine, in der es handeln und deren Vorschriften es einhalten kann, wann immer die Interessen von Valve auf dem Spiel stehen – russische Rechtsberater, die Androhung russischer Gerichte, die Befolgung von Löschanordnungen durch Roskomnadzor –, während es seine Verpflichtungen gegenüber den Nutzern dieses Marktes und aller anderen Märkte so behandelt, als lägen sie völlig außerhalb jeglicher Rechtsverfahren. Es ist ein Rechteinhaber, wenn es um seine Einnahmen geht, und eine unerreichbare Partei, wenn es um die Rechte der Nutzer geht.

Quellen: TASS (RKN: „Steam“ hält sich an die Vorschriften) · Bundesgesetz „236-“ FZ.

Rechtlicher Opportunismus

Die Kapitulation vor der Schiedsklausel

2023 – der Angriff
Anwaltskanzleien (Zaiger LLC, Mason LLP) warben über soziale Medien Tausende von Nutzern an und reichten gleichzeitig Zehntausende von individuellen Schlichtungsklagen ein.

Valves Belastung
$225M+
in nicht erstattungsfähigen Schiedsgerichtsgebühren, noch bevor ein Fall in der Sache verhandelt wurde. Berechnet gemäß den Verbraucher-Schiedsgerichtsregeln der American Arbitration Association (AAA) und den ergänzenden Anhängen für Massenschiedsverfahren. Die von Zaiger LLC und Mason LLP vertretenen Kläger reichten ~75,000 Einzelschlichtungsanträge gegen die Valve Corp. ein (parallel zu kartellrechtlichen Klagen in *Wolfire Games LLC u. a. gegen Valve Corp.*, Aktenzeichen 2:21-cv-00563-JCC, W.D. Wash.). Gemäß den AAA-Gebührenordnungen für Verbraucher zahlt der beklagte Unternehmer nicht erstattungsfähige Verwaltungsgebühren und Kautionen für die Ernennung von Schiedsrichtern in Höhe von ca.3,000+ pro Einzelfall (75,000 Einreichungen × $3,000 = ca. $225Mio. an im Voraus zu entrichtenden Verfahrenskosten). Siehe die Rechtsberichte von Bloomberg Law und Reuters zum Risiko von Massen-Schiedsverfahren in der Tech-Branche (2023–2024).

Zeitraum	SSA-Streitbeilegungsmechanismus	Beobachtete Auswirkung	Ergebnis
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

Schlussfolgerung
Über zehn Jahre lang verlangte die SSA von den Nutzern, auf ihr Recht auf ein Schwurgerichtsverfahren zugunsten eines individuellen Schiedsverfahrens zu verzichten. Nachdem die massenhaften Schlichtungsanträge diesen Mechanismus für „Valve“ finanziell unerschwinglich gemacht hatten, wurde die SSA dahingehend geändert, dass Streitigkeiten nun an die Gerichte von King County weitergeleitet werden. Die Änderung wurde ohne eine sinnvolle Opt-out-Möglichkeit eingeführt; die Alternative zur Zustimmung bestand darin, durch die Löschung des Kontos den Zugriff auf erworbene digitale Inhalte zu verlieren.

Algorithmische Durchsetzung

VACNet, Schuldvermutung und Fehlalarme

Oktober 2023 – AMD Anti-Lag+
Ein AMD-Treiber-Update (v23.10.1) aktivierte „Anti-Lag+“ in CS2, wodurch DLL-Funktionen des Spiels abgefangen wurden. VAC stufte dies als Einfügen von Cheat-Code ein und verhängte dauerhafte Sperren gegen Tausende legitimer Nutzer, bevor Valve eingriff.

Dezember 2023 – hohe DPI
Spieler mit einer DPI-Einstellung über 10,000, die die Kamera blitzschnell drehten, erhielten eine dauerhafte Sperre. VACNet konnte physische Mausbewegungen nicht von einem „Spinbot“-Cheat unterscheiden.

Support-Kategorie	Angegebene Reaktionszeit	Tatsächliches Ergebnis
Refund requests	50 min – 1.5 hr	Automatic approval (<14 days, <2 hours played)
Account security / recovery	3–12 hours	Depends on documentation provided
Contesting a VAC ban	Form response	**Complete refusal. Support cannot reverse VAC decisions. The ban is permanent.**

Offizielle Richtlinie von Valve
„VAC-Sperren sind dauerhaft, nicht verhandelbar und können vom Steam-Support nicht aufgehoben werden.“

Der gleiche Supportkanal, der die Sperre verhängt, lehnt auch eine Überprüfung ab: Der Steam-Support erklärt, dass er eine VAC-Entscheidung nicht rückgängig machen kann. Für den Nutzer ist das Urteil des Algorithmus das maßgebliche Ergebnis.

Ökonomie des Weiterverkaufs

Kontrolle über virtuelle Vermögenswerte und die Wiederverkaufsgebühr

Die 15%-CS2-Marktgebühr – Wert, der bei jedem Weiterverkauf abgezogen wird

Iteration	Guthaben des Käufers	Der Verkäufer erhält	Verbrannt (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	**$100 → dust**	**Valve collects the 15% fee on each resale. Users must add new money to keep trading.**	

Änderung der CS2-Trade-up-Regeln – Oktober 2025

Ohne Vorankündigung änderte Valve die Regeln für CS2-Trade-Up-Verträge, um den garantierten Erwerb seltener Messer und Handschuhe im Tausch gegen Gegenstände der Covert-Qualität zu ermöglichen. Die Messerpreise fielen, die Preise für Covert-Gegenstände stiegen stark an, und es kam zu Panikverkäufen auf dem gesamten Markt.

Valve beruft sich auf Abschnitt 7 der SSA – keine Haftung für Änderungen der Plattformregeln. Die Nutzer tragen das Risiko in einer Wirtschaft, deren Regeln Valve sich ohne Vorankündigung oder Entschädigung ändern können. Die Höhe des gemeldeten marktweiten Verlusts ist umstritten und wird hier ohne Angabe einer Primärquelle nicht genannt.

Reaktion der europäischen Regulierungsbehörden

UOKiK, DSA und das Gesetz zur digitalen Fairness

UOKiK – Polen, Mai 2024
Die polnische Kartellbehörde (UOKiK) leitete ein formelles Kartellverfahren gegen die Valve Corporation und fünf inländische Spielehersteller/-vertreiber wegen angeblicher Preisabsprachen, wettbewerbsbeschränkender Preisparitätsklauseln und Geoblocking-Praktiken ein, die dazu führten, dass polnische Verbraucher bis zu 20% mehr für digitale Spiele zahlten als Verbraucher in benachbarten EWR-Märkten. Im Rahmen der kartellrechtlichen Untersuchung führten Inspektoren der UOKiK und Polizeibeamte Razzien und Beweissicherungen in den polnischen Niederlassungen einheimischer Partnerverlage und -vertriebe durch (nicht in Zweigstellen vValve, da „Valve“ keine polnische Niederlassung unterhält). Mögliche gesetzliche Geldbuße: bis zu 10% des Jahresumsatzes. Quelle: Offizielle Mitteilung der UOKiK, „Prezes UOKiK wszczął postępowanie przeciwko Valve i twórcom gier“, 2024.

Digital Services Act (DSA)
Verlangt Transparenz bei der automatisierten Moderation. Steam veröffentlicht keine Daten zu „False Positives“ und „False Negatives“ für VACNet, und im Support-Kanal heißt es, dass VAC-Entscheidungen nicht rückgängig gemacht werden können.

Digital Fairness Act – 2026
Erwartete Bestimmungen: dauerhafter Zugang zu kostenpflichtigen Inhalten, Verbot von „Dark Patterns“ bei der Verzichtserklärung, Anerkennung von Eigentumsrechten an digitalen Vermögenswerten und Schutz vor dauerhafter Beschlagnahmung von Beständen.

Schlussfolgerung

Dokumentierte Diskrepanzen zwischen den Vorschriften und der Praxis

- 1
  Die Eigentumslücke. Nutzer zahlen den vollen Preis für eine Lizenz, die Valve laut Vereinbarung widerrufen darf. Der französische Oberste Gerichtshof (Okt. 2024) entschied, dass der digitale Weiterverkauf nicht geschützt ist, und verankerte diese Position gesetzlich.
- 2
  Algorithmische Durchsetzung. VACNet hat ungerechtfertigte Sperren verhängt (AMD-Treiber, Vorfälle mit hoher DPI). Der „Steam“-Support erklärt, dass er eine VAC-Entscheidung nicht rückgängig machen kann, sodass der Algorithmus das maßgebliche letzte Wort hat.
- 3
  Gebührenpolitik. Die Marktgebühr von 15% für CS2 (5% Steam + 10% Publisher-Gebühr) mindert den Wert bei jedem Weiterverkauf, und die Plattformregeln können ohne Vorankündigung geändert werden; Valve lehnt gemäß der SSA jegliche Haftung für solche Änderungen ab.
- 4

Schlichtungsklausel gestrichen. Die SSA hat im September 2024, die obligatorische Schlichtung abgeschafft, nachdem Massenklagen Valve Gebühren in Höhe von ca. $225M auferlegt hatten. Den Nutzern wurde keine sinnvolle Möglichkeit geboten, sich von dieser Änderung abzumelden.

- 5
  Selektive Gerichtsbarkeit. Valve Valve beauftragte einen russischen Anwalt (Melling, Voitishkin & Partners) und drohte mit russischen Gerichtsverfahren gegen Touch Skins, während es gleichzeitig seine Verpflichtungen gegenüber Nutzern desselben Marktes als außerhalb jeglichen gerichtlichen Verfahrens stehend behandelte. agiert als Rechteinhaber, wenn seine kommerziellen Interessen betroffen sind, und als unerreichbare Partei, wenn es um die Rechte der Nutzer geht.

← Teil I: Proxy-Umgehung & Glücksspiel Teil II: Zugang & Rechenschaftspflicht →
Rechtsquellen und Fallakten werden unter Angabe ihrer ursprünglichen Herausgeber und Aufbewahrungsorte zitiert. Es wird kein Anspruch auf das Eigentum an den zugrunde liegenden Dokumenten erhoben.