Le dossier « Steam » : règles, itinéraires et responsabilité

Source: https://phishdestroy.io/steam_dossier/fr/index
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

Section 1 — Résumé de l'affaire

Le record. L'histoire. Les questions sans réponse.

Contexte et limites de la source
Six conclusions, chacune étant liée à un document public daté. Les sections détaillées suivent le même ordre : dossier technique (partie A), règlement et mesures d'application (partie B), cadres juridiques (partie C), puis les annexes contenant les pièces à conviction principales.

Six conclusions. Chacune établit un lien entre une règle écrite, un document daté et une hypothèse que les éléments de preuve permettent de vérifier.

1. Hôtes d'authentification à domaine distinct — 44 routes · 26 paires divisées
Les registres des personnes inscrites **44 plateformes s'authentifiant via un domaine distinct pouvant faire l'objet d'un enregistrement**. Cinq autres itinéraires sont en attente de vérification et d'une date RDAP ; leur validation porterait le total à 47. Ils ne sont pas pris en compte dans le chiffre de 44 ni dans le tableau des âges. — **27, avec un dossier de justification publié pour chaque itinéraire** et 17 autres issus d'une collecte manuelle, répertoriés séparément. Dans **26 paires de filtres séparés** le domaine principal est **BLOQUÉ** dans le filtre de liens Steam, alors que le proxy utilisant ses identifiants ne l'est pas. Il ne s'agit pas de domaines jetables : csgogem.com est bloqué tandis que `api.csgem.com`, l'hôte portant l'identifiant Steam, est enregistré depuis mars 2014 — **12 ans et 6 mois**. Valve reçoit ce nom d'hôte dans chaque requête OpenID et le affiche à l'utilisateur sur sa propre page de connexion. Le tableau complet, les durées de validité par route et les sources sont présentés à la section 3.

Suivez l'itinéraire →
2. 2016 : le mécanisme a été baptisé et la date limite a été fixée
Le 13 juillet 2016, Valve a décrit publiquement comment les sites de jeux d’argent utilisaient Steam OpenID et des comptes de trading automatisés, et les mises en demeure de son avocat, datées du 20 juillet 2016, ont fixé un délai de dix jours. Aucun rapport d’application de la réglementation par opérateur n’a été publié depuis. Dix ans après l’expiration de ce délai, le même mécanisme est utilisé sur des serveurs d’authentification de domaines distincts qui n’ont renvoyé aucun blocage par le filtre de liens sur 2026-09-21.

Lire la lettre ouverte adressée au WSGC →
3. Corrélation des appareils, sur papier à en-tête de l'avocat
Dans la correspondance reproduite ici, l'avocat de Valve a décrit une corrélation au niveau des appareils reliant un appareil à plusieurs comptes — une fonctionnalité que le service d'assistance de Steam avait auparavant déclaré aux utilisateurs comme étant techniquement impossible. La question qui reste en suspens est de savoir quels enregistrements au niveau des appareils Valve détient et sur quelle base l’accès à ces enregistrements est refusé aux titulaires de comptes.

Lire la note →
4. Deux réponses concernant l'accès aux données. L'une a refusé de les communiquer, l'autre les a divulguées.

Octobre 2025 : L'avocat de Valve a répondu à une demande au titre de l'article 15 en joignant une annexe de 830 pages dans laquelle les passages caviardés ont été masqués par des marques sur le texte au lieu d'être supprimés — **902,270 caractères** révèlent des informations à l'aide d'un outil d'extraction standard, y compris les identifiants tiers que ces barres étaient censées masquer. C'est l'article 15, paragraphe 4, qui justifie l'existence de ces barres. **Septembre 2026 :** Le dossier HT-2YBP-F7JP-D4VB a été classé au bout de trois jours, accompagné d'un lien vers la page « Données du compte » en libre-service — aucune donnée n'y figurait et aucune base juridique n'était mentionnée. Le délai d'un mois prévu à l'article 12, paragraphe 3, n'était pas encore écoulé au moment de la publication ; l'objection porte sur le fond.

Consultez la vérification de la rédaction → Consulter la fiche du ticket →

5. Le marché au-dessus du plafond de Steam

Steam limite la capitalisation boursière à environ **$1,800**. Sur cinq places de marché, selon un instantané daté du 23 septembre 2026, **248 catégories d'articles CS2** dont le prix dépasse ce plafond, et ce de manière indépendante, par au moins deux d'entre eux, et **les 248 sont absents de Steam**; un Dragon Lore neuf d’usine est proposé à partir de **$10,941** sur 389 exemplaires répertoriés sur les cinq plateformes (le chiffre concernant uniquement CSFloat à la section 13, issu de l'instantané du 20 septembre, est de $10,623.95 sur 62 offres). La vente à ces prix nécessite une plateforme externe, tandis que le transfert d’objets s’effectue toujours à Steam.

Suivre le cours et effectuer le virement →

6. La règle est explicite ; la piste d'audit ne l'est pas

Le contrat d’abonnement réserve Steam à un usage personnel et non commercial, interdit toute exploitation commerciale sauf autorisation expresse, interdit l’utilisation de scripts et de bots, et autorise la résiliation du compte. Valve a étendu cette disposition aux opérateurs de jeux d’argent en 2016. Par ailleurs, selon le compte d’ingénierie de CSFloat, Valve a fermé `IEconItems_730/GetPlayerItems` en 2017, suppression de l'accès public aux identifiants d'éléments d'origine (aucun journal des modifications Valve trouvé).

Placez la règle à côté du réseau →

2016 / Demande écrite **10 jours**

Date limite mentionnée dans les avis envoyés en juillet 2016 par l’avocat aux sites de jeux d’argent. Lettre ouverte à la WSGC : section 2.

2017 / Journal d'audit public **Accès par identifiant fermé**

CSFloat enregistre la perte des identifiants d'origine des éléments.

Correspondance avec les avocats **Corrélation entre appareils**

Un appareil lié à des dizaines de comptes piratés.

Registre des itinéraires **Bloqué, mais je continue à me connecter**

La règle : La déclaration de Valve de 2016 interdit l'exploitation d'une activité de jeux d'argent sur Steam OpenID. **Le bilan :** Le « Link Filter » héberge 26 domaines principaux, tandis que l'hébergeur gérant la connexion « Steam » de chacun d'entre eux est en service depuis — celui de csgogem.com fonctionne depuis 12 ans et 6 mois.

Section 2 — Lettre ouverte

Lettre ouverte à la Commission des jeux de l'État de Washington

Ces dix jours se sont transformés en dix ans. La Commission n'a pas reçu de réponse à la question qu'elle avait posée en 2016 à Valve sous la forme d'un relevé détaillé par opérateur ; cette lettre lui demande de rouvrir le dossier.

COMMUNIQUÉ PUBLIC · COMMISSION DES JEUX DE L'ÉTAT DE WASHINGTON

Dix jours se sont transformés en dix ans.*Rouvrez la fiche.*

À la Commission des jeux de l'État de Washington :

En 2016, le directeur David Trujillo a demandé à Valve de présenter les mesures qu'elle avait prises pour mettre fin à l'utilisation des « skins » Steam à des fins de jeux d'argent. Chris Stearns, alors président, et la Commission se sont heurtés à un secteur reposant sur des objets émis par Valve et des transferts Steam. Depuis, les deux hommes ont quitté leurs fonctions au sein de la Commission. La question qu'ils ont posée à Valve reste d'actualité.

Le directeur juridique de Valve, Karl Quackenbush, a donné dix jours aux opérateurs de jeux d'argent pour mettre fin à l'utilisation commerciale des comptes Steam. Dans sa réponse adressée à votre Commission en octobre, Valve a nié avoir facilité les jeux d'argent, a indiqué avoir envoyé des lettres de mise en demeure à plus de quarante sites et a déclaré avoir désactivé les comptes associés. Elle a également défendu le maintien des services de trading Steam et d'OpenID, au motif que ces services profitaient aux clients et aux développeurs de jeux. **C'était une démonstration de pouvoir. Cela mérite d'être mis à l'épreuve, et non d'être accepté sans discussion.**

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 →

Selon notre analyse, la réponse de Valve n'a pas démontré que les mesures coercitives choisies étaient à la hauteur de l'ampleur du réseau qu'elle décrivait. Une lettre de menace adressée à un opérateur n'équivaut pas à un blocage durable des comptes Steam, de l'infrastructure de trading et des voies d'authentification qui permettent à l'activité de fonctionner. Selon les estimations rapportées, À lui seul, le CS:GO Lounge a enregistré plus de $1 milliards de volume de paris en 2016; il s'agit là d'une estimation externe des mises, et non d'un chiffre d'affaires de Valve, et l'activité initiale du site, qui consistait à parier des « skins », a par la suite été interrompue. L'ampleur du phénomène a rendu indispensable la mise en place de mesures de contrôle vérifiables.

Aujourd'hui, celui de Valve Contrat d'abonnement archivé 2026-09-21 ↗ limite l'exploitation commerciale, sauf dans les cas expressément autorisés, et interdit par ailleurs certaines formes d'automatisation. Notre registre des itinéraires obsolète les enregistrements déclarés OpenID renvoient les hôtes des services externes ; `openid.realm` et `openid.return_to` sont des champs transmis à Steam, et non des secrets qui lui sont cachés. Notre Vérifications du filtre de liens présente des cas où une adresse principale a fait l'objet d'un avertissement, mais pas l'hôte de connexion associé. Un résultat de filtrage ne suffit pas à lui seul à prouver que Valve a autorisé une connexion ou qu'un bot particulier a contourné une suspension de compte. **Cela prouve bien qu'un avertissement figurant sur la page d'accueil ne saurait constituer une réponse exhaustive en matière d'accessibilité.**

L'existence de fonctions commerciales et OpenID utiles et licites Steam ne permet pas non plus de déterminer si les opérateurs interdits ont effectivement été exclus. Les propres règles de Valve prévoient des exceptions expresses. Si Valve s'appuie sur cette distinction, la Commission devrait lui demander d'identifier l'autorisation, les contrôles des comptes et les critères d'application applicables aux entreprises commerciales de « skins », ainsi que les

utilisations spécifiques non liées aux jeux d’argent qu’elle a invoquées en 2016. La simple possibilité d’une utilisation licite ne constitue pas une réponse face à une utilisation interdite documentée.

Nous demandons à la Commission de réexaminer son dossier de 2016 et de demander un compte rendu opérateur par opérateur : quels comptes Steam et robots de trading ont été désactivés après les préavis de dix jours ; si les comptes associés ou les serveurs de retour ont fait l’objet d’une surveillance ; quels opérateurs ont par la suite recouvré leur accès ; quelles dérogations ont été accordées ; et quels documents étayent la déclaration de Valve devant la Commission. Publiez tout ce que la loi autorise le public à consulter. Comparez ces documents avec les itinéraires actuels et avec les interventions ultérieures de Valve, notamment OPSkins en 2018 archivé 2026-03-07 ↗.

L'avis fixait un délai de dix jours en juillet 2016 ; dix ans, c'est suffisamment long pour déterminer si cette mesure a été mise en œuvre. La Commission devrait vérifier la cohérence du rapport de Valve de 2016 avec les infrastructures encore visibles aujourd’hui.

Enquête « Dossier Steam » · Déclaration publique, 20 septembre 2026

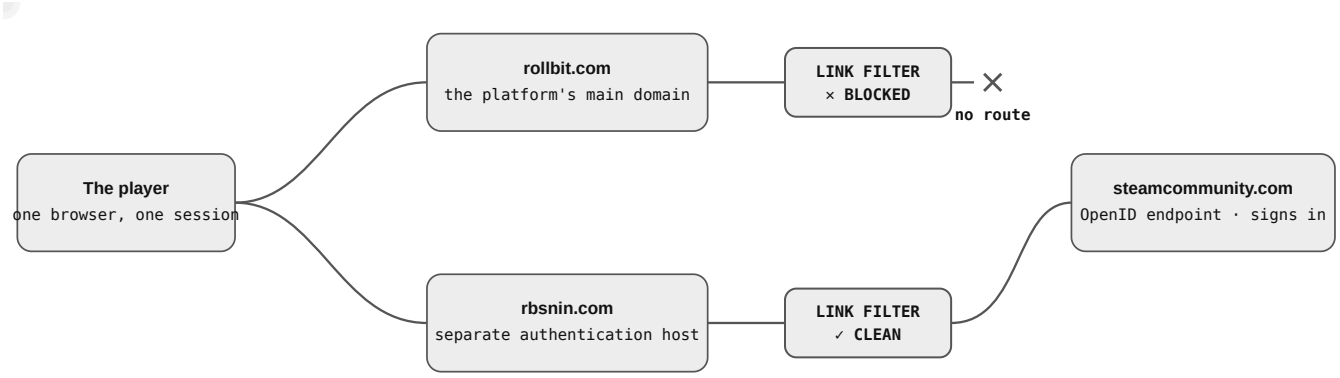
Communication de la Commission de 2016 ↗ archivé 2026-05-20 ↗ · Réponse de Valve datée de 2016 (copie du document) ↗ · Déclaration d'OpenID de Valve pour 2016 ↗ archivé 2026-09-21 ↗ · Accord actuel Steam ↗ archivé 2026-09-21 ↗ · Chronologie de l'échange de 2016 : Section 11 →

Partie A — Dossier technique · Section 3

Le site est bloqué. La page de connexion, elle, ne l'est pas.

26 domaines principaux bloqués. Le proxy d'authentification associé à chacun d'entre eux, ainsi que sa durée de fonctionnement. Ces serveurs d'authentification distincts ne sont pas de simples adresses secondaires : chacun d'entre eux est un **proxy d'authentification pour Steam**, situé entre la plateforme et le point de terminaison OpenID de Valve et prenant en charge la connexion que le domaine bloqué ne peut plus effectuer ouvertement. Valve a configuré le Link Filter comme point d’accès principal. La connexion a continué à passer par le proxy : csgogem.com est bloqué, et `api.csgem.com` est enregistrée depuis mars 2014 — **douze ans et demi**. Chaque jour, cet hébergeur envoyait son propre nom d'hôte au point de terminaison OpenID de Valve, et Steam le renvoyait directement à l'utilisateur sur la page de connexion. **Valve est la ligne principale par laquelle passent tous ces itinéraires ; il n'a pas besoin de les rechercher.** C’est ce que mesure cette section : non pas l’existence d’un avertissement, mais le nombre d’années pendant lesquelles le tracé situé en aval de l’avertissement reste ouvert. Le registre recense 44 tracés de domaines distincts, dont 27 sont accompagnés d’un dossier justificatif publié pour chaque tracé — voir le tableau ci-dessous. Prenez un exemple, puis évaluez-les tous.

Figure 3.1 — Les deux itinéraires, représentés graphiquement.
Une plateforme, un utilisateur, deux requêtes provenant du même navigateur. Le filtre de liens de Valve s'applique aux deux. Il bloque celle qui contient un lien et laisse passer celle qui contient les identifiants de connexion. Toutes les mesures présentées dans cette section correspondent à la durée pendant laquelle la route inférieure reste ouverte.



Lien publié le Steam — interrompu Demande de connexion — mots de passe Chèques conservés datés des 19 et 21 septembre 2026
Les deux requêtes sont visibles par Valve, mais une seule fait l'objet d'une action. Le filtre de liens est une liste Valve, vérifiée par un service Valve. La requête OpenID transmet le nom de l'hôte d'authentification au point de terminaison de Valve, qui l'affiche directement sur la page de connexion. Le nom d'hôte figure de toute façon dans la requête ; ce qui change, c'est si une action est effectuée avec celui-ci.

Une seule plateforme. Deux itinéraires différents. ROLLBIT / OBSERVATIONS ENREGISTRÉES
Étape 5 / 5
La requête atteint Steam. Le parcours observé a abouti au formulaire de connexion de Steam. Les auteurs n'ont pas finalisé la connexion. Le blocage du lien vers le domaine principal n'a pas empêché ce parcours d'aboutir au formulaire.

01 VÉRIFICATION DU FILTRE DE LIENS
DESTINATION **rollbit.com** Le domaine principal de la plateforme
FILTRE STEAM LINK **Vérifie le lien** Un système d'alerte de destination distinct
RÉSULTAT ENREGISTRÉ **Lien bloqué** Les 19 et 21 septembre 2026
02 LE PARCOURS D'ACCÈS OBSERVÉ
SUR LE QUAI **Se connecter avec Steam** La plateforme lance une requête OpenID
HÔTE D'AUTHENTIFICATION DISTINCT **rbsnin.com** Aucun bloc « Filtre de liens » dans la vérification enregistrée
STEAM **Formulaire de connexion affiché** L'hôte demandé apparaît dans l'avis de Steam

Vérifiez les notes de capture d'origine, la date d'enregistrement et les détails du protocole
À quoi ressemble la mise en œuvre de la mesure Valve ?
Domaine principal : bloqué
Utilisateur
→
rollbit.com
(domaine principal)
↓
FILTRE STEAM LINK — BLOQUÉ
« Lien bloqué ! » — signalé comme potentiellement malveillant

rollbit.com a renvoyé un blocage par le filtre de liens pour 2026-09-19 et 2026-09-21 (vérification sans authentification ; HTML brut et SHA-256 enregistrés). Une trace visible et vérifiable.
Ce qui se passe réellement — l'authentification
Hôte d'authentification : non bloqué
Utilisateur
→
rollbit.com
« Se connecter avec Steam »
↓
Rediriger via un serveur d'authentification distinct :
`rbsnin.com`Filtre de liens : CLEAN
enregistré 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP)
↓
Steam Avis sur la page de connexion (2026-09-20) :
`"Note that rbsnin.com is not affiliated with Steam or Valve"`
Steam affiche cet avis à partir du domaine OpenID (openid.realm) de la requête qu'il a reçue.
↓
Steam formulaire de connexion hébergé sur un serveur distinct
Les auteurs n'ont pas mené la procédure de connexion jusqu'au bout ; le processus a été observé jusqu'au formulaire « Steam ».
Valve reçoit le nom d'hôte « return_to / realm » à chaque requête de ce type. rbsnin.com n'a renvoyé aucun blocage du filtre de liens sur 2026-09-21.
Sur demande
En tant que fournisseur OpenID, Steam reçoit le nom d'hôte d'authentification à chaque demande d'authentification : celui-ci parvient aux serveurs de Valve dans le `openid.return_to` et `openid.realm` paramètres.
Envoyé par le site
L'hôte d'authentification n'est pas détecté lors de l'analyse — la plateforme l'envoie à Steam dans chaque requête. Conformément à la section 9.1 de la spécification OpenID 2.0 `return_to` est techniquement facultatif, mais sans lui, Steam ne peut pas fournir le résultat de la connexion ; il est donc de fait obligatoire pour que la connexion Steam fonctionne. Steam affiche même le nom d'hôte à l'utilisateur («*<host> n'est affilié ni à Steam ni à Valve*« »).
14 ans
Il s'agit de l'âge de l'hôte d'authentification le plus ancien qui comporte encore Steam connexions lors de la vérification 2026-09-21 (dota2.net, enregistré depuis 2011-10-29) ; le plus récent date de trois jours (rbsnin.com). **Ne considérez pas le chiffre « 0 hôtes d'authentification bloqués » comme une conclusion.** Un hôte d'authentification bloqué rendrait purement et simplement inopérante la fonctionnalité « Se connecter avec Steam » de la plateforme ; par conséquent, un registre constitué à partir de connexions réussies ne peut contenir que des hôtes qui n'ont jamais été bloqués. Ce n’est pas le nombre de blocages qui est significatif, mais le nombre d’années pendant lesquelles le domaine principal est resté dans le filtre de liens alors que l’identifiant associé continuait de fonctionner.

Hôtes d'authentification à domaine distinct : date d'enregistrement par rapport au domaine principal (30 routes : les 25 identifiées lors de l'audit du navigateur 2026-09-21, plus 5 ajoutées le 2026-09-22)

Plateforme	Filtre de liens : principal	Hôte d'authentification	Filtre de liens : hôte d'authentification	Hôte d'authentification enregistré	Source de l'observation	Dossier de preuves
Rollbit rollbit.com · inscrit 2014-11-08	BLOQUÉ 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`rbsnin.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut (pas d'archive Wayback)	2026-09-18 09:34:52Z, Verisign RDAP	Steam message d'avertissement sur la page de connexion, 2026-09-20	rollbit.com.json
Skin.Club skin.club · inscription 2017-09-04	BLOQUÉ 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`sc-auth.net`	NET 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2019-04-02 RDAP	Steam Avis sur la page de connexion	skin.club.json
Howl.GG howl.gg · inscription 2017-03-16	BLOQUÉ 2026-09-18, 19/09, 21/09 · Wayback 2026-09-21	`howl.uno`	NET 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-08-11 RDAP	Capture en direct du navigateur + URL OpenID fournie	howl.gg.json
Duelbits duelbits.com · enregistrement 2020-02-03	BLOQUÉ 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`switchflips.com`	NET 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-04-21 RDAP	URL OpenID fournie	duelbits.com.json
CSGOFast csgofast.com · inscrit depuis 2015-03-27	BLOQUÉ 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`steam-login.authtofast.com`	NET authtofast.com, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-06-30 authtofast.com, RDAP	Capture en direct du navigateur + URL OpenID fournie	csgofast.com.json
Farmskins farmskins.com · reg. 2016-03-23	BLOQUÉ 2026-09-19, 2026-09-21 · HTML brut	`steam.kobal.cc`	NET 2026-09-19, 2026-09-21 · HTML brut	2017-01-07 kobal.cc, RDAP	Capture en direct du navigateur + URL OpenID fournie	farmskins.com.json
CobaltLab cobaltlab.tech	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`cobaltauth.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2025-01-07 RDAP	URL OpenID fournie	cobaltlab.tech.json
CSGO.NET csgo.net · inscrit 2012-07-22	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`cn2.easylot.net`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2016-09-03 easylot.net, RDAP	Capture en direct depuis le navigateur	csgo.net.json
GGDrop ggdrop.com	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`ggauth.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2023-05-03 RDAP	URL OpenID fournie	ggdrop.com.json
RustChance rustchance.com	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`hgfuihd.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2019-01-27 RDAP	URL OpenID fournie	rustchance.com.json
Skin.Fans skin.fans	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`auth.skinfans.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2018-07-16 skinfans.com, RDAP	URL OpenID fournie	skin.fans.json

Plateforme	Filtre de liens : principal	Hôte d'authentification	Filtre de liens : hôte d'authentification enregistré	Hôte d'authentification enregistré	Source de l'observation	Dossier de preuves
Skinport skinport.com · inscription 2018-09-05	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`skinport.app`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2020-06-20 RDAP	Capture en direct du navigateur + URL OpenID fournie	skinport.com.json
Skins.Cash skins.cash	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`skinscash.live`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2019-12-05 RDAP	URL OpenID fournie	skins.cash.json
TF2Hunt tf2hunt.com · inscrit 2018-01-13	BLOQUÉ 2026-09-21 · HTML brut	`rstspcl.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2020-08-08 RDAP	Capture en direct du navigateur + URL OpenID fournie	tf2hunt.com.json
CSGOGem csgogem.com · reg. 2016-10-16	BLOQUÉ 2026-09-22 · HTML brut	`api.csgem.com` csgem.com — nom de domaine distinct pouvant faire l'objet d'un enregistrement	NET 2026-09-22 · HTML brut	2014-03-08 csgem.com, RDAP — le plus ancien du registre	Collecte manuelle + Capture via le filtre de liens	linkfilter-2026-09-22.json
Gamdom gamdom.com · inscription 2016-07-29	BLOQUÉ 2026-09-22 · HTML brut	`login.gambldom.com` gambldom.com — une lettre de différence par rapport à la marque	NET 2026-09-22 · HTML brut	2017-09-24 gambldom.com, RDAP	Collecte manuelle + Capture via le filtre de liens	linkfilter-2026-09-22.json
12CS 12cs.fail · reg. 2026-03-24	BLOQUÉ 2026-09-22 · HTML brut	`fail.games`	NET 2026-09-22 · HTML brut	2021-08-24 fail.games, RDAP	Collecte manuelle + Capture via le filtre de liens	linkfilter-2026-09-22.json
CSGOEmpire csgoempire.com · inscrit 2015-06-10	NET 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`csgoempirelogin4.com` l'un des dix domaines numérotés de login1 à login10	NET 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-07-20 05:49:17Z, Verisign RDAP	Capture en direct depuis le navigateur	csgoempire.com.json
CS.MONEY cs.money	NET 2026-09-21 · HTML brut	`auth.dota.trade`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2016-07-15 dota.trade, RDAP	Steam Avis sur la page de connexion	cs.money.json

Plateforme	Filtre de liens : principal	Hôte d'authentification	Filtre de liens : hôte d'authentification enregistré	Hôte d'authentification enregistré	Source de l'observation	Dossier de preuves
CSFloat csfloat.com · reg. 2021-07-11	NET 2026-09-21 · HTML brut	`csgofloat.com` ancien nom de domaine de la marque de l'opérateur ; nom de domaine distinct pouvant faire l'objet d'un enregistrement, ne constituant pas un indicateur de manœuvre frauduleuse	NET 2026-09-21 · HTML brut	2015-09-29 RDAP	Capture en direct depuis le navigateur	csfloat.com.json
G4Skins g4skins.com	NET 2026-09-21 · HTML brut	`auth.g4s.to`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2021-05-30 g4s.to, RDAP	URL OpenID fournie	g4skins.com.json
Juice.GG juice.gg	NET 2026-09-21 · HTML brut	`letmeinjuice.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2024-04-15 RDAP	URL OpenID fournie	juice.gg.json
Market.CSGO market.csgo.com	NET 2026-09-21 · HTML brut	`dota2.net`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2011-10-29 RDAP	Capture en direct dans le navigateur + URL OpenID fournie	market.csgo.com.json
Rust.TM rust.tm	NET 2026-09-21 · HTML brut	`dota2.net`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2011-10-29 RDAP	URL OpenID fournie	rust.tm.json
CSGOLounge csgolounge.com · inscrit 2013-08-14	NET 2026-09-22 · HTML brut	`dota2.net` troisième interface utilisateur sur cet hôte d'authentification	NET 2026-09-22 · HTML brut	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Collecte manuelle + Capture via le filtre de liens	linkfilter-2026-09-22.json
Dota2Lounge dota2lounge.com · inscrit 2012-08-10	NET 2026-09-22 · HTML brut	`dota2.net` quatrième interface utilisateur sur cet hôte d'authentification	NET 2026-09-22 · HTML brut	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Collecte manuelle + Capture via le filtre de liens	linkfilter-2026-09-22.json
SkinBaron skinbaron.de	NET 2026-09-21 · HTML brut	`skinbaron.com` même marque, TLD différent	NET 2026-09-21 · HTML brut	2015-12-22 RDAP	URL OpenID fournie	skinbaron.de.json

Plateforme	Filtre de liens : principal	Hôte d'authentification	Filtre de liens : hôte d'authentification enregistré	Hôte d'authentification enregistré	Source de l'observation	Dossier de preuves
TF2Royal tf2royal.com · inscrit 2022-08-17	NET 2026-09-21 · HTML brut	`tf2auth.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2021-07-27 RDAP	Capture en direct depuis le navigateur + URL OpenID fournie	tf2royal.com.json
Tradeit tradeit.gg	NET 2026-09-21 · HTML brut	`connect-tradeit.com`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2022-02-23 RDAP	URL OpenID fournie	tradeit.gg.json
Mise à niveau upgrader.pro	NET 2026-09-21 · HTML brut	`upgauth.space`	NET 2026-09-21 · HTML brut	2026-08-14 RDAP	URL OpenID fournie	upgrader.pro.json

Source : steamcommunity.com/linkfilter, requête GET non authentifiée, 2026-09-21, 53 hôtes, intervalle de 3 s ; steam_tos_assets/linkfilter-recheck-2026-09-21.json; code HTML brut dans `steam_tos_assets/linkfilter-raw/`. Dates d'inscription : RDAP, steam_tos_assets/domain-registration.json. · Vérification préalable de 2026-09-19 dans linkfilter-all-results.json · enregistrement des itinéraires dans auth-route-audit.json · Instantanés Wayback Machine des pages « Link Filter », 2026-09-21, répertoriées dans wayback-snapshots.json (il n'existe aucun instantané pour rbsnin.com ; le fichier brut local est la seule trace disponible).

Dates d'inscription : RDAP (`steam_tos_assets/domain-registry/`). L'« URL OpenID fournie » définit les paramètres de la requête, et non une connexion aboutie. Les auteurs n'ont effectué aucune connexion sur aucune plateforme. Un domaine distinct ne constitue pas en soi une preuve de contournement. De même, le fait qu'« aucun hôte d'authentification n'ait été bloqué » n'est pas une constatation indépendante : en bloquer un interrompt la connexion Steam de cette plateforme ; par conséquent, un registre constitué à partir de connexions fonctionnelles ne peut contenir d'hôte d'authentification bloqué. L'observation qui a du poids est le couplage et sa durée : un domaine principal dans le filtre de liens à côté d'un domaine de connexion qui fonctionne depuis des années. Ce tableau comporte 30 lignes : 25 des 27 routes disposant d'un fichier de preuves par route, plus cinq ajoutées sur 2026-09-22 dont la répartition dans le filtre de liens est capturée dans linkfilter-2026-09-22.json même si le domaine lui-même a été sélectionné manuellement — c'est ce qu'indiquent les lignes correspondantes dans la colonne « source ». Les deux chemins d'accès aux fichiers de preuve qui ne sont pas affichés sont skinsnipe.com (hôte d'authentification `pricing.tradeupspy.com`, enregistré 2020-03-11) et csgobig.com (hôte d'authentification `letmeinbig.com`, enregistré 2023-01-20) ; les deux ont renvoyé « BLOCKED main / CLEAN auth host » lors de la vérification de 2026-09-22, enregistré avec SHA-256 dans linkfilter-2026-09-22c.json, mais le code HTML brut correspondant à ce lot ne figure pas dans l'ensemble publié ; c'est pourquoi elles sont simplement mentionnées ici, au lieu de faire l'objet d'une ligne distincte, comme c'est le cas pour toutes les autres lignes de ce tableau. Les 12 itinéraires restants, recueillis manuellement et figurant dans le registre, sont identifiés comme tels dans master_registry.json sous `realm_src: user`.

Audit empirique primaire · Période pluriannuelle

Le piège de la vision d'ensemble : le filtre de liens n'est qu'une mise en scène de conformité, pas un véritable bouclier

Sur les navigateurs de bureau, les utilisateurs sont protégés par des dispositifs de sécurité externes : Google Safe Browsing et Microsoft SmartScreen bloquent les tentatives de hameçonnage connues en affichant des avertissements rouges en plein écran. **Dans le mode « Big Picture » de Steam, dans la superposition en jeu (Maj+Tab) et dans le Deck**

Steam (SteamOS), ces défenses n'existent pas. Le navigateur intégré ne prend en charge aucune extension, désactive les moteurs externes de « navigation sécurisée » et ne laisse à l'utilisateur qu'une seule barrière de protection : celle de Valve. `linkfilter` interstitiel.

Faites défiler pour comparer les quatre résultats →

92.5%
2025-2026 : le phishing de nouvelle génération **a été validé sans problème** (37/40)
77.5%
Hameçonnage de l'ère CS2 (2023-2024) **a été validé sans problème** (31/40)
70.0%
Hameçonnage de type « legacy » en 2021-2022 **a été validé sans problème** (28/40)
7 / 7
réseaux de jeux d'argent bloqués (témoin positif)
Audit longitudinal pluriannuel : 120 domaines de phishing « purs » Steam testés en temps réel (24 septembre 2026)
Pour vérifier si le filtre de Valve est simplement lent à détecter les nouvelles menaces ou s'il en est fondamentalement incapable, nous avons procédé à un audit **120 domaines de hameçonnage confirmés spécifiques à Steam** sur trois cohortes historiques par rapport à `steamcommunity.com/linkfilter`:

- **Promotion 1 : 2021-2022 (Offres d'échange classiques et objets à gagner) — 70.0% Sans faute (28/40).** Même 4 à 5 ans après avoir été répertoriés par les organismes de surveillance communautaires, 7 hébergeurs de hameçonnage historiques sur 10 restent accessibles sans aucun blocage.
- **Promotion 2 : 2023-2024 (CS2 Beta : engouement et faux appels à l'aide) — 77.5% Réussite sans faute (31/40).** Campagnes se faisant passer pour des annonces concernant la sortie de Counter-Strike 2 et de faux appels à la communauté (par exemple : `cs2-steam.com`, `appealsteamcommunity.help`) passent tout droit.
- **Cohorte 3 : 2025-2026 (Déploiements en périphérie sans serveur et clones de favicons) — 92.5% Réussite haute (37/40).** Kits de phishing modernes déployés sur EdgeOne, Vercel et Cloudflare Pages (par exemple : `steamgifter.online`, `steam-dp4lt5b8fnez.edgeone.dev`) passent pratiquement sans encombre.

Télémétrie et couverture de responsabilité civile, pas de protection. Pourquoi le « Link Filter » existe-t-il s’il laisse passer 70% à 92.5% des tentatives de hameçonnage pures de type Steam ? Il sert à la fois de clause de non-responsabilité pour l’entreprise et de capteur de télémétrie des clics sortants. En affichant un message poli *« Vous quittez Steam »* Une notification comportant un bouton vert cliquable « Continuer » ; Valve fait porter la responsabilité juridique sur la victime en vertu du Steam Contrat d’abonnement (*« l’utilisateur a volontairement quitté le site Steam »*). Valve recueille les données télémétriques relatives au clic, mais n’empêche pas le vol.

La preuve « Favicon Hash » : aucune intégration de flux de menaces. Des plateformes indépendantes de renseignements sur les menaces (urlscan.io, Shodan, Censys) identifient les kits de phishing actifs Steam grâce à une simple recherche du hachage de la favicon officielle de Steam (`page.favicon.hash:9f890a9debcdfccc339149a7943be9aff9e4c9203c2fa37d5671a5b2c88503ad NOT domain:*.steampowered.com`). Ce contrôle automatisé de base permet de détecter en quelques secondes les clusters de phishing actifs. Valve ne se synchronise pas avec des flux externes, n’effectue pas de recherche de menaces basée sur les hachages et n’intervient manuellement que lorsqu’il y est contraint par les autorités de régulation (décision de 2016 du WSGC concernant les jeux d’argent) ou pour protéger ses chaînes de domaine déposées.

Éléments probants primaires : Audit longitudinal pluriannuel portant sur 120 domaines : audit-longitudinal-sur-les-attaques-de-hameçonnage-via-Steam.json · 100 échantillons de hameçonnage Steam spécifiques : linkfilter-steam-phishing-100.json · Audit général des aliments pour animaux (n = 250) : linkfilter-coverage-2026-09-22.json.

CSGOEmpire — enregistrement groupé de dix domaines d'authentification numérotés
Le **2020-07-20** dix domaines numérotés, `csgoempirelogin1.com` par le biais de `csgoempirelogin10.com`, ont été enregistrés. Les horodatages RDAP de Verisign sont consignés pour les dix : login1 05:49:06Z, login5 05:49:08Z, login2 05:49:11Z, login3 05:49:14Z, login4 05:49:17Z, login6 05:49:20Z, login7 05:49:23Z, login8 05:49:26Z, login9 05:49:28Z — **neuf domaines en 22 secondes** — et login10 à 05:56:03Z, sept minutes plus tard. L'intervalle correspond à une opération groupée effectuée par un seul registraire.

Ce schéma correspond à celui des hôtes de secours préconfigurés ; seuls `login4` Cela a été observé lors d'une requête OpenID en temps réel. Les sites csgoempire.com et csgoempirelogin4.com ont tous deux renvoyé la mention « CLEAN » dans le filtre de liens sur 2026-09-21 ; CSGOEmpire ne figurait pas parmi les sites cités dans les articles de presse relatifs aux notifications de juillet 2016.

DNS — les 10 sont actifs (septembre 2026)
OK csgoempirelogin1.com 172.67.129.43
OK csgoempirelogin2.com 172.67.175.168
OK csgoempirelogin3.com 188.114.96.3
OK csgoempirelogin4.com 188.114.96.11 ← dans le trafic OpenID
OK csgoempirelogin5.com 172.67.160.194
OK csgoempirelogin6–10.com Adresses IP de Cloudflare
NXDOMAIN : csgoempirelogin11.com
Les 10 sont enregistrés 2020-07-20 ; les 10 sont horodatés par le RDAP
(steam_tos_assets/domain-registry/csgoempireloginN.com.rdap.json)
Conclusion à l'intention des autorités de régulation

Un domaine principal bloqué associé à un hôte d'authentification non bloqué laisse la route d'accès ouverte — et celle-ci reste ouverte pendant des années.

Le bloc « Link Filter » du domaine principal est une entrée publique et vérifiable. L’hôte d’authentification achemine le trafic « Se connecter avec Steam » et apparaît dans les paramètres de requête OpenID propres à Valve. Lors de vérifications effectuées sur 2026-09-21 et 2026-09-22, sur 26 paires de filtres distincts, le domaine principal a renvoyé un bloc « Link Filter » tandis que le proxy acheminant sa connexion n’en a renvoyé aucun. Le registre ci-dessus mesure l’autre moitié de ce phénomène : ces hôtes ne sont pas des domaines jetables à courte durée de vie. Plusieurs étaient enregistrés depuis plus d’une décennie à la date de la vérification, et chacun de ces jours correspond à un jour où Valve a reçu le nom d’hôte dans ses propres paramètres de requête. Valve n’a publié aucun rapport sur les mesures coercitives par opérateur ; il est donc impossible de déterminer, à partir des données publiques, si d’autres mesures ont été appliquées à ces hôtes.

12 ans et 6 mois
Le site csgogem.com est bloqué dans le filtre de liens.
Son serveur de connexion `api.csgem.com` a été
est inscrit depuis 2014-03-08 et ne l'est pas.

Résumé en langage clair — À l'intention des autorités de régulation et des tribunaux (déplier)
Résumé en langage clair — à l'intention des autorités de régulation

Contexte : Qu'est-ce que Steam et pourquoi est-ce important dans ce contexte ?

Steam est une plateforme logicielle exploitée par la société Valve (Bellevue, Washington, États-Unis). Steam fait office de fournisseur d'identité numérique : les sites de jeux d'argent et de jeux vidéo sur Internet utilisent un système appelé « Se connecter avec Steam » — un bouton qui permet à un site web de vérifier qu'un visiteur dispose d'un véritable compte Steam. Ce processus est similaire à « Se connecter avec Google » ou à la vérification d'une carte d'identité délivrée par les autorités : le site web redirige l'utilisateur vers les serveurs de Steam, Steam confirme son identité, puis Steam le renvoie vers le site web. **Valve gère le système d'authentification. Chaque connexion effectuée via « Se connecter avec Steam » passe par les serveurs de Valve.**

Ce qu'a fait Valve : le bloc de domaines

En juillet 2016, suite aux pressions médiatiques et juridiques concernant les jeux d'argent « skin gambling », l'avocat de Valve a envoyé des mises en demeure à environ 23 sites de jeux d'argent identifiés (selon des articles de presse du 21 juillet 2016) ; en octobre 2016, Valve a déclaré à la Commission des jeux de l'État de Washington qu'elle avait contacté plus de quarante sites. Certains domaines de jeux d'argent figurent dans le **Steam Filtre de liens** — une liste qui fait en sorte que tout lien vers ces éléments publié dans Steam (dans le chat, sur une page de profil, dans la boutique) affiche une page d'avertissement : *« Lien bloqué ! »* Le filtre de liaison est la seule mesure coercitive dont l'effet peut être observé depuis l'extérieur de Valve.

Exemple : Un lien vers `rollbit.com` La valeur Steam affiche la page d'avertissement « Link Filter » (options 2026-09-19 et 2026-09-21 cochées). En théorie, le site de jeux d'argent est bloqué.

Qu'est-ce qu'un domaine proxy ?

A **L'hôte d'authentification à domaine distinct est un proxy d'authentification**: une deuxième adresse de site web, sur un domaine enregistrable différent, que le même opérateur interpose entre ses utilisateurs et Steam dans le seul but de gérer l'étape « Se connecter avec Steam ». Elle sert de proxy pour la connexion. L'utilisateur croit qu'il se connecte à la plateforme ; la requête qui parvient à Valve porte le nom d'hôte du proxy, et non celui de la plateforme. Il n'a généralement aucun lien visible publiquement avec le site de jeux d'argent, et c'est cette adresse qui redirige les utilisateurs une fois que Steam a confirmé leur identité.

Exemple : Rollbit opère sous `rollbit.com`, que le filtre de liens bloque. Pour l'authentification Steam, le flux observé sur 2026-09-20 utilisait une adresse distincte : `rbsnin.com`, enregistrée sous le numéro 2026-09-18. Cette adresse a renvoyé **Pas de bloc « Link Filter »** le 2026-09-21. Le site de jeux d'argent a continué à fonctionner, et son processus de connexion Steam passait par l'hôte débloqué.

Le point critique : l'hôte d'authentification est envoyé à Steam dans chaque requête

Valve n'a pas besoin d'effectuer de scan ou d'exploration pour déterminer quels hôtes d'authentification sont utilisés. Steam est le **Fournisseur d'identité OpenID** pour ces sites, et chaque clic sur « Se connecter avec Steam » envoie une requête GET aux serveurs de Valve contenant le nom d'hôte d'authentification en clair. Conformément à la section 9.1 de la spécification OpenID 2.0, le `return_to` Ce champ est techniquement facultatif, mais sans lui, Steam ne peut pas fournir le résultat de la connexion ; il est donc de fait obligatoire pour que la connexion Steam fonctionne. Steam affiche lui-même le nom d'hôte sur la page de connexion («*<host> n'est affilié ni à Steam ni à Valve*« »).

— Format de la requête Steam reçue (hôte tel qu'observé pour Rollbit sur 2026-09-20) : — OBTENIR steamcommunity.com/openid/login

&openid.mode=checkid_setup
&openid.return_to= https://rbsnin.com/… ← effectivement requis ; apparaît dans le journal de Valve
&openid.realm= https://rbsnin.com ← informations fournies par le site lui-même ; affichées sur la page de connexion de Steam
Si le site utilise une vérification de serveur à serveur (check_authentication), le journal de Valve enregistre également l'adresse IP du serveur de la plateforme et le réseau d'hébergement.
L'extraction du nom d'hôte à partir de cette requête est une opération courante. Le registre des mesures appliquées — indiquant quels hôtes ont fait l'objet d'une intervention, lesquels n'en ont pas fait l'objet, et selon quels critères — n'existe que dans l'infrastructure de Valve et n'a pas été rendu public.

Ce que cela prouve

1. Le bloc « Link Filter » agit sur les liens, et non sur les identifiants de connexion. Bloquer le domaine principal (par exemple `rollbit.com`) affiche un message d'avertissement aux utilisateurs qui cliquent sur des liens y menant à l'intérieur de Steam. Cela n'empêche pas le site de fonctionner, ni d'utiliser le service OpenID de Valve via une autre adresse.

2. Les serveurs d'authentification testés n'étaient pas bloqués. Le tableau ci-dessus présente les hôtes d’authentification à domaine distinct enregistrés entre 2011 et septembre 2026, dont plusieurs l’ont été plusieurs années après les avis de juillet 2016. Dans 26 paires, le domaine principal a renvoyé un blocage par filtre de liens, contrairement au proxy transmettant ses identifiants (vérifications non authentifiées, 2026-09-21 et 2026-09-22 ; réponses brutes et SHA-256 enregistrées). Ce proxy cessait de fonctionner le jour où Valve le refusait ; c’est pourquoi la mesure prise ici porte sur la durée de son fonctionnement, et non sur le fait qu’il figure ou non dans la liste. Valve reçoit ces noms d’hôtes dans ses propres requêtes OpenID. Il est impossible de déterminer à partir des données publiques si une mesure autre que le filtre de liens a été appliquée, car Valve n’a publié aucun relevé d’application par opérateur.

3. Les sites ont continué à s'authentifier via l'infrastructure de Valve. « Se connecter avec Steam » est un service proposé par Valve ; chaque authentification effectuée via ce service correspond à une requête que Valve reçoit et traite. Valve tire également des revenus des clés de cas, et le Marché communautaire Steam prélève des frais combinés d’environ 15% sur les transactions effectuées au sein du Marché (mais pas sur les échanges externes). L’action « Link Filter » a créé un enregistrement public ; elle n’a pas interrompu la relation d’authentification.

Le blocage aurait-il fonctionné ?
À titre d'analogie : lorsque le registraire de noms de domaine gratuit Freenom a cessé ses activités en 2023, les campagnes de hameçonnage qui reposaient sur ses noms de domaine ont été interrompues. La continuité opérationnelle dépend de la stabilité de l'infrastructure.

La même logique s'applique ici. Si un hôte d'authentification était refusé lors du traitement OpenID de Steam, la fonction « Se connecter avec Steam » de la plateforme cesserait de fonctionner jusqu'à ce qu'un nouvel hôte soit enregistré, que les certificats soient émis et que la propagation DNS soit effective. Pendant cette période : interruption de service.

La rotation ne rend pas le blocage inutile. Cela fait du blocage un coût opérationnel. Étant donné que les nouveaux hôtes apparaissent dans les journaux de requêtes de Valve lors de leur première utilisation, une réponse pourrait s'exécuter à la vitesse de cette première utilisation.

L'enregistrement par lots est en soi un signal : Les requêtes « login1 » à « login10 » de CSGOEmpire ont été enregistrées le 2020-07-20, dont neuf en l'espace de 22 secondes (Verisign RDAP). Une réponse ne doit pas nécessairement concerner chaque domaine individuellement ; une série séquentielle issue d'une même session chez un registraire peut être considérée comme une série.

Les archives publiques ne font état d'aucune tentative de blocage des hôtes d'authentification qui aurait été contrecarrée par la rotation.
Il indique les principaux domaines bloqués alors que le proxy gérant chaque connexion continuait de fonctionner — 26 paires au 2026-09-22, l’hôte d’authentification le plus ancien ayant été enregistré il y a 12 ans et 6 mois — et aucune trace de mesure coercitive publiée pour aucun opérateur.
La question qui se pose donc à l'autorité de régulation est la suivante : quelles mesures coercitives, le cas échéant, Valve a-t-elle appliquées aux serveurs d'authentification qu'elle reçoit dans ses propres requêtes OpenID ?
Ce qu’a fait Valve — et pourquoi cela n’a pas interrompu le chemin d’authentification
Le tableau ci-dessous recense chaque action Valve rendue publique et indique si elle a eu une incidence sur le point d’entrée d’authentification OpenID. La conclusion n'est pas que « Valve n'a rien fait », mais qu'aucune des actions rendues publiques n'a touché le point par lequel les connexions aux plateformes de jeux d'argent transitent par les serveurs de Valve.

Date	Valve Action	Concerné `openid.return_to` chemin ?
Juillet 2016	Communiqué de presse du 13 juillet 2016 ; notifications de l'avocat adressées à environ 23 sites cités (presse, 21 juillet 2016) ; plus de 40 sites contactés suite à la lettre adressée par Valve au WSGC en octobre 2016	Non. Les notifications et le filtre de liens agissent sur les opérateurs et les liens ; le chemin de requête OpenID n'a pas été modifié.
2017	Fermeture de `IEconItems_730/GetPlayerItems` (d'après le compte d'ingénierie de CSFloat ; aucun journal des modifications Valve n'a été trouvé)	Non. Cela a eu un impact sur la visibilité de l'historique des éléments publics. L'authentification OpenID n'a pas été modifiée.
2018-03-29	Annonce d'un délai de blocage de 7 jours pour les échanges dans CS:GO (blog.counter-strike.net)	Non. Ralentissement du transfert des éléments ; le chemin de requête OpenID n'a pas été modifié.
2022-05-10	Suppression des points de fin d'annulation de transaction de l'API Web publique (détectée par un utilisateur ; pas de mention dans le journal des modifications Valve — node-steam-tradeoffer-manager #325)	Non. L'outil d'échange d'offres a été désactivé ; l'authentification OpenID n'a pas été modifiée.
2023-12-04	La création d'une clé API nécessite désormais une confirmation via mobile (steamcommunity.com/dev/apikey ; pas de journal des modifications)	Non. Le point de terminaison clé a été protégé ; les hôtes d'authentification mentionnés ici n'ont pas été affectés.
2026-09-19 / 21 septembre	Steam État du filtre de liens tel qu'observé par les auteurs	Les 14 domaines principaux ont renvoyé un bloc lors de la nouvelle vérification enregistrée 2026-09-21 — 26 paires fractionnées dans le registre par 2026-09-22 — tandis que le proxy gérant chaque connexion continuait de fonctionner.

Sources : Valve communiqué du 13 juillet 2016 (store.steampowered.com/oldnews/22883, archivé 2026-09-21) · Compte rendu technique de CSFloat sur la fermeture de 2017 (blog.csfloat.com, archivé 2026-09-21) · État du filtre de liens : linkfilter-recheck-2026-09-21.json.

Cette conclusion peut être réfutée par un seul cas publié dans lequel Valve aurait refusé une demande OpenID parce que `openid.return_to` indiquait un serveur d'autorisation de jeux d'argent. Aucune instance de ce type n'a été identifiée dans les registres publics.

Les deux derniers enregistrements d'hôtes d'authentification

howl.uno a été enregistré 2026-08-11 (RDAP), 41 jours avant 2026-09-21 ; howl.gg a renvoyé un blocage par le filtre de liens sur 2026-09-18, 2026-09-19 et 2026-09-21. Il n’est pas établi si le blocage a précédé l’enregistrement.

rbsnin.com a été enregistré sous le code 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP) et a été détecté dans le processus de connexion de Rollbit (Steam) le 2026-09-20 via l'avis affiché sur la page de connexion de Steam ; rollbit.com a renvoyé un blocage du filtre de liens les 2026-09-19 et 2026-09-21, contrairement à rbsnin.com.

Chaque hôte figurant dans le tableau ci-dessus est envoyé aux serveurs d'authentification de Valve sous la forme `openid.realm` à chaque tentative de connexion.
Données complètes par itinéraire et résultats du filtre de liens : voir le tableau de la section 3 ci-dessus ; résultats bruts dans linkfilter-recheck-2026-09-21.json et linkfilter-all-results.json.
Méthodologie — Comment ont été établis les chiffres relatifs aux itinéraires et aux filtres de liaisons ?
1. Résolution de nom de domaine
L'audit « 2026-09-21 » a permis de résoudre 78 des 189 plateformes concernées : **33 s'authentifient sur leur propre nom d'hôte et 20 sur leur propre sous-domaine — authentification directe — et aucune d'entre elles n'est comptabilisée comme une route de domaine distinct.** Les autres **25 : authentification via un domaine distinct pouvant faire l'objet d'un enregistrement**, répartis sur 24 noms d'hôte distincts (dota2.net est partagé par market.csgo.com et rust.tm) : 10 identifiés grâce à une capture en direct du navigateur, 3 grâce à la notification affichée sur la page de connexion de Steam, et 12 grâce à une URL OpenID fournie. Le registre en temps réel (master_registry.json, 2026-09-22) étend cela à **44 routes de domaines distincts**: 26 paires de filtres séparés (domaine principal BLOCKED, hôte d'authentification CLEAN) plus 18 autres routes sans séparation du domaine principal. Sur ces 44, **27 tenir un dossier de preuves par itinéraire**; les 17 autres ont été ramassés à la main et sont marqués `realm_src: user` dans le registre. Cinq de ces dix-sept sites — csgogem.com, gamdom.com, 12cs.fail, csgolounge.com et dota2lounge.com — ont été ajoutés le 2026-09-22 avec une capture Link Filter des deux hôtes (HTML brut + SHA-256 dans linkfilter-2026-09-22.json), de sorte que la division elle-même est mise en évidence même si le domaine est collecté manuellement ; elles apparaissent dans le tableau ci-dessus aux côtés des itinéraires du dossier de preuves. `tfauth.com` (tf2easy.com) a été supprimé du registre à 2026-09-22 : tout comme arena.fragnet.net, aucun lien vérifiable ne le relie à son site d'origine. Le nombre peut être recalculé à partir des données publiées auth-route-audit.json (série de 2026-09-21) selon une seule règle : une plateforme n'est prise en compte que si son hôte OpenID Steam observé se trouve sur un domaine enregistrable différent de celui de la plateforme elle-même.
2. Steam État du filtre de liens
Testé via `steamcommunity.com/linkfilter/?url=https://[domain]`, non authentifié, sur 2026-09-19 et 2026-09-21 ; code HTML brut enregistré avec SHA-256. Statut enregistré séparément pour le domaine principal et l'hôte d'authentification. Un classificateur distingue le message générique « Vous quittez Steam » (CLEAN) de la page « Lien bloqué ! ... signalé comme potentiellement malveillant » (BLOCKED) ; un test de contrôle sur google.com confirme que les deux ne sont pas confondus. Une variante antérieure authentifiée de ce test a été écartée après avoir renvoyé « bloqué » pour chaque domaine, y compris ce contrôle — ce qui s'est avéré être dû à un cookie de session invalide dans le script de test, et non à un résultat réel.
3. Observation de l'hôte d'authentification
Capture en direct : un navigateur Playwright a accédé à la procédure de connexion de chaque plateforme et le `openid.return_to` Le nom d'hôte a été extrait de la requête interceptée. Avis concernant la page de connexion : le nom d'hôte a été extrait du propre « » de Steam*<host> n'est affilié ni à Steam ni à Valve*" texte, que Steam affiche à partir de `openid.realm` (rbsnin.com, sc-auth.net, auth.dota.trade). URL fournie : une URL de connexion de type « a Steam » transmise aux auteurs ; celle-ci définit les paramètres de la requête, mais ne correspond pas à une connexion effective. Aucune connexion n'a été effectuée sur aucune plateforme.
4. Portée — ce qui n'a pas été résolu, et pourquoi cela est important
Sur les 189 plateformes, **La ligne 110 n'a pas de parcours défini** et l'un d'entre eux n'était pas applicable (189 − 78 − 1). Ce dossier n'en tient compte d'aucun. La répartition des 110 cas, d'après le fichier d'audit : 22 défis anti-bot, 14 délais d'expiration, 12 erreurs HTTP et 10 erreurs de navigation — l'observateur n'a pas pu accéder au flux de connexion, bien que la

plupart de ces sites s’ouvrent normalement dans un navigateur classique ; 20 ne présentaient aucun contrôle de connexion Steam sur la page d’accueil ; 16 ont abouti à un processus de connexion qui n’a pas pu être résolu vers un hôte ; 11 domaines n’ont pas été résolus via le DNS ; 5 se sont heurtés à une page de consentement. Le tableau ci-dessous présente ces mêmes 110 sites sous un angle différent : les 11 qui n’ont pas pu être résolus via le DNS sont répertoriés séparément comme *Supprimé · NXDOMAIN*, et l'entrée non conforme rejoint les autres. 189 plateformes auditées, 11 supprimées suite à un NXDOMAIN définitif de la part des deux résolveurs, **178 conservés** (platform-audit.json, platforms-removed.json). **137 domaines d'authentification que le registre avait devinés en se basant sur un modèle de nommage ont été supprimés des données de 2026-09-19 — jamais observés, donc jamais considérés comme des preuves.** Trois de ces hypothèses ont été contredites par les URL OpenID fournies : buff.163.com, gamerpay.gg et csgoluck.com effectuent l'authentification directement, contrairement aux hypothèses concernant buffauthproxy.163.com, gamerpayredirect.io et lucklogin.app. Les suppressions sont répertoriées dans le fichier d'audit publié.

Le chiffre 25 correspond à un seuil minimal, et non à un plafond. Parmi les 78 plateformes pour lesquelles la connexion a abouti, 25 utilisaient un domaine distinct et 53 n’en utilisaient pas. Ce ratio ne permet de tirer aucune conclusion concernant les 110 cas non résolus, et aucune projection à partir de celui-ci n’apparaît nulle part dans ce dossier. Chacune d’entre elles peut être résolue par une personne qui ouvre le site et clique sur « Se connecter avec Steam » : le nom d’hôte d’authentification se trouve dans l’URL de la page Steam qui se charge.

L'objectif de cette section : Un observateur indépendant a besoin d’un navigateur et de beaucoup de patience pour identifier 189 plateformes, et en a identifié 78. Valve nécessite une requête dans la base de données. Chaque plateforme qui utilise « Se connecter avec Steam » — qu’elle soit identifiée ou non — envoie `openid.realm` vers le point de terminaison d'authentification de Valve à chaque connexion. L'absence de données dans ce tableau s'explique par le fait que les auteurs ne font pas partie du système. Elle n'existe pas pour Valve.

Les noms d'hôtes proxy observés se trouvent dans auth-route-audit.json. Dates d'enregistrement du nom de domaine provenant de RDAP (Verisign) / IP2WHOIS. Résultats du filtre de liens dans linkfilter-all-results.json.

Une analogie pour plus de clarté

Imaginons qu’une société de taxis agréée se voie notifier par les autorités de régulation qu’elle ne peut plus exercer son activité à partir de son adresse enregistrée sur Main Street. La société retire son enseigne de Main Street. Ce retrait est consigné. Cependant, cette même société ouvre une adresse sur Side Street — enregistrée sous un autre nom — et poursuit son activité à partir de là. Les autorités de régulation gèrent le système central de répartition utilisé par tous les taxis, quelle que soit leur adresse d'enregistrement. Chaque demande de course indique « prise en charge depuis Side Street ». Les autorités de régulation ne révoquent jamais la licence de Side Street. **Le retrait du panneau « Main Street » est la seule mesure coercitive qui ait été prise. La compagnie de taxis n'a jamais cessé ses activités.**

Partie A — Dossier technique · Section 3.1

Dans Steam, la liste de Valve est la seule liste.

Un lien sur lequel l'utilisateur clique dans le client Steam, dans la superposition en jeu ou en mode Big Picture ne s'ouvre pas dans son navigateur. Il s'affiche dans le navigateur intégré à Steam, où les couches d'avertissement qu'un navigateur appliquerait ne sont pas présentes. **Le filtre de liens n'est pas l'une des mesures de sécurité parmi d'autres. C'est la seule et unique mesure de sécurité.**

Dans un navigateur classique Trois couches indépendantes

1. **Navigation sécurisée de Google**Une page interstitielle pleine page pour les serveurs figurant sur les listes de Google relatives au phishing et aux logiciels malveillants, mise à jour en continu et indépendamment du site visité.
2. **L'extension antivirus pour navigateur**La plupart des produits destinés aux particuliers sont fournis avec une extension de navigateur qui vérifie la destination par rapport à la liste de réputation propre au fournisseur.
3. **Inspection HTTPS au niveau des terminaux**Lorsque le produit effectue une inspection TLS, le contenu de la page est analysé avant d'être transmis à l'utilisateur.

Dans le client Steam, les modes « Overlay » et « Big Picture »Une couche

1. **Navigation sécurisée de Google**Absent. La vérification nécessite des clés API Google qui ne sont pas fournies dans les versions intégrées de Chromium ; en leur absence, la documentation technique de Chromium indique que le gestionnaire « Safe Browsing » n'est tout simplement jamais ajouté à la chaîne de requêtes.
2. **L'extension antivirus pour navigateur**Absent. Le moteur de rendu de Steam n'est pas le navigateur de l'utilisateur et ne charge aucune extension à partir du profil de navigation de ce dernier ; par conséquent, aucun module complémentaire ne s'exécute sur cette page.
3. **Inspection HTTPS au niveau des terminaux**Cela dépend du produit. Le trafic aboutit au sein d’un processus signé (Valve) plutôt que dans un navigateur reconnu, et certains produits côté terminal exemptent les applications signées de l’inspection TLS.
4. **Le filtre de liens Steam**La liste noire propre à Valve, consultée lorsqu'un lien quitte l'écosystème Steam. Il s'agit de la seule vérification effectuée — et le tableau ci-dessus indique les résultats obtenus pour les hôtes d'authentification mentionnés dans cette section.

Un test que tout lecteur peut effectuer, et dont les résultats sont invalides en cas d'échec Ouvrez l'une des URL de test de la fonctionnalité « Navigation sécurisée » publiées par Google (`testsafebrowsing.appspot.com`) dans Chrome : une page interstitielle rouge en plein écran s'affiche. Ouvrez la même URL à partir d'un message de chat Steam, de manière à ce qu'elle s'affiche dans le client Steam ou dans la superposition : aucune page interstitielle n'apparaît. Le seul avertissement que Steam peut générer est sa propre page « Link Filter », et uniquement pour les hôtes figurant sur la liste de Valve.

Le palmarès de Valve en matière de programme de récompenses pour la découverte de failles **Ce morceau a déjà été repris auparavant — sur l'album de Valve lui-même** Si le filtre de liens est le seul contrôle effectué au sein du client, ses propres modes de défaillance ne sont pas une question secondaire. Deux rapports soumis dans le cadre du programme HackerOne de Valve, tous deux acceptés, tous deux résolus, et tous deux rendus publics dans leur intégralité depuis :

1. #291750 archivé 2025-11-16 ↗ Open Redirect · medium

   ### Contournement de la protection par filtre de liaison

   Signalé le 19 novembre 2017, résolu, rendu public le 9 mai 2018. Preuve de concept fournie par le rapport lui-même : remplacement du point idéographique 。 (`%E3%80%82`) pour le point dans un nom d'hôte — «Il est possible de contourner ce blocage.» L'élément interstitiel dont traite cette section n'est pas apparu.

2. #1079561 archivé 2026-09-24 ↗ Divulgation d'informations · élevé

   ### Le navigateur Web Big Picture divulgue des cookies de connexion et expose

des informations sensibles (ce qui peut entraîner le piratage de comptes)

Signalé le 15 janvier 2021, résolu, rendu public le 21 septembre 2021. Le niveau de gravité attribué par Valve est élevé, et le titre indique la conséquence. La fiche publiée comporte le titre, le niveau de gravité et les dates ; la description technique ne figure pas dans le contenu publié, c'est pourquoi aucun autre extrait n'en est cité ici.

Il s'agit là de l'interprétation des auteurs, et non d'une conclusion tirée de l'un ou l'autre de ces rapports : Les deux se situent de part et d'autre d'une même barrière. L'une correspond à l'avertissement qui ne s'affiche pas avant l'ouverture de la page de destination ; l'autre correspond à la session qui quitte le client dès qu'une page est ouverte dans celle-ci. La séquence qui suit le vol d'une session — clé enregistrée sans demande de confirmation, transaction réelle annulée, doublon envoyé à un clone — correspond au schéma décrit dans Section 5 à Section 8. Ces deux rapports sont classés ; aucune de ces vulnérabilités n'est considérée comme active. Ce qu'ils démontrent est plus restreint, mais suffisant : la seule couche restante a déjà fait l'objet de contournements avérés, comme l'indique le propre historique de Valve.

Source : fiche de divulgation HackerOne pour chaque rapport, extraite le 2026-09-22 — numéro, titre, équipe, vulnérabilité, gravité, dates de signalement et de divulgation, ainsi que le statut, tels que publiés par HackerOne. Fiche d'extraction : hackerone-reports.json. Aucun montant de prime n'est mentionné ici ; aucun ne figure dans le dossier consulté.

Observation sur le terrain · PhishDestroy **Les détections qui mettent habituellement fin à une campagne n'ont pas mis fin à celles-ci**
Nous avons observé que les serveurs de hameçonnage continuaient à générer du trafic tout en hébergeant **20 détections de fournisseurs ou plus**. Diffusée via le Web ou par e-mail, une campagne dans cet état est neutralisée en quelques jours : le navigateur et l'antivirus réagissent tous deux à ces verdicts. Dans Steam, ce n'est pas le cas. Les verdicts existaient depuis le début. Rien dans le client n'a jamais demandé quoi que ce soit.

Quelles sont les conséquences pour un mineur qui a installé un antivirus ?

Il ne néglige aucun avertissement et ne désactive rien. Un message arrive dans Steam — un couteau gratuit, un vote pour l'équipe d'un ami — et la page s'ouvre dans Steam. Il n'ouvre jamais de navigateur, donc le navigateur ne le protège jamais. Son antivirus est en marche et considère peut-être déjà ce domaine comme malveillant ; on ne lui demande jamais son avis. **Toutes les mises en garde qui auraient pu l'en empêcher existent déjà. Aucune d'entre elles ne lui parvient.** Il pense n'avoir jamais quitté Steam, et c'est effectivement le cas.

Cette offre n'est pas une invention du hameçonneur : les sites de skins et de jeux d'argent font leur publicité en proposant des articles gratuits Valve, ce qui explique précisément pourquoi le message semble tout à fait normal. Plaintes : les archives des mesures d'exécution. Données relatives à l'âge et aux enfants : Article 17.

Sources : Steam affiche le contenu Web via le Chromium Embedded Framework dans le `steamwebhelper` processus — voir Analyse technique de DARKNAVY du 27 juin 2024 ↗ et celui de Valve lui-même Steam Forum bêta des clients ↗ archivé 2025-08-04 ↗. Aucune version CEF n'est utilisée : Chromium intégré n'est pas Chrome et ne comprend aucun des services Google de Chrome. Navigation sécurisée sans clés API : Document de conception de Chromium ↗ archivé 2026-08-21 ↗, Clés API Chromium ↗ archivé 2026-08-30 ↗ (« Bon nombre des API Google utilisées par Chrome sont spécifiques à Google et ne sont pas destinées à être utilisées dans des produits dérivés »), et le même effet dans d'autres versions sans clé — Fût de bière artisanale n° 193814 ↗. URL de test : testsafebrowsing.appspot.com ↗.

Deux horloges différentes

L'ancienneté du domaine.Date de l'observation.

La date de création du registre indique à quel moment un domaine a été enregistré. Un enregistrement OpenID daté précise l'hôte de retour associé à cet enregistrement. La première ne peut pas couvrir les années antérieures à la seconde.

Le registre complet distingue un domaine enregistrable distinct, le sous-domaine propre à un site et un chemin d'accès direct. Chaque ligne renvoie vers sa source et le résultat de l'DNS.

Consulter le registre des noms de domaine → · Télécharger les dates d'enregistrement ↗ · Download observation data ↗

Partie A — Dossier technique · Section 4

Un point de terminaison a été fermé. Le traçage public a perdu une clé.

Contexte et limites de la source
Steam a mis en place des modifications qui ont supprimé la visibilité publique des identifiants d’actifs (Asset ID) et restreint l’accès à l’inventaire via l’API. Conséquence : il est devenu impossible de retracer un article spécifique à partir de son identifiant d’actif d’origine à partir des données publiques. Ce qui suit présente ce qui était possible auparavant, ce qui ne l’est plus depuis lors, et ce que cela coûte à une victime qui tente de prouver où sont passés ses biens. La date est 2017 selon le compte d’ingénierie de CSFloat ; aucun journal des modifications de Valve n’a été retrouvé. Cette chronologie — qui intervient environ un an après la déclaration de juillet 2016 concernant les jeux d’argent — constitue l’objet de l’enquête, et non une conclusion. Les enregistrements des objets eux-mêmes restent dans les systèmes de Valve ; les enquêteurs externes ont perdu l’accès à la chaîne d’identifiants d’origine, tandis que les identifiants « float », « seed » et « paint » ne permettent qu’une correspondance partielle.

La règle Valve s'applique : Steam Le service d'assistance ne rétablit pas les éléments qui ont quitté votre compte, et c'est à vous qu'il incombe de prouver ce qui s'est passé. **Le bilan :** En 2017, Valve a fermé le point de terminaison qui transmettait les identifiants d'origine des objets. Avant cela, n'importe qui pouvait suivre le parcours d'un skin volé depuis le compte de la victime jusqu'à un bot sur une place de marché. Depuis, personne en dehors de Valve ne peut plus le faire. **Le justificatif demandé à la victime est celui qui a été retiré.** — et elle existe toujours, à l’intérieur de Valve.

L'époque d'avant la panne d'électricité

Historiquement, chaque objet virtuel généré sur Steam possédait un identifiant unique au niveau mondial et immuable Identifiant de l'élément. Des bases de données OSINT tierces pourraient indexer ces identifiants. Si un utilisateur se faisait détourner un bien, les enquêteurs pourraient retracer le parcours de cet actif spécifique, depuis le compte intermédiaire du pirate jusqu’aux comptes de stockage d’une place de marché ou d’un site de jeux d’argent.

AVANT : n'importe qui pouvait, à l'aide de données publiques, retracer le parcours d'un objet depuis le compte de la victime, en passant par des comptes intermédiaires, jusqu'à un bot de stockage sur une place de marché ou un casino.

Après le changement

Selon le compte d'ingénierie de CSFloat, Valve a fermé le point de terminaison en 2017 et les identifiants d'éléments d'origine ont cessé d'être accessibles aux tiers. Aucune déclaration Valve expliquant la raison de ce changement n’a été trouvée. Au cours de la même période,

aucune mesure publiée à l’encontre des comptes de bots commerciaux qui transféraient des objets à grande échelle n’a non plus été identifiée.

Quelle qu'en soit la raison, ce changement a rompu la chaîne de traçabilité publique. Une victime ne peut plus reconstituer la chaîne d'identification d'origine à partir des données publiques pour démontrer qu'un objet volé spécifique a été écoulé via une plateforme de vente ou un casino en particulier. Les enregistrements relatifs à ces objets existent toujours dans les systèmes de Valve ; le grand public, les chercheurs et les forces de l'ordre qui travaillent à partir des données publiques n'y ont toutefois pas accès.

DÉSORMAIS : il n'est plus possible de retracer un objet spécifique à partir de son identifiant d'actif (Asset ID) d'origine à partir des données publiques. La chaîne de traçabilité de l'identifiant d'origine d'un objet déplacé après 2017 n'existe qu'au sein de l'infrastructure de Valve ; aucun enregistrement de ce type n'a été rendu public. Les identifiants « float », « seed » et « paint » ne permettent qu'une correspondance partielle et probabiliste.
IEconItems_730
OBTENIR `/IEconItems_730/GetPlayerItems/v1/`
Charge utile traçable (avant le correctif)

```
"id": "14892281934",
"original_id": "11829910211",
```

Statut : la victime peut retracer le parcours d'un objet à travers les différents comptes de bots.
Charge utile obscurcie (après application du correctif)
Actuel

```
"id": "HIDDEN_BY_PRIVACY_SETTINGS",
"original_id": "NULL",
```

Statut : les tiers ne peuvent plus retracer l'historique d'un élément à partir de son identifiant d'actif d'origine à partir des données publiques.
Incidence sur les éléments de preuve : Après cette modification, les données publiques nécessaires pour suivre un élément spécifique à partir de son identifiant d'actif (Asset ID) d'origine, depuis le compte d'une victime jusqu'à une plateforme de marché ou un bot de casino, n'étaient plus disponibles. Les enregistrements internes existent toujours à l'adresse Valve ; une victime, un chercheur ou un enquêteur travaillant à partir de données publiques ne peut pas reconstituer la chaîne d'identifiants d'origine (les identifiants « float », « seed » et « paint » ne permettent qu'une correspondance partielle).
Source : Compte rendu technique de CSFloat concernant la fermeture en 2017 de `IEconItems_730/GetPlayerItems` — blog.csfloat.com/how-floatdb-tracks-items (archivé 2026-09-21) · Les données présentées servent à illustrer la forme du champ et ne constituent pas des réponses enregistrées · Aucun journal des modifications Valve n'a été trouvé pour cette fermeture.

Partie A — Dossier technique · Section 5

Une seule session. Un accès plus étendu que ce que l'utilisateur perçoit.

Contexte et limites de la source
L'architecture des clés API de Valve, telle qu'elle existait avant les modifications de 2023, s'écartait des normes de référence du secteur (OWASP ASVS, NIST SP 800-63B) et correspond au mécanisme décrit dans les plaintes automatisées pour vol de stock conservées dans les archives de preuves (sections 6 à 8).

La règle Valve s'applique : « Le titulaire du compte a créé la clé, a accepté les conditions générales et assume la perte » : telle est la réponse figurant dans les refus archivés. **Le bilan :** Jusqu'en décembre 2023, un simple cookie de session volé suffisait à enregistrer cette clé. Sans mot de passe. Sans Steam Guard. Sans notification à la personne à qui appartenait le compte. **L'utilisateur n'a pas créé la clé, ne pouvait pas la voir, mais on lui a dit que c'était le cas.** La confirmation mobile a été ajoutée le 2023-12-04 — environ sept ans après la déclaration de 2016 et environ six ans après les forums consacrés aux arnaques conservés dans les archives. Ces années n'ont pas été financées par Valve. Elles ont été financées par les comptes vidés entre-temps, dont une partie appartenait à des enfants.

OWASP ASVS 2.8 / NIST SP 800-63B NIVEAU DE GRAVITÉ : CRITIQUE

1. Authentification renforcée insuffisante

Steam permettait la génération de clés API dotées de privilèges élevés et d'une longue durée de vie en utilisant uniquement un cookie de session. Aucune authentification à deux facteurs (Steam Guard) ni aucun défi d'authentification renforcée n'étaient requis lors de la configuration ou de la modification d'une clé API de développeur ; par conséquent, la confirmation mobile Steam Guard — le seul deuxième facteur proposé par Steam — ne protégeait pas cette étape. (Un deuxième facteur matériel avait été demandé dans le système de suivi de Valve en 2016 et le ticket est toujours ouvert : Annexe D, GH-01.)

Statut : non corrigé avant 2023. Permettait à un script contenant un cookie volé d'enregistrer une clé sans aucune intervention de l'utilisateur.
OWASP A01:2021 / Principe du privilège minimal NIVEAU DE GRAVITÉ : CRITIQUE

2. Absence du principe du droit d'accès minimal

L'API Web Steam ne disposait d'aucun périmètre d'autorisation basé sur les rôles. Une clé API de développeur délivrée pour consulter l'état des stocks en « lecture seule » disposait de tous les droits d'« écriture », notamment la possibilité de modifier des transactions existantes, d'en initier de nouvelles, d'enregistrer des webhooks et de refuser des échanges en attente valides.

Statut : faille de conception systémique. Une seule clé suffit pour obtenir un contrôle total (lecture/écriture) sur l'inventaire et les transactions du compte.
OWASP A07:2021 / Sessions NIVEAU DE GRAVITÉ : ÉLEVÉ

3. Problèmes de gestion des sessions

Des utilisateurs ont signalé que des sessions Web détournées provenant de plages d'adresses IP d'hébergement de serveurs persistaient. La pratique courante consiste à mettre fin aux sessions en cas d'anomalies géographiques ou de changement de mot de passe ; les rapports d'utilisateurs recueillis dans les archives font état de sessions restées actives après un changement de mot de passe.

Statut : comportement signalé (plaintes d'utilisateurs dans les archives). Certaines sessions pouvaient générer des clés API sans nouvelle authentification.
Le blocage au niveau du domaine était techniquement possible FAISABILITÉ DE LA MISE EN ŒUVRE

4. Le blocage au niveau du domaine des hôtes d'authentification était techniquement réalisable

Valve gère déjà une liste de domaines (le « Link Filter ») et reçoit déjà tous les noms d'hôte d'authentification dans ses propres requêtes OpenID. Ces deux mécanismes ne sont en aucun cas reliés de manière visible de l'extérieur : à la date de 2026-09-22, dans 26 cas, le domaine principal figurait dans le filtre alors que le proxy assurant sa connexion n'y figurait pas.

Les relier est une petite opération technique : lisez le `openid.realm` extraire le nom d’hôte de chaque requête entrante, le comparer à une liste, puis refuser ou signaler la requête. L’illustration de droite montre la structure d’une telle routine. Le fait de refuser l’hôte d’authentification — plutôt que la simple page d’accueil publique — interromprait l’étape « Se connecter avec Steam » dont dépendent ces plateformes.

Aucun élément public ne permet d'affirmer que Valve procède à une telle vérification. Les frais combinés du « Community Market » Steam, d'un montant d'environ 15%, s'appliquent aux ventes réalisées au sein de cette place de marché ; ils ne sont pas prélevés sur les transactions effectuées en dehors de ces plateformes.

block_auth_hosts.py ILLUSTRATION
// Lire l'hôte Steam qui reçoit déjà — pas de balayage
def on_openid_request(request) :
host = parse_openid_realm(request)
si hôte dans domaines bloqués :
refuser (une demande)
Remarque : Pseudo-code fourni à titre indicatif uniquement. Les deux parties existent déjà à Valve : le nom d’hôte de l’auteur figure dans la requête, et la liste de domaines correspond au filtre de liens. Aucune documentation publique n’explique pourquoi elles ne sont pas reliées.

Section 5.1 — Les normes n'étaient pas non publiées

Valve est compilé quotidiennement selon ces règles. Ce n'est pas le cas ici.

Steam est disponible sur l’App Store et Google Play, effectue ses ventes via les principaux prestataires de paiement par carte et utilise des API tierces comme n’importe quelle autre grande plateforme. Chacune de ces relations s’accompagne d’une exigence de sécurité publiée et datée à laquelle Valve doit se conformer pour pouvoir continuer à fonctionner. Comparez les dates de ces exigences avec celles auxquelles l’API Web de Steam a bénéficié des mêmes mesures de protection. **Aucun des éléments ci-dessous ne relève d'une norme privée, d'une note interne ou d'un secret d'affaires : chaque ligne correspond à un document public assorti d'une date de publication.**

Exigences de sécurité externes publiées, avec leurs dates, mises en regard de la date à laquelle l'API Web Steam a mis en place le contrôle équivalent

La norme publiée et sa date d'entrée en vigueur	L'API Web Steam sur la même question
Autorisation limitée à un domaineOAuth 2.0 — RFC 6749, Octobre 2012. La section 3.3 définit `scope` **Ainsi, un client ne reçoit que les droits d'accès qu'il demande. C'est depuis lors le comportement par défaut de toutes les API des principales plateformes.**	**Les portées granulaires ont fait leur apparition le 16 janvier 2026.**Auparavant, une seule clé API Web Steam donnait des droits complets de lecture et d'écriture sur toutes les transactions du compte, quelle que soit la raison pour laquelle elle avait été émise. **Treize ans et trois mois** après la spécification qui définit le contrôle.
Une clé n'est pas une autorisationDocumentation officielle de Google Cloud : «Une clé API standard ne permet pas d'authentifier un utilisateur.», et pour les API qui créent ou gèrent des ressources, «N'utilisez pas de clés d'autorisation en environnement de production.»	**La clé API Web Steam correspondait exactement à cela.**Une chaîne de caractères au porteur, attribuée à un compte, suffisante à elle seule pour consulter l'inventaire, annuler une transaction en attente et en envoyer une nouvelle. Aucun mandant n'a été authentifié au moment de l'utilisation.

La norme publiée et sa date d'entrée en vigueur	L'API Web Steam sur la même question
Authentification multifactorielle pour les accès privilégiésPCI DSS 3.2, exigence 8.3 — obligatoire à compter du 1er février 2018 pour tous les accès administratifs hors console et tous les accès à distance à l’environnement contenant les données des titulaires de carte. Apple a ensuite imposé l’authentification à deux facteurs pour tous les titulaires de compte du Programme pour développeurs à partir de 27 février 2019: «Les développeurs disposant du rôle « Titulaire du compte » dans un programme pour développeurs devront activer l'authentification à deux facteurs pour se connecter.»	**Un deuxième élément était nécessaire pour créer une clé API à partir de 4 décembre 2023.**Jusqu'alors, un cookie de session volé suffisait, sans aucune invite sur le téléphone du titulaire du compte ni aucune notification par la suite. **Quatre ans et neuf mois** après qu'Apple a imposé l'utilisation d'une authentification à deux facteurs simplement pour se connecter à un portail destiné aux développeurs.
Cycle de vie et révocation des identifiantsTwitch impose les conditions suivantes à toute application tierce : «Votre application doit valider le jeton OAuth au démarrage, puis toutes les heures par la suite.», et précise qu’elle procède à des audits pour les applications qui ne s’y conforment pas. Son ancienne API v5 a été définitivement supprimée le 28 février 2022 selon un calendrier publié.	**Aucun enregistrement relatif au cycle de vie des clés n'a été publié.**La modification de 2023 a protégé le point de terminaison de création. Aucune instruction « Valve » associée à cette modification ne concerne les clés déjà enregistrées, et aucune note de mise à jour n’accompagnait cette modification. Les données publiques ne permettent pas de déterminer si les clés créées avant cette modification ont été invalidées — or, c’est précisément la question à laquelle une personne concernée aurait besoin d’une réponse pour savoir si une clé créée sur son compte il y a plusieurs années est toujours valide.

Référence architecturale // Token Architecture

Portées granulaires de GitHub vs Valve Steam API Web

Valve développeurs gèrent quotidiennement des logiciels open source sur GitHub à l'aide de jetons granulaires basés sur le principe du « privilège minimal ». Comparez cela à la clé monolithique délivrée à 130 millions de Steam joueurs.

Jeton à granularité fine GitHub
Utilisé par Valve sur GitHub
Jeton à granularité fine avec isolation par périmètre et application obligatoire du cycle de vie.

Accès au référentiel : Uniquement les dépôts sélectionnés (1 dépôt)
Autorisations d'émission : Lecture seule [✓]
Code et secrets : Accès refusé [✕]
Date d'expiration : 30 jours (durée de validité obligatoire)
Journalisation des audits : Adresse IP, agent utilisateur et horodatage
Situation en matière de sécurité : Le principe du « privilège minimal » limite les dommages à une seule ressource en lecture seule.
! Valve Steam Clé API Web
Distribué à 130 millions d'utilisateurs
Chaîne principale unique de 32 caractères conférant des autorisations de transaction et de gestion des stocks de type « tout ou rien ».

Accès au compte : COMPTE COMPLET (monolithique)
Gestion des transactions : Lire, Annuler, Refuser [!]
Portées granulaires : AUCUN (Arrivé en 2026, avec 13 ans de retard)

Date d'expiration : JAMAIS (Valable indéfiniment)
Journalisation des audits : AUCUN (Historique IP nul pour l'utilisateur)
Vulnérabilité : Une clé volée permet d'intercepter discrètement toutes les offres commerciales sortantes.
La norme appliquée dans un sens
Supposons qu’un fournisseur Valve — un prestataire de services cloud, un prestataire de paiement, un CDN — ait laissé un point de terminaison d’authentification sans authentification à deux facteurs, et que, quelques mois plus tard, les données d’entreprise de Valve aient été divulguées via une clé générée à partir de ce point de terminaison. Valve accepterait-il que la faute incombe à celui qui a cliqué sur le lien ? Les refus archivés et conservés dans ce dossier répondent à la question inverse posée à l’utilisateur : la position adoptée est que le titulaire du compte a créé la clé et doit assumer la perte. **Cette même architecture est décrite comme une défaillance du fournisseur d'un côté et une responsabilité de l'utilisateur de l'autre.** Il ne s'agit pas là d'une question technique, et ce n'est pas une question que cette enquête peut trancher : c'est à un tribunal ou à une autorité de contrôle qu'il appartient de se prononcer.

Une illustration, pas une preuve — la norme appliquée à l'envers

- Un prestataire de services de paiement qui permettait à un script tiers de générer des identifiants de transaction dotés de tous les privilèges à partir d'un simple cookie de navigateur, sans que le titulaire du compte ne soit averti.
- Un fournisseur d'identité qui a comblé la faille par laquelle ses jetons avaient été créés et qui n'a publié aucune information concernant les jetons déjà créés.
- Une banque qui, face à un virement contesté, a répondu en indiquant que les identifiants utilisés étaient enregistrés sur le compte du client lui-même, et a classé le dossier.

Aucune de ces observations ne vise à tirer des conclusions concernant une entreprise en particulier. Il s’agit des mêmes choix de conception, transposés dans un contexte où la réponse des autorités de surveillance est bien documentée — et c’est précisément la comparaison qu’on demande à l’autorité de régulation d’effectuer.

Ce qui ressort du dossier : Les contrôles qui faisaient défaut dans l'API Web Steam étaient publics, obsolètes et, dans plusieurs cas, constituaient des conditions Valve que l'entreprise devait remplir pour pouvoir continuer à expédier ses propres produits. L'intervalle entre chaque norme et la modification équivalente Steam est mesurable et est précisé ci-dessus. **Ce que cela ne précise pas, c'est pourquoi.** Aucune Valve justification n’a été trouvée pour aucun de ces intervalles, et aucune n’est supposée ici ; ce document figure dans Valve et n’a pas été publié.

Sources, toutes issues de documents publics : OAuth 2.0 — RFC 6749, octobre 2012 ↗ · Google Cloud — Documentation sur les clés API ↗ · Exigence 8.3 de la norme PCI DSS 3.2 — Guide des ressources du PCI SSC ↗ · Apple — Obligation prochaine d'authentification à deux facteurs pour les titulaires de compte, 20 février 2019 ↗ archivé 2025-05-06 ↗ · Twitch — exigence de validation du jeton ↗ et le Avis de fermeture de la version 5 ↗ archivé 2025-01-27 ↗. Les dates propres à Steam sont celles figurant dans l'enregistrement de mise à jour de cette section ; les entrées de 2023 et 2026 correspondent à celles que Valve a publiées sans journal des modifications. Consulté le 2026-09-22.

Valve : son propre historique de mises à jour — daté, issu de sources publiques

Date	Valve modifier	Annoncé ?	Ce qui a fermé	Lag : mécanisme public → correction	Source
2026-09-01	Signalement automatisé des conversations suspectes	Oui	Liens / schémas dangereux dans les discussions de groupe	—	actualités ↗
2026-01-16	Champs d'application granulaires de l'API Web Steamworks	Oui	Champs d'application du principe du « privilège minimal » pour les clés de développeur	—	annonce ↗
2025-07-15	CS2 : Protection des transactions et délai de rétractation	Oui	**Rien.** Il ne s'agit pas d'une correction de sécurité visant la cause profonde. L'accès à la récupération de compte par le service d'assistance reste inchangé. Le déclenchement d'une annulation entraîne automatiquement un blocage des opérations pendant 30 jours (Skinvault ↗), tandis qu'un choc sur le marché au comptant a entraîné une chute de $104M (-25%) de la capitalisation boursière en 24 heures (CSMarketCap ↗). En 2026, les délais ont été fixés par article (Skin.land ↗).	—	FAQ ↗
2025-05-14	Annonce concernant la sécurité des comptes	Oui	Guide sur le vol d’identité et le détournement de session	—	annonce ↗

Date	Valve modifier	Annoncé ?	Ce qui a fermé	Lag : mécanisme public → correction	Source
2024-10-02	CS2 « The Armory » : délai de 7 jours	Oui	Suspension des échanges/du marché pour les objets d'armurerie	—	annonce ↗
2024-09-18	Restriction relative à la connexion sur un nouvel appareil	Oui	Blocage des transactions pendant 2 à 7 jours sur les nouveaux appareils	—	FAQ ↗
2024-02-14	Suspension de la modification du nom de profil et de l'avatar	Oui	Délai d'attente de 2 à 4 heures pour les échanges après un changement de nom	—	publication ↗
2023-12-04	Confirmation sur mobile pour les clés API	Pas de journal des modifications	Enregistrement silencieux d'une clé via un cookie uniquement	Environ 6 ans après les panneaux de l'époque de 2017	page de développement ↗
2023-10-24	Authentification multifactorielle par SMS pour la publication des versions de jeux	Oui	Publication d'une version via Steamworks	—	annonce ↗
2023-07-12	Avertissement concernant le contenu de la biographie personnalisée	Oui	Liens de hameçonnage dans les biographies	—	forum ↗
2023-01-25	Profil {LIEN SUPPRIMÉ} et temps de recharge	Oui	Liens dans le texte du profil	—	FAQ ↗
2022-10-24	Refonte de la procédure de connexion et tronquage des cookies	Pas de journal des modifications	Un nombre illimité de sessions volées	— (Migration des jetons IAuthenticationService)	actualités ↗
2022-10-12	Application mobile 3.0 : connexion via QR code	Oui	Panneau de désauthentification de session	—	actualités ↗
2022-05-10	Suppression des points de fin de transaction	Pas de journal des modifications	Échange d'offres (annulation et nouvel envoi)	Environ 5 ans après les panels de l'époque de 2017	numéro n° 325 ↗

Date	Valve modifier	Annoncé ?	Ce qui a fermé	Lag : mécanisme public → correction	Source
2020-05-25	Blocage des échanges de 7 jours dans Dota 2	Oui	Revente rapide d'objets	—	blog ↗
2018-03-29	Blocage des échanges de 7 jours dans CS:GO	Oui	Blanchiment instantané de bots	Environ 20 mois après la déclaration de juillet 2016	blog ↗ archivé 2025-02-26 ↗

Sources : les publications Valve liées, les pages d'aide et les tickets GitHub, aux dates indiquées. Trois corrections décisives ont été déployées sans journal des modifications (mai 2022, octobre 2022, décembre 2023) et ont été détectées par les utilisateurs, sans avoir été annoncées par Valve — cette asymétrie fait partie du bilan des mesures prises. Les retards ne sont calculés que lorsque la chronologie du dossier lui-même (déclaration de juillet 2016 ; forums de signalement d'arnaques datant de 2017) fournit le point de départ ; « — » signifie qu'aucun point de départ n'est établi ici.

Partie A — Dossier technique · Section 6

Simulateur interactif d'exploitation et de détournement

Contexte et limites de la source
Reconstitution du parcours, depuis le message de hameçonnage jusqu'à l'enregistrement de la clé côté serveur et à l'échange. Avant 2023, une clé d'API Web enregistrée sur un compte permettait de consulter son inventaire, d'annuler une offre d'échange en attente et d'en créer une nouvelle, sans qu'aucun écran de confirmation d'échange ne s'affiche pour le titulaire du compte lors de ces actions. Il s'agit là d'une violation du principe du privilège minimal (OWASP A01:2021). Les durées indiquées dans cette simulation sont données à titre indicatif et ne correspondent pas à des mesures en temps réel de la plateforme actuelle.

Parcourez étape par étape la reconstitution du piratage. Chaque phase montre ce que voit le titulaire du compte et, à côté, l'appel Steam qu'il reçoit au même moment. **Chacun de ces appels est correctement authentifié.** Aucune étape de la séquence ne nécessite que l'authentification de Steam échoue — il suffit que la clé qu'elle génère n'ait aucune portée (OWASP A01:2021).

Ce que voit le joueur. Ce qui change en coulisses. SIMULATEUR DE PARCOURS
Étape 5 / 5
L'exploitation est terminée. S'attendant à recevoir une notification sur son mobile concernant sa transaction initiale, la victime valide la transaction de remplacement. Il s'agit d'une démonstration forensic intégrée montrant comment l'absence du principe du « privilège minimal » (OWASP A01:2021) permet un détournement automatisé d'actifs en moins d'une seconde.

01 / L'APPÂT À CHAT **Un ami me demande de voter** La victime reçoit un message contenant un lien.
02 / LA CONNEXION **Un portail dédié aux sosies** La victime saisit ses identifiants de connexion.
03 / L'ACCÈS **Création d'une API « Silent Web »** L'attaquant enregistre une clé de développeur.
04 / LE CHANGEMENT **Échange commercial légitime** Le bot « Clone » crée une copie du destinataire ciblé.
05 / CONFIRMATION **Contrefaçon autorisée** Une offre erronée a été validée sur mobile.
La même étape, vue du point de vue du réseau Reconstitution de la tendance antérieure à 2023 · exemples de formes d'appels

VictimeValide la notification mobile attendue pour la transaction initiale.
AttaquantReçoit les articles sur le compte clone.
Steam voit Un virement validé par le titulaire du compte sur un appareil enregistré.

```
Confirmation genuine — made by the account holder
Recipient the clone bot, not the intended counterparty
The confirmation is authentic. The offer it confirms is not the one the user initiated.
```

Les traces laissées : une transaction approuvée par l'utilisateur. C'est l'enregistrement que le service d'assistance Steam consulte lorsque la réclamation est reçue, et la raison pour laquelle les réclamations archivées ont été classées comme « erreur de l'utilisateur ». Les réclamations se trouvent dans les archives des mesures d'exécution.

Partie A — Dossier technique · Section 7

Les points d'extrémité associés à la séquence.

Contexte et limites de la source
Il s'agit des points de terminaison de l'API Web Steam que les scripts de détournement signalés ont utilisés pour intercepter des transactions sans passer par les étapes de confirmation côté navigateur.

Quatre points de terminaison documentés suffisent à tout faire. Aucun d'entre eux ne présente de faille, aucun n'a besoin d'être exploité : une clé valide les appelle et Steam répond. **La clé est la seule chose que l'attaquant a dû voler.**

IEconService / GetTradeOffers / v1 SONDAGE
Permet de suivre les offres de transaction du compte. Des scripts interrogent régulièrement ce point de terminaison à l'aide de la clé API piratée ; celui-ci renvoie les détails des offres de transaction nouvellement créées, en attente ou modifiées. Les intervalles d'interrogation ne sont pas mesurés ici.

Vecteur de menace : Affiche les références des offres commerciales en cours ainsi que les informations du profil du destinataire.
IEconService / Annuler une offre commerciale / v1 INTERACTION
Utilisé pour invalider par programmation l'offre d'échange légitime de l'utilisateur. Avant 2023, aucune authentification renforcée ne protégeait la clé ; ainsi, un serveur automatisé pouvait annuler une offre dès qu'elle était détectée, sans que le titulaire du compte ne soit averti.

Vecteur de menace : Annule la transaction avant que le titulaire du compte n'ait validé la confirmation sur son mobile.
ISteamUser / GetPlayerSummaries / v2 RECON
Requête visant à récupérer le nom du profil, l'URL de l'avatar et le niveau du destinataire légitime de la transaction. Cela permet au script d'adapter un compte clone pré-configuré en conséquence. Aucun temps n'est mesuré ici.

Vecteur de menace : Fournit les données nécessaires pour se faire passer pour le destinataire visé.
/dev/ajaxregisterkey CRÉATION
Le point de terminaison d'enregistrement des clés de Steam. Auparavant, toute session de cookie de navigateur active (`steamLoginSecure`) pouvait enregistrer une clé sans confirmation Steam Guard sur l'appareil mobile et sans aucune notification au titulaire du compte.

Vecteur de menace : Identifiants persistants créés par un script, à l'insu du titulaire du compte.

Partie A — Dossier technique · Section 8 · Article 7 du RGPD

Une case cochée. Qui a coché cette case ?

Contexte et limites de la source
En cas de refus de remboursement, Steam Les réponses du service d'assistance conservées dans les archives indiquent que le titulaire du compte a créé la clé API et qu'en cochant la case, il a accepté les conditions générales.

La réponse du service d'assistance attribue la clé au titulaire du compte. La question est de savoir si le dossier permet d'établir qui l'a réellement créé.

Dans le schéma de détournement de clé API observé, cependant, la victime n'a jamais vu ni accédé à la page de création de clé API. Le champ de consentement est soumis par un script exécutant une requête POST « headless » à l'aide du cookie de session volé.

En vertu de l'article 7 et de l'article 4, paragraphe 11, du RGPD, le consentement doit constituer une manifestation de volonté libre, spécifique, éclairée et sans ambiguïté de la part de la personne concernée. Les auteurs estiment qu'un champ d'acceptation des conditions soumis par un script malveillant à l'aide d'un cookie volé, sans qu'aucune page ne soit affichée au titulaire du compte, ne peut répondre à cette définition. Il appartient à l'autorité de contrôle de déterminer si tel est le cas.

Analyse des charges utiles à des fins judiciaires : enregistrement des clés
PUBLICATION https://steamcommunity.com/dev/ajaxregisterkey
// Contenu de la requête (injecté via un script de détournement)
{
« agreeToTerms » : « d'accord », <-- généré automatiquement, sans intervention humaine
« domaine » : « localhost », ← non validé — toute valeur est acceptée, y compris « localhost »
« sessionid » : « 8f0d8ef763ab2140bf89de2a »
}
La question posée à l'autorité de contrôle : lorsque le titulaire du compte n'a jamais coché la case de consentement, la question est de savoir si l'acceptation des conditions enregistrée pour ce compte répond à l'exigence de l'article 7, à savoir une manifestation de volonté libre, spécifique, éclairée et non équivoque de la part de la personne concernée, et si le service client Steam peut s'appuyer sur cet élément pour rejeter une réclamation.
Source : forme de la requête d'enregistrement de clé telle qu'elle a été reconstituée à partir du point de terminaison public et des rapports de détournement conservés dans les archives des preuves (version consultable de 2026-09-17) · L'identifiant de session affiché est un espace réservé, et non une valeur enregistrée.

Autopsie médico-légale · Le vecteur de substitution des produits

Comment Valve a finalement mis fin à la « substitution commerciale » — et pourquoi il a fallu sept ans de solutions de contournement

Depuis près d'une décennie, le **« Substitution de clé API » (ou arnaque de type « MitM » via l'API)** était le modèle de vol de comptes le plus lucratif sur Steam, permettant de détourner des centaines de millions de dollars en skins au détriment de joueurs qui ne se doutaient de rien. Valve n'a pas éliminé cette faille en corrigeant l'architecture API vulnérable ;

au lieu de cela, Valve a passé sept ans à mettre en place quatre barrières à l’échelle de la plateforme qui ont paralysé la liquidité des échanges au sein de la communauté, sans pour autant s’attaquer à la cause profonde du problème.

1. La mort par mimétisme

Délai de recharge de l'avatar et du nom (février 2024)

Cette faille nécessitait une imitation en moins d'une seconde : le bot malveillant interceptait une transaction sortante, récupérait l'avatar et le nom du destinataire via `ISteamUser`, et a cloné le profil en 200 ms. Le 14 février 2024, Valve a discrètement mis en place une mesure obligatoire **Délai de recharge de 2 à 4 heures pour les échanges (Erreur 34)** immédiatement après tout changement de nom de profil ou d'avatar. Un bot ne peut plus cloner un destinataire à la volée sans se priver lui-même de la possibilité d'effectuer des transactions.

2. La mort économique

Inversion de tendance sur le CS2 sur 7 jours (juillet 2025)

Valve a mis en place, de manière unilatérale, **Inversions de tendance** pour les objets de Counter-Strike. Tout skin échangé est marqué comme « Protégé contre les échanges » pendant sept jours. Si une victime constate une substitution, elle clique sur « Annuler l’échange » dans l’assistance Steam, et le skin est immédiatement restitué dans son inventaire tandis que le destinataire est bloqué. Comme le verrouillage des échanges de 7 jours empêche les escrocs de transférer l’objet vers un site de revente, le vol n’est plus rentable.

3. La mort d’un « Silent Key »

Mise à jour obligatoire des notifications push mobiles pour l'API (décembre 2023)

Par le passé, un cookie de session volé permettait à des scripts malveillants d'exécuter une requête POST en arrière-plan et sans interface graphique vers `/dev/ajaxregisterkey` sans en informer la victime. Le 4 décembre 2023, Valve a imposé une confirmation explicite par notification push sur l’application mobile Steam pour générer une clé API Web, mettant ainsi fin à l’attribution silencieuse de clés en arrière-plan.

4. Alertes mobiles intégrées à l'application

Bannières « Âge et nom du compte » (2022-2024)

Valve a repensé la fenêtre contextuelle de confirmation sur mobile afin d'afficher les informations relatives au partenaire commercial **Steam ancienneté du compte (date de création)**, niveau Steam, et une alerte orange explicite : *« Cet utilisateur a récemment modifié le nom de son profil »*, brisant ainsi l'illusion d'optique pour les victimes attentives.

Les trois failles du « patchwork » de Valve : pourquoi les escrocs se sont simplement tournés vers d'autres cibles

1. La faille liée à l'exclusion des jeux (Dota 2 et TF2)

Les « Trade Reversals » ont été utilisés exclusivement pour Counter-Strike 2. **Les objets de Dota 2 et Team Fortress 2 ne bénéficient toujours d'aucune protection** en raison de la complexité de la fabrication et de l'encastrement. Les objets haut de gamme valant des milliers de dollars (Dragonclaw Hooks, Golden Baby Roshans, flammes ardentes TF2 « Unusual ») ne bénéficient d’aucun délai de rétractation. Les escrocs ont simplement redirigé l'interception automatisée via API vers les traders de Dota 2 et TF2, où le service d'assistance Steam applique strictement sa politique de 2016 interdisant la « restauration d'objets ».

2. Le réservoir « Zombie Key » (sans date d'expiration)

Alors que Valve a ajouté l'authentification à deux facteurs (2FA) par notification push mobile pour générer *nouveau* en décembre 2023, **Valve les clés API héritées existantes n'ont jamais été révoquées, n'ont jamais expiré et n'ont jamais été supprimées**. Des millions de comptes actifs ayant généré des clés (ou pour lesquels des clés avaient été créées à leur insu par hameçonnage ou des logiciels malveillants avant décembre 2023) contiennent toujours des identifiants actifs avec **expiration nulle (pas de TTL) et délai d'inactivité nul**. Les acteurs malveillants disposent d'énormes bases de données historiques contenant ces clés persistantes et continuent d'interroger `IEconService` en toute tranquillité.

3. La sanction infligée à la victime : suspension des opérations de trading pendant 30 jours
Même dans CS2, Valve pénalise le joueur victime d'une arnaque : cliquer sur « Annuler l'échange » dans Steam Support inflige automatiquement une **suspension obligatoire de 30 jours des opérations de trading et d'accès au marché communautaire sur le compte de la victime**. Valve sanctionne l'utilisateur par une exclusion de la plateforme d'un mois afin de dissuader les annulations « futiles » et d'empêcher les victimes d'annuler des transactions portant sur des articles liquides de faible valeur.

Le scandale au cœur de la réglementation : sept ans de solutions de contournement contre un seul champ d'application de l'API
Pourquoi Valve a-t-il passé sept ans à mettre au point des blocages de transactions, des délais de recharge des comptes et des verrouillages de transactions réversibles — bouleversant ainsi l'ensemble de l'économie du jeu et faisant perdre $104M de capitalisation boursière — au lieu d'appliquer la solution standard du secteur ?

Comme l'atteste la sortie officielle de Valve sur Steamworks le 16 janvier 2026 (Annonce #493839547938902179 ↗), Valve déjà construits **Groupes d'autorisations granulaires (Général, Microtransactions, Économie, Données de vente)** et **Liste blanche d'adresses IP** pour les clés d'éditeur d'entreprise. Valve disposait de la solution technique depuis des années. Une simple case à cocher accessible à l'utilisateur —*« Empêcher cette clé d'API Web d'accéder à IEconService (Gestion des transactions) »* ou une liste blanche d'adresses IP résidentielles — aurait permis d'éradiquer l'arnaque à la substitution commerciale en 2018 sans aucun préjudice économique collatéral. Valve a refusé d'accorder aux joueurs réguliers la protection qu'elle avait mise au point pour ses partenaires commerciaux.

Partie B — Règles et bilan de leur application · Article 9

Leur règlement. Les plateformes enregistrées.

Contexte et limites de la source
Ce registre met en correspondance les clauses explicites issues du **Steam Contrat d'abonnement (SSA)** et **Steam Comportement en ligne (SOC)** des directives visant directement les grandes entreprises commerciales en activité.

La règle : pas d'utilisation commerciale, pas de jeux d'argent, pas de bots — et Steam Le service client invoque ces clauses lorsqu'il refuse de restituer les articles d'une victime. **Le bilan :** ces mêmes clauses, à première vue, s'appliquent aux plateformes commerciales figurant dans ce registre, qui fonctionnent selon les principes suivants : Steam identités, Steam bots et Steam transferts. **Cette clause s'applique à la personne qui a perdu les peaux et non, d'après les registres publics, aux entreprises qui les ont transportées.**

Dans les réclamations archivées, Steam Support mentionne le « Aucune utilisation commerciale » et « Pas d'automatisation ni de bots » clauses invoquées pour refuser de restituer des biens aux victimes de fraudes liées aux clés API. Ces mêmes clauses s'appliquent, à première vue, aux plateformes commerciales répertoriées dans ce dossier, qui s'authentifient via Steam OpenID et transfèrent des biens par le biais de comptes automatisés Steam. Aucun chiffre d'affaires global du marché n'est estimé ici (voir les statistiques d'application ci-dessous). Les données disponibles montrent la règle appliquée aux comptes individuels dans les cas archivés, mais aucun bilan d'application par opérateur n'a été publié pour ces plateformes. C'est cette asymétrie que la présente section met en évidence.

La question centrale / l'application sélective de la loi Règles → Échelle → Responsabilité

Un seul règlement. Une application inégale.

Le registre fait état de services commerciaux utilisant des identités Steam, des inventaires, des bots et des transferts comme infrastructure opérationnelle. La SSA interdit l'exploitation commerciale et l'automatisation sans autorisation. Les plaintes archivées montrent que cette règle s'appliquait aux comptes individuels, tandis que le registre public ne présente pas de relevé équivalent, opérateur par opérateur, pour les plateformes mentionnées ici. Publiez la règle, les éléments de preuve et la décision d'application pour chacune d'entre elles.

189 sites web concernés par l'audit
44 itinéraires de domaines distincts figurant dans le registre actif — 27 accompagnés d'un dossier de preuves publié, 17 recueillis manuellement. L'audit des navigateurs portant sur 189 sites web a permis à lui seul d'en résoudre 25 ; le registre ajoute les itinéraires recueillis manuellement.
12 ans et 6 mois csgogem.com bloqué dans le filtre de liens ; `api.csgem.com` enregistrée le 2014-03-08 et jamais bloquée — l'une des 26 paires de ce type au 2026-09-22
Total non vérifié estimation du chiffre d'affaires à l'échelle du marché non incluse
Steam Comportement en ligne

> « …vous ne devez pas commettre ni tenter de commettre l'un des actes suivants sur Steam : […] Se livrer à une activité commerciale. Voici quelques exemples de comportements interdits : publier des publicités ; organiser des jeux-concours ; **jeux d'argent**; l'achat ou la vente de comptes « Steam » ; la vente de contenus, de cartes-cadeaux ou d'autres articles ; et la mendicité. »

store.steampowered.com/online_conduct ↗ archivé 2026-09-21 ↗

SSA § 2.G — Utilisation commerciale

> « …[vous ne pouvez pas] exploiter le Contenu et les Services, ni aucune partie de ceux-ci, à des fins commerciales, sauf autorisation expresse prévue ailleurs dans le présent Contrat… »

Les notifications de Valve pour 2016, comme indiqué, invoquaient la licence personnelle et non commerciale. Aucun opérateur n'a présenté d'autorisation Valve dans le dossier.
store.steampowered.com/subscriber_agreement ↗ archivé 2026-09-18 ↗

Steam Conditions d'utilisation de l'API Web

> « Vous ne devez pas utiliser l'API Web Steam ni les données Steam d'une manière qui enfreigne le contrat d'abonnement Steam. »

Les plateformes tierces de vente de skins fonctionnent grâce à des comptes automatisés qui utilisent l'API Steam. Le texte de la règle ne prévoit aucune exception pour une utilisation à des fins commerciales. steamcommunity.com/dev/apiterms ↗ archivé 2026-09-21 ↗

SSA § 4.C

Automatisation

Les scripts, les bots et les interactions non humaines sont interdits. Le registre recense les opérations de trading effectuées par des bots, les réseaux de comptes automatisés et le routage automatisé à l'échelle commerciale.

Inspecter 153 enregistrements classés sous cette clause ↗
Ce que prévoit le texte en vertu de cette clause **153 plateformes taguées**

- Ouverture du dossier**15**
- Skin Casino**13**
- Marché CS2**9**
- Roulette de la peau**8**
- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casino*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Casino crypto*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casino agréé*

Parmi ceux-ci, **153** sont également classés sous les articles 2.G du SSA et **2** sont également répertoriés sous le §1.C du SSA — les mêmes services relevant de plusieurs clauses, ce qui explique pourquoi les exemples se répètent.

28 de l’153, ont été observés en train d’effectuer une authentification via un domaine distinct pouvant faire l’objet d’un enregistrement. Une balise consigne une observation datée qui fait entrer la plateforme dans le champ d’application de la clause telle qu’elle est libellée ; il ne s’agit pas d’une infraction constatée, et aucune autorisation de l’Valve n’a été présentée pour aucun d’entre eux.

SSA § 2.G

Usage commercial

Toute exploitation commerciale nécessite une autorisation expresse. Comparez les modèles économiques documentés, leur ampleur ainsi que toute autorisation ou mesure d'application rendue publique.

Inspecter 175 enregistrements classés sous cette clause ↗
Ce que prévoit le texte en vertu de cette clause **175 plateformes taguées**

- Ouverture du dossier**15**
- Skin Casino**13**
- Marché CS2**9**
- Roulette de la peau**8**
- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casino*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Casino crypto*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casino agréé*

Parmi ceux-ci, **153** sont également classés sous les articles 4.C du SSA et **24** sont également répertoriés sous le §1.C du SSA — les mêmes services relevant de plusieurs clauses, ce qui explique pourquoi les exemples se répètent.

28 de l’175, ont été constatées lors d’une authentification via un domaine enregistrable distinct. Une balise consigne une observation datée qui fait entrer la plateforme dans le champ d’application de la clause telle qu’elle est libellée ; il ne s’agit pas d’une infraction constatée

par une décision judiciaire, et aucune autorisation de l’Valve n’a été présentée pour aucune d’entre elles.

SSA § 3.A

VPN et dissimulation de l'emplacement

Le fait de masquer son adresse IP à l'aide d'un proxy peut entraîner la résiliation du contrat. Les serveurs d'authentification sur des domaines distincts nécessitent une analyse spécifique : il convient de déterminer ce qui est masqué et quelle règle s'applique.

Vérifier les informations relatives à l'hôte d'authentification ↗
Steam Aide / Politique relative aux URL

Masquage des liens

Steam interdit les services de raccourcissement de liens et les outils qui masquent la destination des liens. Un domaine d'authentification distinct — `rbsnin.com` dans le processus de connexion à Rollbit, `auth.dota.trade` dans CS.MONEY — soulève la question similaire de savoir si la destination indiquée au vérificateur OpenID de Steam identifie le site opérationnel.

Politique relative aux URL de Valve ↗
Références réglementaires : Steam Contrat d'abonnement, version du 10 septembre 2026 archivé 2026-09-18 ↗ · Steam Conditions d'utilisation de l'API Web archivé 2026-09-21 ↗ · Steam Politique relative aux URL (masquage des liens). Les chiffres indiqués correspondent aux enregistrements et aux balises contenus dans ce dossier ; il ne s'agit pas d'un décompte des infractions ayant fait l'objet d'une décision judiciaire.

Le déficit de confiance

Qui examine la décision lorsque le service d'assistance clôt le dossier ?

Les réclamations conservées font état de sanctions définitives, de contestations restées sans réponse et de refus de restituer les éléments volés. Vérifiez ces déclarations en les comparant à l'historique réel des tickets, aux recours disponibles et aux journaux d'accès aux comptes. Une explication générique invoquant une tentative d'hameçonnage ne permet pas d'établir qui a lancé une réinitialisation ou créé une clé API.

Lire les réclamations enregistrées ↗ Demander les documents correspondants → Graphique des relations entre modérateurs →

Partie B — Règles et bilan de leur application · Article 10

Une API d'automatisation. Une règle interdisant l'automatisation.

Contexte et limites de la source
La question soulevée dans cette section est de savoir comment concilier ces deux aspects : quelles utilisations de l’API sont autorisées, par qui et selon quels critères publiés ? Aucun chiffre concernant le nombre d’utilisateurs commerciaux autorisés de l’API n’est estimé ici, et l’absence de liste publiée n’implique aucun chiffre — c’est l’absence elle-même qui constitue le constat, et non un chiffre sous-jacent. Les messages d’assistance Steam cités ci-dessus sont reproduits par le projet ArchiSteamFarm dans sa propre FAQ (vérifiés mot pour mot 2026-09-22) ; il ne s’agit pas de Valve publications, et les comptes auxquels ils ont été envoyés ne sont pas identifiés.

La règle (SSA § 4.C) : Pas de scripts, pas de bots, pas de systèmes non humains sur Steam. **Le bilan :** Valve propose une API REST « headless » dont l'unique objectif est l'automatisation de serveur à serveur, et fournit la clé à n'importe quel compte. **Les utilisateurs sont bannis**

pour utilisation d'outils d'automatisation ; l'interface d'automatisation est un produit développé par Valve. La liste des utilisations commerciales autorisées n'a jamais été publiée.

Le mythe du « développeur de jeux vidéo »

SDK Steamworks (version officielle)
Utilisé par des studios de jeux vidéo reconnus pour intégrer des succès, un système de mise en relation entre joueurs et des classements dans leurs clients de jeu. Nécessite une intégration complexe en C++ et une procédure officielle d'intégration en tant que partenaire.

Steam API Web (The Loophole)
Une architecture JSON/REST « headless » conçue pour les serveurs web externes. Dans le modèle de détournement décrit ici, elle est utilisée pour lire des inventaires et manipuler des échanges peer-to-peer à partir de serveurs distants ; ses utilisations légitimes ne sont pas répertoriées dans ce dossier.

À qui est destinée cette clé ? Un utilisateur ordinaire Steam n'a pas besoin d'une clé d'API Web au sein du client ; la page dédiée aux clés se trouve sous une URL réservée aux développeurs et son objectif, tel qu'il est documenté, est l'accès externe côté serveur. Les plaintes archivées pour détournement de compte font état de victimes qui ignoraient l'existence de cette page jusqu'à ce qu'une clé ait été enregistrée sur leur compte.

La contradiction de l'automatisation

L'article 4.C du SSA dispose : « Il est interdit d'utiliser, de quelque manière que ce soit, des scripts, des bots, des macros ou tout autre système non contrôlé par un être humain (« automatisation ») pour interagir avec le Contenu et les Services sur Steam. » Pourtant, les points de terminaison de l'API Web (tels que `CancelTradeOffer`) ne nécessitent ni interface utilisateur ni captcha et contournent entièrement le client Steam. L'API est conçue pour l'automatisation de serveur à serveur ; la règle interdit l'automatisation par les utilisateurs ; la frontière entre les deux n'est pas publiée.

Un rôle côté serveur dans le flux commercial

Une clé API Web permet à un serveur tiers d'intervenir sur les transactions du compte sans passer par le client Steam. Dans le scénario de détournement, ce serveur se place entre le titulaire du compte et le serveur de transactions.

- → Aucun écran de confirmation de transaction ne s'affiche pour les actions effectuées à l'aide de cette touche.
- → Permet l'interrogation en arrière-plan (GetTradeOffers).
- → Annule et réémet les offres sans intervention de l'utilisateur.

Valve a développé l'interface, a interdit l'automatisation par les utilisateurs dans ses règles et n'a publié aucun critère précisant quelles utilisations commerciales sont autorisées.

Partie B — Règles et bilan des mesures coercitives · Article 11

Dix jours exigés. Dix ans à justifier.

Contexte et limites de la source
Le 20 juillet 2016, le directeur juridique de Valve a fixé un délai de 10 jours aux opérateurs de jeux d'argent. Dix ans plus tard (à la date de la capture d’écran du dossier, 2026-09-21), au moins une plateforme citée dans les articles de presse relatifs à cet avis, CSGOFast, est toujours opérationnelle avec un hôte d’authentification sur un domaine distinct. Le texte est

reconstitué ci-dessous à partir d’articles de presse du 21 juillet 2016 ; cette reconstitution n’est pas un scan. Le dossier d’application de la loi auquel l’avis faisait allusion n’a pas été publié. La lettre ouverte adressée à la Commission est Section 2.

Veuillez consulter l'avis de juillet 2016 figurant à côté des observations ultérieures. Il reste à établir un bilan de la mise en application par opérateur.

Une semaine auparavant — le 13 juillet 2016, en public
Le 13 juillet 2016 archivé 2026-09-21 ↗, Valve a expliqué comment les sites de jeux d'argent utilisaient Steam : OpenID pour l'identification des comptes et des comptes automatisés pour les transactions. Valve a déclaré que l'utilisation de ces mécanismes pour exploiter une activité de jeux d'argent constituait une violation de son API et de ses conditions d'utilisation. **La description du mécanisme et l'interdiction figurent toutes deux dans la déclaration datée de Valve lui-même.** Le 2026-09-21, les hôtes d'authentification à domaine distinct testés n'ont renvoyé aucun blocage de filtre de lien, et le Valve n'a publié aucun enregistrement d'application par opérateur.

ANNEXE A / JUILLET 2016 RECONSTITUTION DE LA COMPOSITION TYPOGRAPHIQUE

VALVE CORPORATION

Bellevue, État de Washington

DATE : Juillet 2016 (selon la presse du 21 juillet 2016)
DE : Karl Quackenbush, directeur juridique
RE : Mise en demeure — utilisation commerciale des comptes Steam
REMARQUE : Reconstitution du texte tel qu'il a été rapporté ; il ne s'agit pas d'une numérisation
« Nous savons que vous exploitez l'un des sites de jeux d'argent énumérés ci-dessous. Vous utilisez Steam comptes pour exercer cette activité. Conformément au Steam Contrat d'abonnement, les services Steam et Steam sont autorisés uniquement à des fins personnelles et non commerciales. »

« Vous devez cesser immédiatement toute utilisation de vos comptes Steam à des fins commerciales. Si vous ne vous conformez pas à cette exigence, dans un délai de dix (10) jours, Valve fera valoir tous les recours à sa disposition, y compris, sans s'y limiter, la résiliation de vos comptes. »

Reconstitution du dossier · consulter le document source
Karl Quackenbush
Directeur juridique, Valve Corp.
EN MARGE / ÉDITORIAL

Dix jours.*Et ensuite ?*

La date limite était clairement fixée. Il devrait en être de même pour les mesures concrètes prises par les pouvoirs publics.

La position officielle de Valve sur « 2016 » ↗

Remarque concernant la date limite +
SATIRE / CORRESPONDANCE NON OFFICIELLE
Chère date limite,

On t'avait accordé dix jours. Bizarrement, le calendrier était la seule chose qui continuait de fonctionner.

Merci de bien vouloir transmettre toute réponse au dossier public.

Chronologie Juillet 2016 – septembre 2026
Date limite indiquée dans l'avis :
10 jours
Juillet 2016
Délai écoulé depuis l'avis :
3,715 jours
Chiffre fixe correspondant à la période allant du 20 juillet 2016 à la date de l'instantané du dossier du 21 septembre 2026 ; il ne s'agit pas d'un chiffre en temps réel.
Historique des mesures coercitives rendues publiques :
Aucun
Aucun relevé par opérateur concernant les résiliations ou les blocages n'a été trouvé
◀ **Jours 0 à 10** — la date limite, à adapter **Jour 3715** — l'instantané ▶

1. 20 juillet 2016**Délai de dix jours accordé** *Jour 0*
2. 17 février 2024**Les obligations prévues par la DSA s'appliquent** *Jour 2,768*
3. 25 février 2026**Annonce d'une plainte déposée par le procureur général de New York** *Jour 3,507*
4. 21 septembre 2026**Aperçu du dossier** *Jour 3715*

Dix ans plus tard, **CSGOFast** — cité dans les articles de presse relatifs aux notifications de 2016 — est opérationnel : csgofast.com a renvoyé un blocage « Link Filter » pour 2026-09-19 et 2026-09-21, tandis que son hôte d'authentification `steam-login.authtofast.com` (enregistré 2026-06-30) ne l'a pas fait.

Historique complet et daté des modifications apportées à la sécurité par Valve : Chronologie de la sécurité → · La jurisprudence de Washington et le critère d'application : ci-dessous

Ce que révèlent les éléments du dossier : L'avis de 2016 fixait un délai de 10 jours ; Valve gérait déjà une liste de domaines (le « Link Filter ») et recevait les noms d'hôtes d'authentification dans ses propres requêtes OpenID ; aucun rapport sur les mesures d'application par opérateur n'a été publié. Des rapports de la communauté font état d'une action menée en 2018 contre une place de marché (SkinJar), mais ces rapports n'ont pas été vérifiés et ne sont pas pris en compte ici.

CSGOFAST / LA VOIE D'AUTHENTIFICATION ENREGISTRÉE

Suivez l'hôte de retour indiqué.

Les liens vers les itinéraires enregistrés `csgofast.com` à `steam-login.authtofast.com`. Le nom d'hôte distinct est transmis dans la requête OpenID Steam. Il fournit aux enquêteurs une adresse concrète à comparer avec les registres de filtrage et d'application de la règle Valve.

Consultez le parcours de CSGOFast et sa source ↗ · Comparer les résultats enregistrés Steam Filtrer les liens ↗

ARCHIVES PUBLIQUES / WASHINGTON · 2016 → 2026

Deux délais. Une norme d'application qui reste sans réponse.

20 JUILLET

Valve accorde 10 jours aux sites de jeux d'argent

Dans sa mise en demeure, son avocat a averti que la poursuite de l'utilisation commerciale des comptes Steam pourrait entraîner la résiliation du contrat.

27 septembre

Washington fait pression Valve

La Commission des jeux de l'État a exigé des preuves des mesures prises pour mettre fin aux transferts de « skins » à des fins de jeu et a fixé au 14 octobre la date limite de réponse.

17 OCT

Valve rejette l'accusation

Valve a répondu après l'expiration du délai, a contesté avoir facilité les jeux d'argent, a déclaré avoir désactivé les comptes associés et a indiqué ne pas vouloir désactiver les transactions et OpenID pour tous les utilisateurs. Au moins une plateforme citée dans les articles de presse relatifs aux avis de juillet (CSGOFast) était toujours en activité dix ans plus tard. Ces deux faits ne peuvent être conciliés que si l'opérateur a remplacé les comptes désactivés ; le document qui permettrait de le prouver n'a pas été publié. La WSGC devrait demander à Valve de concilier ces deux éléments.

2026

Les itinéraires observés en septembre 2026

Le registre des itinéraires recense 44 plateformes s'authentifiant via des serveurs d'authentification de domaines distincts, dont CSGOFast, en utilisant les mécanismes OpenID et d'échange Valve décrits en 2016. Le rapport d'application qui permettrait de savoir quels opérateurs ont été coupés n'a pas été produit.

COMMUNIQUÉ DE LA COMMISSION · 30 JANVIER 2018

Dix-huit mois après la réponse de Valve, l'autorité de régulation continuait de qualifier cela d'« intention ».

Lors de l'audition publique relative au projet de loi HB 2881, la Commission a présenté un exposé devant son propre organe législatif et a décrit, dans ses propres termes, la déclaration de juillet 2016 : Valve **« a annoncé son intention de sévir contre l'utilisation de sa plateforme pour faciliter les paris sur les skins. »** Cette même page indique l'impact de cette annonce sur les prévisions du secteur — *« par conséquent, »* les prévisions concernant le marché des jeux d'argent « skin » pour 2020 ont été révisées, passant de **$19.7 milliards** à **670 millions de dollars**, soit une baisse d'environ 97 %, uniquement sur la base de cette annonce. Les prévisions ont évolué. Le bilan des contrôles par opérateur qui permettrait de justifier cette mesure n'a toujours pas été publié.

Les chiffres du marché sont des estimations de Narus Advisors / Eilers & Krejcik Gaming reprises dans la note d'information de la Commission, et non des conclusions de cette dernière ; ce même document estime le montant des paris « skin » en 2016 à environ $5 milliard, dont environ $3 milliards sur des sites de type casino. Récupéré le 2026-09-22, SHA-256 `c507c9025f93da0aadaf395c4d8882f25973211c318ee8e9b6f18a5b3755e050`.

On peut comparer la position officielle exprimée par Valve en 2016 et l'infrastructure observable aujourd'hui. La question est de savoir si les mesures de contrôle ont concerné les comptes et les itinéraires utilisés par les opérateurs interdits. **Un préavis de dix jours ne constitue pas une preuve que la notification a bien été transmise à l'ensemble des opérateurs qu'il désignait.** L'action menée par OPSkins en 2018 est la seule intervention avérée à l'encontre d'un opérateur identifié ; compte tenu des 189 plateformes contrôlées et de l'absence de données publiées par opérateur, une seule action avérée ne permet pas de mettre en évidence une tendance en matière d'application de la réglementation.

Avis de 2016 de la Commission des jeux de Washington ↗ archivé 2026-05-20 ↗ · Réponse de Valve du 17 octobre 2016 (copie du document) ↗ · Exposé du WSGC devant l'Assemblée législative, 30 janvier 2018 (copie locale, 4 pages) ↗ · le même fichier sur wsgc.wa.gov ↗ · enregistrement de récupération et hachage ↗ · L'action OPSkins de Valve en 2018 ↗ archivé 2026-03-07 ↗ · Audit de l'itinéraire actuel ↗

Audit longitudinal judiciaire · Cibles des mises en demeure de 2016

La « Décennie du préavis de 10 jours » : audit de survie médico-légal des 23 sites désignés

Les 19 et 20 juillet 2016, Valve Karl Quackenbush, directeur juridique, a adressé des mises en demeure officielles à 23 plateformes de jeux d'argent basées sur des « skins », leur ordonnant de cesser l'utilisation commerciale des comptes Steam au sein de **10 jours** sous peine de fermeture de compte et de poursuites judiciaires. Plus de 3,700 jours plus tard, un audit empirique révèle la véritable réalité de l'application de ces mesures : de nombreux opérateurs n'ont jamais cessé leurs activités, d'autres ont continué à fonctionner jusqu'à six ans après la date butoir, et cet écosystème de plusieurs milliards de dollars a continué à s'appuyer sur l'architecture OpenID de Valve.

5+ EN DIRECT
Définitivement opérationnels en 2026 (CSGOBig, CSGO500, CSGOFast, etc.)
6 ANS
Durée maximale entre la publication de l'avis et la fermeture (CSGOatse restera actif jusqu'en 2022)
$5.01B
Volume des paris « skin » en 2016 (Narus / Eilers & Krejcik)
Plus de 200
Sites de jeux d'argent en ligne très actifs, opérant au plus fort du marché
Les Titans survivants · Plan stratégique financier et d'audience 2024-2026

Des alertes de 10 jours aux conglomérats offshore : un chiffre d'affaires de plusieurs milliards de dollars

Plutôt que de mettre fin aux paris « skin », les avis publiés par Valve en 2016 ont catalysé une évolution du secteur. Les opérateurs qui ont survécu se sont restructurés en sociétés offshore (Curaçao, Belize, Chypre), ont été les pionniers du trading entre particuliers (P2P) pour contourner les interdictions des bots, et traitent désormais plus de **10 millions de visites mensuelles sur le site** et **des milliards de dollars de mises annuelles** tout en continuant à s'authentifier via Steam :

Plateforme / Domaine	Avis de juillet 2016	Résultats de l'application de la loi et statut de survie	Vérification enregistrée / Liens principaux
CSGOBig csgobig.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	TOUJOURS EN VIE EN 2026 Temporairement suspendu, puis relancé ; authentification via letmeinbig.com et csgobiglogin.com	X : @csgobig ↗ · FB : csgobigofficial ↗

Plateforme / Domaine	Avis de juillet 2016	Résultats de l'application de la loi et statut de survie	Vérification enregistrée / Liens principaux
CSGO500 csgo500.com / 500.casino	Avis de 10 jours (juillet 2016)	TOUJOURS EN VIE EN 2026 Rebaptisé « 500 Casino » (licence de Curaçao n° 8048/JAZ2014-037), chiffre d'affaires mensuel de plusieurs millions	Plateforme en direct (500.casino) ↗
CSGOFast csgofast.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	TOUJOURS EN VIE EN 2026 Exploitation active des jeux de roulette, crash et jackpot via steam-login.authtofast.com	Dossier d'audit d'authentification ↗
CSGOLounge / Dota2Lounge csgolounge.com / dota2lounge.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	TOUJOURS EN VIE EN 2026 S'est recentré sur les paris liés aux cryptomonnaies dans le domaine de l'e-sport ; a maintenu une activité ininterrompue	Plateforme en direct ↗
CSGOCasino csgocasino.net / csgocasino.gg	Avis de 10 jours (juillet 2016)	EN DIRECT VIA SUCCESSOR (2026) Le domaine a été redirigé ; le portail successeur, désormais opérationnel, est accessible à l'adresse csgocasino.gg	Domaine successeur ↗
CSGOatse csgoatse.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	A EXISTÉ PENDANT 6 ANS (EN ACTIVITÉ JUSQU'EN 2022) Poursuite des activités de jeux d'argent à plein régime pendant six ans après l'ultimatum de 10 jours lancé par Valve	X : @CSGOatsecom (Actif jusqu'en 2022) ↗
CSGOSweep csgosweep.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	A SURVÉCU JUSQU'EN DÉCEMBRE 2017 A continué à fonctionner au public pendant 17 mois après la date limite	X : État d'avancement de CSGOSweep, décembre 2017 ↗
CSGOWild csgowild.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	A SURVÉCU JUSQU'EN DÉCEMBRE 2017 Promue par des influenceurs de premier plan ; a fonctionné pendant un an et demi après la mise en demeure, avant la migration vers la cryptomonnaie	X : @Wild (Actif en décembre 2017) ↗

Plateforme / Domaine	Avis de juillet 2016	Résultats de l'application de la loi et statut de survie	Vérification enregistrée / Liens principaux
CSGOPot csgopot.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	A VÉCU JUSQU'EN SEPTEMBRE 2017 A continué à proposer des paris à gros enjeux avec jackpot pendant 14 mois après la notification	X : @csgopot (Actif en septembre 2017) ↗
CSGODiamonds csgodiamonds.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	A SURVÉCU JUSQU'AU MILIEU DE L'ANNÉE 2017 A continué jusqu'en 2017 malgré des manipulations avouées des résultats au profit de streamers sponsorisés	X : @csgodiamondscom (2017) ↗
CSGOLotto csgolotto.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	FERMÉ EN JUILLET 2016 A fermé ses portes à la suite d'un scandale public ; a fait l'objet d'une ordonnance de consentement de la FTC fédérale	Ordonnance par consentement de la FTC (dossier C-4632) ↗
CSGODouble csgodouble.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	FERMÉ EN JUILLET 2016 Fermeture volontaire immédiatement après la publication de la mise en demeure	X : @CSGODouble (Fermé en juillet 2016) ↗
CSGOMassive csgomassive.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	FERMÉ EN 2016 A cessé ses activités publiques fin 2016	X : @csgo_massive ↗
CSGOStrong csgostrong.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	FERMÉ EN 2016 A cessé ses activités publiques en 2016	FB : csgostrongfree ↗
Skins2 skins2.com	Avis de 10 jours (juillet 2016)	FERMÉ EN 2016 A cessé ses activités publiques en 2016	FB : CSNCOM ↗

Plateforme	Trafic mensuel (visites)	Chiffre d'affaires / Volume estimé	Entité juridique et juridiction	Principales mesures réglementaires et modèle
CSGOEmpire csgoempire.com	2,3 millions — 9,0 millions / mois Durée moyenne : 6 minutes ou plus ; 80% direct	$1.5B — $2.5B Chiffre d'affaires annuel >1,000,000 transaction P2P de skins par mois ; $6.4M de volume d'ordres actifs et liquides	Moonrail Limited B.V. (Curaçao n° 148182) Paiements : JHOLT LTD (Chypre) ; Fondateur : « Monarch » (Ossi Ketola)	Pionnier du commerce d'objets P2P sans frais ; titulaire de la licence OGL/2024/1183/0869 délivrée par Curaçao

Plateforme	Trafic mensuel (visites)	Chiffre d'affaires / Volume estimé	Entité juridique et juridiction	Principales mesures réglementaires et modèle
CSGORoll csgoroll.com	2,74 millions — 3,5 millions / mois Durée moyenne : 9 min 23 s ; taux de rebond : 16%	$1.0B — $2.0B Chiffre d'affaires annuel Chiffre d'affaires annuel estimé de l'entreprise, provenant de l'avantage de la maison : entre $100M et $200M	Feral Holdings Limited Siège social à Belize City, au Belize (n° d'enregistrement 171519)	Interdit par l'ACMA australienne (mai 2023) ; sponsorisait l'équipe de niveau 1 G2 Esports, qui comptait des joueurs mineurs dans ses rangs
500 Casino (CSGO500) 500.casino / csgo500.com	220 000 — 425 000 / mois environ 105 000 visiteurs uniques par mois	$100k / semaine ($5.2M/an) à Royales Condition de mise pour les gros parieurs : $400 de mise pour chaque $1 de rakeback	Perfect Storm B.V. (Curaçao n° 150536) Licence OGL/2024/1354/0882 délivrée par la Commission de contrôle des jeux de Curaçao	Interdit par la Spelinspektionen suédoise (novembre 2023) pour avoir ciblé des joueurs suédois sans licence
CSGOBig csgobig.com	~169,600 / mois Durée moyenne : 19 min 12 s ; primaires américaines	Un chiffre d'affaires annuel de plusieurs millions Boîtes mystères, roulette et combats de caisses	Fonctionne via un routage par proxy auxiliaire letmeinbig.com (enregistré en 2023) & csgobiglogin.com	Cible de juillet 2016 pour C&D ; relancé avec une architecture d'authentification par proxy
CSGOFast csgofast.com	environ 150 000 — 250 000 / mois Un public international multilingue	Un chiffre d'affaires annuel de plusieurs millions Jeux de roulette et de « crash » à rythme effréné	Entités opérationnelles offshore Itinéraires Steam authentification via steam-login.authtofast.com	Cible de la mise en demeure de juillet 2016 ; n'a jamais cessé ses activités ; toujours en activité en 2026
CSGOPolygon csgopolygon.com / plg.bet	environ 300 000 — 500 000 / mois La prédominance de la CEI et de l'Europe de l'Est	Un chiffre d'affaires annuel de plusieurs millions Roulette crypto et skin, paris sur les matchs	Objectif de la deuxième vague (octobre 2016) Réorientation vers les cryptomonnaies avec le domaine miroir plg.bet	A tenu le coup pendant une décennie entière ; poursuit la liquidation des skins via des API tierces

La deuxième vague : pourquoi la mise en demeure de Valve visait au total plus de 43 sites
Le 17 octobre 2016, le conseiller juridique de Valve a officiellement informé la Commission des jeux de l'État de Washington qu'à la suite des 23 premières notifications envoyées le 19 juillet, Valve avait adressé des lettres de mise en demeure à **plus de 20 sites supplémentaires de jeux d'argent en « skins »** (ce qui porte le total officiel à plus de 43). Cette deuxième vague s'est avérée nécessaire car la liste initiale omettait, sans raison apparente, les centres de jeux d'argent les plus importants et les plus tristement célèbres au monde :

- **CSGOJackpot.com :** Le pionnier historique des « jackpots de peau », qui a géré des centaines de millions avant de mettre la clé sous la porte sous la menace d’une mise en accusation fédérale.

- **CSGOShuffle.com :** Le site au cœur du scandale de streaming de juillet 2016, où le streamer Twitch PhantomL0rd détenait secrètement 33% de la société et a été dénoncé pour avoir truqué les cotes avec les fonds de la maison.
- **L'écosystème macro (plus de 200 opérateurs) :** Selon une étude sectorielle menée par Narus Advisors et Eilers & Krejcik Gaming, plus de 200 sites distincts de jeux d'argent « skin » étaient en activité en 2016, générant $5.01 milliards de volume de paris auprès de 3,03 millions de joueurs actifs. Les 43 lettres de Valve ne couvraient que moins de 20% du marché actif.

Enquêtes officielles menées par les pouvoirs publics et les autorités de régulation sur les jeux d'argent « Steam Skin Gambling »
Le phénomène des paris « skin gambling » est documenté dans le cadre de nombreuses enquêtes officielles, mesures coercitives et prises de position gouvernementales :

1. Commission des jeux de l'État de Washington (WSGC) (2016-2018)
Envoi d'une mise en demeure officielle le 5 octobre 2016 ; publication d'une note d'information législative le 30 janvier 2018 établissant que les « skins » constituent des équivalents de trésorerie et faisant état d'un volume de paris sur les « skins » de $5.0B.

Rapport législatif du WSGC au format PDF (copie locale) ↗
2. Commission fédérale du commerce des États-Unis (FTC) (septembre 2017, dossier n° C-4632)
Première mesure coercitive fédérale visant les propriétaires de CSGOLotto, Trevor Martin et Thomas Cassell, dans le cadre des jeux d'argent « skin gambling », pour pratiques trompeuses et contrôle non divulgué de la plateforme.

Décision et ordonnance par consentement de la FTC ↗
3. Document de prise de position de la Commission britannique des jeux d'argent (UKGC) et audits consacrés aux jeunes
L'enquête de 2018 de la Gambling Commission a révélé que 3% des jeunes de 11 à 16 ans déclaraient avoir déjà parié avec des objets de jeu (skins).

Répertoire de recherches de l'UKGC ↗
UKGC policy on virtual currencies ↗
4. Enquête du Sénat australien sur l'environnement et les communications (2018)
Rapport du Parlement fédéral sur *« Microtransactions dans les jeux vidéo pour l'obtention d'objets aléatoires »*, en analysant les mécanismes des « loot boxes » de Valve, les retraits d'argent sur le marché secondaire et le contournement de la réglementation.

Enquête du Parlement australien ↗
La demande en cours
Publier le rapport d'application : quels comptes de jeux d'argent et quels bots ont été désactivés, quels serveurs de redirection ont été bloqués et quels services commerciaux ont reçu une autorisation. Une interdiction publique et un avertissement sur la page d'accueil ne suffisent pas à prouver que l'activité sous-jacente a été interrompue.

Partie B — Règles et bilan de leur application · Article 12

Le nom d'hôte figure déjà dans la requête.

Contexte et limites de la source
Valve dispose déjà d'une liste de domaines (le « Link Filter ») et reçoit déjà le nom d'hôte d'authentification dans chaque requête OpenID. Le pseudocode ci-dessous illustre la structure logique permettant de relier ces deux éléments. Aucune preuve publique n'indique que Valve

procède de la sorte.

Valve gère déjà une liste noire de domaines. Valve reçoit déjà l'hôte de connexion dans chaque requête OpenID. **Il n'y a rien à construire : il suffit de les assembler.** Il s'agit d'une recherche de nom d'hôte effectuée à partir d'une liste que Valve gère lui-même. Le pseudocode ci-dessous est donné à titre d'illustration et ne correspond pas à l'implémentation de Valve.

forensic_autoban.py
PSEUDOCODE À TITRE D'ILLUSTRATION — Valve.block_domain() et flag_session_as_mitm() ne sont pas de véritables appels d'API. Ceci illustre la structure logique d’une mesure d’atténuation Valve pouvant être mise en œuvre contre les domaines d’authentification par proxy, et non le fonctionnement interne réel de Valve.
Illustration : schéma logique d'une vérification de la requête OpenID entrante
def audit_openid_request(demande) :
blocked_origins = base de données.get_blacklisted_platforms()
proxy_domain = request.params.obtenir(« openid.realm »)
target_redirect = request.params.obtenir(« openid.return_to »)

Logique : si le proxy redirige vers un site bloqué, bloquer le proxy.
pour site dans blocked_origins :
si site dans target_redirect :
Valve.block_domain(proxy_domain)
Valve.flag_session_as_mitm(request.session)
# Résultat : la demande de connexion pour cet hôte a été refusée

Remarque :
Lorsqu’un domaine principal figure déjà dans le filtre de liens (par exemple, howl.gg, bloqué 2026-09-18/19/21) et que son hôte d’authentification (howl.uno) apparaît dans la requête OpenID provenant du bouton de connexion de ce site, l’association est observable par Valve à partir de ses propres données de requête. La vérification peut être automatisée ; son exécution, en revanche, ne l’est pas.

Précédents documentés et signalés

Valve est intervenu au moins une fois, d'après les informations disponibles, à l'encontre d'un opérateur tiers : en 2018, il a révoqué l'accès d'OPSkins au système ExpressTrade (Annonce de Valve ↗ archivé 2026-03-07 ↗). Des rapports de la communauté datant de 2018 font également état d'une plateforme (SkinJar) ayant perdu son accès ; ces rapports n'ont pas été vérifiés et le mécanisme est déduit du résultat, et non d'un processus rendu public.

Ce qu'établit ce précédent :
Valve peut bloquer l'accès d'un opérateur tiers quand bon lui semble. CSGOFast, cité dans les articles de presse relatifs aux notifications de juillet 2016, fonctionnait sur 2026-09-21 avec un hôte d'authentification enregistré sous 2026-06-30 qui ne renvoyait aucun blocage via Link Filter. Aucun critère publié n’explique pourquoi un opérateur a été coupé et d’autres non.

Ce qu'une date d'immatriculation indique et ce qu'elle n'indique pas

La date d'enregistrement d'un hôte d'authentification correspond à la date la plus ancienne à laquelle cet hôte aurait pu apparaître pour la première fois dans une requête OpenID ; elle ne prouve pas pour autant une utilisation continue. `sc-auth.net`, par exemple, a été enregistré sous

le numéro 2019-04-02 (RDAP) et a été observé dans le processus de connexion Steam de Skin.Club en septembre 2026 ; ce qui s'est passé entre ces deux dates ne figure pas dans les archives publiques.

Audit comparatif : normes de conformité aux API

Dimension relative à l'application de la loi	Règles relatives à l'API GitHub	Steam API Web (Valve)
1. Neutralité en matière de conformité	Des règles publiées et uniformes. Des limites de débit documentées (par exemple, 5,000 appels/heure pour les utilisateurs authentifiés, 15,000/heure pour les organisations GitHub Enterprise Cloud) et des politiques d'utilisation acceptable publiées s'appliquent à chaque compte.	Aucun critère n'a été publié. Les comptes individuels sont résiliés en vertu des clauses relatives à l'automatisation et à l'utilisation commerciale (plaintes archivées), tandis qu'aucun relevé des mesures prises par opérateur n'a été publié pour les plateformes commerciales.
2. Utilisation abusive d'OpenID / du proxy d'authentification	Les politiques publiées par GitHub permettent de suspendre ou de révoquer les applications et les jetons OAuth en cas d'abus, et sa documentation décrit la révocation automatique des jetons exposés (résumé de la documentation GitHub par les auteurs).	Les serveurs d'authentification de domaines distincts observés dans Steam flux OpenID (par exemple rbsnin.com, howl.uno, sc-auth.net) n'ont pas été bloqués par le filtre de liens sur 2026-09-21, contrairement à leurs domaines principaux.
3. Monétisation des abus	GitHub ne prélève aucun frais de transaction sur les articles transférés via des outils d'automatisation tiers ; son modèle économique repose sur les abonnements et les annonces publiées sur sa place de marché.	Valve vend les clés de coffrets permettant d'obtenir ces objets, et le Marché communautaire prélève des frais combinés d'environ 15% sur les ventes réalisées au sein du Marché. Aucune estimation des revenus attribuables aux plateformes tierces n'est fournie ici.
4. Durée de vie des boucles d'évasion	Les identifiants de client OAuth suspendus cessent de fonctionner sur l'ensemble de la plateforme dès leur suspension ; la documentation ne précise pas de délai d'intervention et aucun n'est supposé ici.	Les hôtes d'authentification de domaines distincts dont les dates d'enregistrement s'étendent de 2011 à septembre 2026 n'ont donné lieu à aucun blocage par le filtre de liens lors des vérifications 2026-09-19 et 2026-09-21. La date d'enregistrement constitue une limite inférieure quant à l'utilisation possible, et non une preuve d'utilisation continue.

Sources : rubrique GitHub — Documentation publiée par GitHub concernant les limites de débit de l'API et la politique de la plateforme (résumé des auteurs, non cité) · rubrique Steam — Vérifications du filtre de liens pour 2026-09-19 et 2026-09-21 (linkfilter-recheck-2026-09-21.json), registre RDAP (domain-registration.json) et les demandes d'assistance archivées (archives des preuves).

Partie B — Règles et bilan de leur application · Article 13

L'écart de prix « off-Steam »

L'objet se trouve dans un inventaire « Steam » ; la vente a lieu ailleurs. Un AWP Dragon Lore « Factory New » avait **62 offres en cours sur CSFloat**; le prix le plus bas demandé **$10,623.95**. Sur le marché de Steam, le prix demandé ne peut pas dépasser environ $1,800. Pour vendre à un prix plus élevé que celui observé, un propriétaire doit trouver un acheteur ou une place de marché hors Steam. L'article et son transfert dépendent toujours de Steam.

What this means — the Community Market listing ceiling
Steam’s own market refuses a listing above roughly $1,800. A seller may ask less, never more. Items whose market price sits above that line therefore cannot be sold at that price on Steam at all — which is the mechanism that moves those sales to third-party venues while the item itself never leaves Valve’s inventory system.

Section 13 — the off-Steam price gap →

Contexte et limites de la source
Cette section présente trois types de comptage différents, qui ne sont pas interchangeables. **245** correspond au nombre de catégories de noms d'articles CS2 dont l'offre active la moins chère dépassait $1,800 sur CSFloat uniquement, le 20 septembre 2026. **241** Il s'agit de cet ensemble, dont on a retiré les quatre catégories épinglées au plafond $100,000 de CSFloat, qui correspond au panneau sur lequel est calculé le plancher $13.63M. **248** Voici un autre aperçu : les catégories dont le prix dépassait le plafond sur au moins deux des cinq places de marché au 23 septembre 2026. Les places de marché se recoupent ; il ne faut donc en aucun cas additionner les chiffres provenant de différentes places de marché. Tous les chiffres présentés ici correspondent à des prix demandés, et non à des ventes conclues ; aucun d’entre eux ne représente de chiffre d’affaires, de volume d’affaires ou de bénéfice — ni pour Valve ni pour quiconque d’autre. Les valeurs indiquées par PriceEmpire sont des estimations arrondies publiées par ce site, et sa carte « Steam » couvre des objets issus d’autres jeux « Steam » ; les périmètres de comparaison ne sont donc pas identiques.

Un article. Deux systèmes de prix. SUIVEZ L'ACTUALITÉ
Étape 3 / 3
Dans ce cas, le vendeur doit trouver une plateforme ou un acheteur hors Steam. L'article dépend toujours du stock et du système de transfert de Steam.

STEAM **À propos de $1,800** Plafond publié pour les annonces sur le Marché communautaire
CATALOGUE ENREGISTRÉ **$10,623.95** AWP Dragon Lore neuf d'usine : demande de prix
LA DÉPENDANCE **Toujours un article Steam** Le stock et le transfert restent à Steam
01 / ARTICLE **Valve inventaire du jeu** Objet de CS2 ou Dota 2 détenu dans Steam
02 / PLAFOND **À propos de $1,800 sur Steam** Prix maximal pour une annonce sur le Marché
03 / DEMANDE EXTÉRIEURE **$10,623.95 pour « Dragon Lore »** L'offre CSFloat la moins chère dans l'instantané daté
04 / LIVRAISON **Steam reste dans la chaîne** La propriété et le transfert des objets dépendent de ce système
ARCHITECTURE DU MARCHÉ · INSTANTANÉ DATÉ, 20 SEPTEMBRE 2026

L'écart de prix est quantifiable.

Nous avons recensé les catégories d'articles dont l'offre active la moins chère était strictement supérieure à1,800.. Les pages CSFloat et Skinport correspondent à des instantanés distincts dont les inventaires CS2 se recoupent ; leurs chiffres ne peuvent donc pas être additionnés. Les offres externes indiquent les sites où des prix de vente plus élevés sont proposés, tandis que Steam continue de gérer la propriété et le transfert des articles.

245 CATÉGORIES CS2 · CSFLOAT

166 CATÉGORIES CS2 · SKINPORT

3 CATÉGORIES D'2S SUR DOTA · SKINPORT

$10,623.95 QUESTIONS SUR L'ÉTAGE « DRAGON LORE »

Dragon Lore : 62 propose actuellement CSFloat offres dans la catégorie « Factory New » ; le prix affiché correspond à une demande de vente et non à une vente confirmée. Steam autorise la mise en vente de l’article à un prix inférieur, mais ne permet pas de publier une demande de vente supérieure à celle observée. La déclaration de Valve, disponible à l’adresse 2016, confirme que la société a connaissance du fait que des opérateurs de jeux d’argent utilisent OpenID et l’infrastructure commerciale de Steam. Il convient de déterminer séparément si une place de marché tierce spécifique enfreint les règles de Valve.

Consulter le registre complet → CSFloat JSON ↗ Skinport JSON ↗ Déclaration de Valve sur « 2016 » ↗

API DIRECTE CSFLOAT / INSTANTANÉ DATÉ **$13.63M**

Valeur totale minimale demandée en **241 catégories d'articles** et **3,395 offres en cours**. Calculé en multipliant le prix de vente le plus bas de chaque catégorie par le nombre d'offres correspondantes. Les quatre catégories plafonnées à $100,000 par CSFloat sont exclues de ce panel prudent.

Ce que révèle ce chiffre en dollars

Ces offres représentent au moins **$13,631,888.25** dans les prix demandés publiés pour ce sous-ensemble limité de CSFloat. En incluant les quatre catégories dont le prix est plafonné, on obtient **$14,231,888.25**. Il s'agit d'un *seuil pour les ordres d'achat actifs*, et non pas le chiffre d'affaires réalisé, la trésorerie, les bénéfices ou l'ensemble du marché CS2.

Recalculer à partir de l'instantané CSFloat de 245 lignes ↗

PRICEEMPIRE / VALEUR INSCRITE **Steam : n° 15 sur 39**

De nombreuses salles indiquent une valeur en dollars supérieure à Steam.

UUSkins
$133.8M
YouPin898
$127.5M
Buff.163
$104M
Moon.Market
$100.3M
White.Market
$89.6M
Buff.Market
$86.7M
Steam
$31M
Les six valeurs les plus élevées affichées et Steam. PriceEmpire arrondit ces chiffres ; Steam indique **$31M**. Quatorze lieux répertoriés le devancent selon les montants en dollars affichés.

PRICEEMPIRE / NOMBRE D'OFFRES **Steam : n° 1 sur 39**

Steam reste en tête en termes de nombre d'offres.

Steam
32,2 millions
YouPin898
5,9 millions
C5Game
4,6 millions
HaloSkins
4,4 millions
Skinport
3,8 millions
Steam affiche **32,2 millions** offres. Le nombre d'offres et la valeur totale des demandes ne répondent pas aux mêmes questions ; de nombreuses annonces à bas prix peuvent faire grimper ce chiffre.

Source : Comparatif public de PriceEmpire ↗ archivé 2026-09-21 ↗, enregistré le 2026-09-20 à 19 h 03 UTC ; extraction datée de 39 lignes ↗. Les chiffres indiqués sont des estimations arrondies, et les stocks peuvent se recouper d'un site à l'autre. La fiche de Steam mentionne également des éléments issus d'autres jeux Steam ; les périmètres ne sont donc pas identiques. Les valeurs indiquées correspondent aux prix demandés, et non aux ventes ou au chiffre d'affaires.

42
AUTRE SOURCE / STEAMANALYST

L'écosystème commercial est sous les yeux de tous.

Répertoire des boutiques de SteamAnalyst archivé 2026-07-19 ↗ répertorie 42 places de marché CS2 tierces aux côtés de Steam, avec des données récentes sur les prix pour 32 des 43 entrées. PriceEmpire répertorie 39 places de marché selon ses propres critères de sélection. Entreprises nommées, offres publiques, prix visibles : cette économie est transparente.

LE PLAFOND EST LE MÉCANISME : LA PROMOTION PREND FIN, MAIS L'ARTICLE RESTE.

Sur cinq places de marché représentées dans un instantané sous licence, **248 catégories d'articles CS2 ont un prix fixé indépendamment supérieur au plafond de mise en vente d'environ $1,800 fixé par Steam pour au moins deux d'entre elles — et chacune d'entre elles est absente de Steam**. Ce même instantané a classé l'ensemble du catalogue par prix : le marché de Valve propose 95.3% des catégories d'articles situées en dessous de son plafond et 1.9% de celles situées au-dessus. Cette chute ne reflète pas une baisse de la demande ; elle correspond exactement à la règle publiée. La vente à ces prix nécessite un acheteur ou une place de marché externe, tandis que Steam contrôle toujours le stock et le transfert : la transaction quitte la caisse de Valve et la livraison reste sur l'infrastructure de Valve.

Steam FAQ sur le marché ↗ archivé 2026-09-21 ↗ Steam Contrat d'abonnement ↗ archivé 2026-09-21 ↗ Ensemble de données « Atlas » portant sur cinq marchés ↗ Manifeste de provenance ↗ Instantané précédent de CSFloat ↗ Aperçu de Skinport ↗ PriceEmpire ↗ archivé 2026-09-21 ↗ SteamAnalyst ↗ archivé 2026-07-19 ↗ Registre des écarts de prix ↗ Atlas des échelles de prix ↗

Partie C — Cadres juridiques
Partie C — Cadres juridiques · Section 14 · Accès du personnel

Qui peut réinitialiser les mesures de sécurité ?

Contexte et limites de la source
La sécurité d'un compte dépend également des personnes qui sont en mesure de le récupérer, de consulter ses données privées ou de réinitialiser ses mesures de sécurité. L'enquête doit surveiller ces actions privilégiées avec autant d'attention que les abus d'API.

La procédure de récupération de compte permet à un agent du service d'assistance de retirer la propriété d'un compte à son titulaire. **Valve a confirmé par écrit, à deux reprises — en février 2023 et en novembre 2025 — que ce pouvoir avait été utilisé pour confier des comptes à des personnes non autorisées.** À trente-trois mois d'intervalle, par le même canal. Ci-dessous : ce que vaut cet accès, six cas documentés, et le journal Valve qui contient des informations sur chacun d'entre eux et n'a été communiqué à personne.

Témoignage conservé / 9 mai 2025

Un ticket de récupération qui a désactivé la sécurité du compte, et une perte déclarée de $10,000

Un utilisateur, dans les archives de l'assistance, signale que Steam l'assistance a réinitialisé le mot de passe et désactivé la protection du compte après qu'une autre personne eut soumis une demande de récupération. L'auteur précise que le compte était inactif depuis des années, qu'il contenait des éléments datant de 2016-2017 et qu'il comportait Steam Guard, un numéro de téléphone associé et des codes de récupération enregistrés.

> « Steam Le service d'assistance a tout de même permis à quelqu'un d'autre d'accéder à mon compte. »

Allégation à la première personne, conservée dans `steam_support_tickets_MEGA.json`, enregistrement n° 110. Lire l'intégralité de la publication enregistrée ↗

Il ne s'agit pas d'un simple coup de malchance pour un utilisateur. Cette même procédure — une demande d'aide visant à transférer un compte à la personne qui fournit les données les plus anciennes — est la méthode officielle appliquée dans tous les cas répertoriés dans le registre ci-dessous, et Valve l'a confirmée par écrit à deux reprises.

Le propriétaire n'a aucune chance de gagner ce débat. La procédure de récupération demande la première clé CD, la première adresse e-mail, la première carte bancaire, le premier numéro de téléphone. Ces informations se trouvent dans la base de données de Valve, et le service d’assistance y a accès — on dit que ces données remontent à quinze ans. Une personne qui possède une copie de votre dossier pourra toujours retracer davantage de votre historique que vous ne le pourriez vous-même. Les cibles ont été choisies en fonction de critères précis : inactives depuis des années, de grande valeur, et souvent achetées d’occasion, de sorte que le détenteur n’ait jamais connu la clé d’origine. Par la suite, les comptes ont été purement et simplement supprimés, coupant ainsi la piste de l’historique des objets que la communauté utilise pour retracer l’origine d’un skin — une suppression qu’un utilisateur lambda ne peut effectuer sans respecter la période d’attente standard.

Principe du privilège minimal / OWASP A01
Les droits de récupération doivent être limités à la tâche concernée, faire l'objet d'un contrôle indépendant et être consignés. Vérifiez qui est habilité à réinitialiser les identifiants, à supprimer Steam Guard, à consulter les relevés de facturation ou à exporter les données des comptes. Recommandations de l'OWASP en matière de contrôle d'accès ↗ archivé 2026-09-20 ↗

Accès étendu aux services d'assistance Risque lié à l'étendue des droits d'accès

Au-delà de l'inventaire.

Si l'accès généralisé est utilisé à mauvais escient, la télémétrie privée peut devenir un outil de profilage, d'hameçonnage ciblé et de surveillance. Parmi les victimes potentielles figurent les utilisateurs lambda, le personnel militaire, les personnalités publiques et leurs familles. Il s'agit là d'un modèle de menace ; les autorisations exactes nécessitent des registres de contrôle d'accès.

01 Historique et localisation de l'adresse IP

Les journaux d'adresses IP peuvent révéler l'historique de navigation et la localisation approximative. À eux seuls, ils ne permettent pas de déterminer avec précision les déplacements physiques.

02 Identification par empreinte numérique des appareils

Les identifiants d'appareil, lorsqu'ils sont collectés et accessibles, permettent d'établir un lien entre les sessions et les comptes.

03 Télémétrie d'activité

Les horodatages de connexion et les historiques de session peuvent révéler des habitudes, y compris des activités qui n'apparaissent pas sur un profil public.

04 Communication et contacts

L'accès aux messages conservés ou aux coordonnées élargirait les possibilités de profilage et d'ingénierie sociale.

05 Dévoilement de l'identité

Les données originales relatives aux e-mails, aux numéros de téléphone et aux paiements permettent d'associer un compte pseudonyme à une personne.

06 Revente de données et responsabilité

Les listes de cibles exportées pourraient servir à mener des escroqueries ciblées. Il convient d’identifier l’auteur, le lieu d’accès, les destinataires et les transferts ; le lieu à lui seul ne suffit pas à établir ni l’accès ni l’immunité juridique.

Valve décrit la consignation des adresses IP, les informations sur les appareils, les relevés de paiement et les prestataires de services d'assistance tiers dans son Politique de confidentialité, articles 3 et 5.2 archivé 2026-09-21 ↗. Cette politique autorise l'accès de tiers à l'assistance ; toutefois, la piste d'audit qui permettrait de déterminer quel prestataire a accédé à quelle catégorie, à quel moment et en vertu de quelle autorisation n'a pas été divulguée.

Section 14.1 · le registre · juin 2022 → novembre 2025 · toutes les données sont référencées

Valve a ouvert la porte à deux reprises, à trente-trois mois d'intervalle. Elle ne s'est jamais refermée.

Six cas ont été signalés dans lesquels des comptes ont été récupérés via le canal d’aide de Steam lui-même, ou grâce aux identifiants protégés par ce canal. Chaque montant correspond au chiffre publié par la source citée, et chaque source est nommée. Deux des six victimes ont été dédommagées. Ce qui les distinguait des autres, ce n'était pas ce qui s'était passé, mais qui observait la situation.

Valve, par écrit — février 2023 «« Les objets en question ont été retirés de votre compte car ils provenaient d'un compte qui avait été piraté à la suite d'une demande d'assistance, dont l'équipe CS:GO assume l'entière responsabilité. Nous avons annulé les échanges et supprimé ces objets de tous les comptes qui les avaient reçus. »»*Steam Réponse du service d'assistance à un destinataire des articles de HFB, reproduite par Dexerto, 21 février 2023 ↗ archivé 2025-08-18 ↗*
Valve, de nouveau par écrit — novembre 2025 · 33 mois plus tard «« Un technicien du service d'assistance chargé de traiter votre demande d'aide n'a pas respecté notre procédure, ce qui a entraîné la réactivation de votre compte au nom d'une autre personne. Je vous présente mes excuses pour cette erreur. »»*Steam Réponse du service d'assistance à Hawkeye337, citée dans Dexerto, 14 novembre 2025 ↗*

1. 21 juin 2022
   HFB — le plus grand choix de produits du jeu$2,000,000+ · *relevé à $3,000,000+ lors du suivi de février 2023*
   Sept objets de collection « Dragon Lores » de l’AWP et le karambit « Blue Gem » n° 1, ce couteau à lui seul étant estimé à environ **1.26 millions de dollars**. Le compte était inactif depuis trois ans, mais l'application d'authentification mobile était toujours active ; l'adresse e-mail et le mot de passe ont tout de même été modifiés, via la procédure de récupération proposée par le service d'assistance.

   L'argent a disparu avant les objets. Selon certaines informations, **$200,000+** Une partie du produit de la vente avait déjà été retirée via market.csgo.com — une place de marché qui effectue les règlements en espèces et en cryptomonnaies. L'annulation d'une transaction permet de récupérer un skin, mais ne restitue pas l'argent déjà encaissé par l'autre partie.

   Et la solution a cessé de fonctionner. Un acheteur a déplacé son « Souvenir Dragon Lore » dans un espace de stockage du jeu. Le script de restauration de Valve ne pouvait pas accéder au contenu de son propre conteneur ; il a donc fourni une nouvelle copie au propriétaire tout en laissant l'objet caché en place — Valve a dupliqué un **$130,000** objet alors qu’il tentait de faire annuler un vol. Il a été repéré grâce à la comparaison des identifiants d’objets et aux signalements de la communauté, puis supprimé un mois plus tard, en juillet 2022. L’acheteur a été remboursé par BUFF, et non par Valve. Une intervention d’urgence aussi précaire ne constitue pas un mécanisme de contrôle ; c’est ce que fait une plateforme lorsqu’elle n’a aucun contrôle.

Dexerto, 21 juin 2022 ↗ archivé 2022-07-02 ↗ · Kaspersky ↗ · montant du retrait par Esportfire, 22 juin 2022 ↗ archivé 2026-05-15 ↗, attribué là-bas à plusieurs sources Twitter · duplication et suppression conformément à Esportsbetting, 14 juillet 2022 ↗

Restauré *Les transactions ont été annulées. Les articles ont été retirés des stocks de ceux qui les avaient payés au prix fort.*

2. 14 août 2022
   CS.Money — les bots propres à la plateforme $6,300,000 · *19,000+ skins · première estimation $1.6M*
   Les pirates ont mis la main sur les fichiers de l'authentificateur mobile des bots de trading de la plateforme et les ont vidés, puis ont envoyé une partie du butin à des traders connus afin de brouiller les pistes. Des chercheurs de la communauté ont retracé **55 comptes d'attaquants en quelques heures** et les a publiés.

   Valve n'a rien changé. La raison invoquée était qu'un site tiers se situait en dehors de Steam — ce même Steam sur lequel le vol s'était déroulé de bout en bout, en exploitant son inventaire, son API commerciale et son système de comptes.

   Esportfire, 14 août 2022 ↗ archivé 2025-11-15 ↗

   Refusé *Pas de réversion. La perte est restée à la charge de la plateforme et de ses utilisateurs.*

3. Signalé
   21 février 2023
   Qkss — même porte, même acteur $1,000,000+
   Il a été signalé que cette mesure a été prise de la même manière que pour HFB, par le même intervenant, via la même demande d'assistance. HFB avait été entièrement réglé huit mois plus tôt. Ce n'était pas le cas pour Qkss.

   Un parcours. Deux réponses. D'après les documents rendus publics, rien ne permet de distinguer ces deux affaires, si ce n'est la taille de l'auditoire.

   Dexerto, 21 février 2023 ↗ archivé 2025-08-18 ↗

   Refusé *Non restauré.*

4. Signalé
   Février 2023
   Le délit d'initié en soi — une année de délit d'initié ≈ $320,000 · *porte sur une période d'environ un an ; il ne s'agit pas d'une évaluation des stocks*
   L'accès via le service d'assistance a permis de consulter l'historique du compte jusqu'au **15 ans** — la première clé CD, le premier e-mail, la première carte. Ce sont précisément les justificatifs exigés dans le cadre de la procédure de récupération, et c’est pourquoi la personne qui détient la base de données l’emporte toujours face à celle qui détient le compte.

   Le blogueur Mzkshow a révélé comment l'opérateur « Steam Help » et son complice « Alexander » s'en sont pris à des comptes inactifs contenant plus de $100k de skins. Un M4A4 Howl volé, orné des hologrammes « iBUYPOWER » et « Titan Katowice 2014 », s'est vendu pour **$35,000** et s'est retrouvé face à Valerii « b1t » Vakhovskyi, de NAVI, qui n'avait aucun moyen de le savoir. Après l'intervention de Valve, le prestataire a licencié l'ensemble de son service d'assistance Steam.

   VKPlay ↗ · Lis-Skins ↗ · Escorenews (RU) ↗ · Dexerto (EN) ↗

   Pas de registre *Valve n'a jamais révélé le nombre de comptes concernés, ni informé les personnes concernées.*

5. Signalé
   2 décembre 2024
   « Matvey » — après les licenciements$13,000
   La récupération a été accordée à une personne qui a fourni des données de compte que le titulaire lui-même n'arrivait pas à faire correspondre. Deux ans après que le prestataire eut fermé son service d'assistance Steam, la même démarche a abouti au même résultat.

   Message archivé, 2 décembre 2024 ↗ archivé 2025-08-05 ↗ · lignes source et hachages ↓

   Refusé*Non restauré.*
6. 13 novembre 2025
   Hawkeye337 (Mark Spurlock) — et la deuxième confession≈ $300,000–$500,000 · *Collection complète d'holligrammes de Katowice 2014*
   L'agresseur a exigé **1 bitcoin** et a commencé à transférer la collection sur des disques Negev afin de la détruire. Steam La réponse écrite du service d'assistance correspond à la deuxième reconnaissance mentionnée ci-dessus : un technicien a traité la demande d'assistance, n'a pas respecté la procédure et a confié le compte à quelqu'un d'autre.

   C'est le flux qui a permis de résoudre le problème. Quelques heures après la publication sur X des messages taguant Valve, le compte a été réactivé et tous les stickers ont été rétablis. Qkss n'avait pas une telle audience.

   Skin.club ↗ · Dexerto ↗ · Esportfire ↗ archivé 2025-12-17 ↗

   Restauré*La décision a été annulée quelques heures après que l'article soit devenu viral.*

Ce que le registre révèle, contrairement à chaque cas pris individuellement.

La ligne n'a jamais été fermée. La première admission remonte à février 2023 et la seconde à novembre 2025 — **à trente-trois mois d'intervalle**, avec le licenciement massif des sous-traitants, une récidive avérée et une faille de sécurité de la plateforme ayant entraîné une perte de $6.3 millions entre-temps. En comptant à partir du premier vol consigné dans ce registre, le canal est resté ouvert pendant **trois ans et cinq mois**. Quelles qu’aient été les mesures prises en 2023, la demande d’aide a tout de même été transmise à la mauvaise personne en novembre 2025 — selon les propres mots de Valve.

La restitution tenait compte de l'attention, et non du préjudice. Réintégré : le plus grand inventaire du jeu, et le collectionneur dont le fil de discussion a fait le buzz. Refusé : $1,000,000, $6,300,000, $13,000. Valve n'a jamais publié la règle qu'il applique, car une règle publiée devrait expliquer ces trois-là.

Personne n'en a été informé. Ni les utilisateurs dont l'historique des comptes a été extrait de la base de données, ni une autorité de contrôle, ni le marché qui a acheté les articles de bonne foi et s'est vu les retirer. Il n'y a pas de notification de violation, pas de rapport d'incident, pas de décompte des comptes concernés — **et les recettes conservées sous forme d'argent**, par le biais de places de marché qui effectuent des paiements en espèces et en cryptomonnaies. Une annulation de transaction ne peut pas suivre les fonds sortant de Steam.

Valve contient la piste d'audit de l'assistance, le journal des tickets de dépannage et l'historique des transactions correspondant à chaque ligne ci-dessus. Aucun de ces éléments n'a été fourni. Demandez votre exemplaire →

La question de l'accord de confidentialité (NDA)

La confidentialité doit aller de pair avec la responsabilité technique.

Comparez les accords de confidentialité avec les autorisations effectives, les contrôles à l'exportation, les autorisations de réinitialisation et les journaux d'accès. Une réponse type ne permet pas de réfuter une allégation selon laquelle le processus de récupération lui-même aurait fait l'objet d'un abus.

Articles 28, 32 à 34 du RGPD
L'article 33 accorde au responsable du traitement un délai de 72 heures pour notifier à l'autorité de contrôle toute violation de données à caractère personnel ; l'article 34 impose d'informer les personnes concernées lorsque le risque qu'elles encourent est élevé. Valve a confirmé par écrit, à deux reprises, que son service d'assistance avait transmis des comptes à des personnes non autorisées — historique des comptes, relevés de facturation et tout le reste. **Aucune notification au titre de l'un ou l'autre de ces articles n'a été publiée, et aucun utilisateur concerné n'a signalé en avoir reçu une.** Consultez le règlement ↗ archivé 2026-09-20 ↗

Ajoutez « accès à l'assistance » à votre demande →

Partie C — Cadres juridiques · Section 15 · Échelle commerciale

Suivez la trace de l'argent. Séparez les transactions.

Contexte et limites de la source
La question de l'utilisation à des fins commerciales se pose avec plus d'acuité lorsque les flux financiers sont dissociés. Les transferts de biens à des tiers, les ventes principales de Valve et les retraits de fonds externes constituent des transactions distinctes.

L'article appartient à Valve. Le stock est de Valve. Le transfert s'effectue sur les serveurs de Valve. **Seul le paiement s'effectue ailleurs** — c'est-à-dire l'étape qui détermine si une personne est considérée comme un opérateur de transfert de fonds, et la seule étape que Valve ne réalise pas.

Le mécanisme de recettes

Là où l'argent circule réellement.

Trois voies / une économie fondée sur un seul bien

1. 01 / Compte **Inventaire des utilisateurs**
   Articles en stock : Steam
2. 02 / Transfert **Commerce P2P**
   Utilisateur ↔ bot ou utilisateur ↔ utilisateur
3. 03 / Règlement **Plateforme externe**
   Solde du site ou paiement de Steam

Diffusion **Le moteur économique ne se limite pas aux frais de transfert**
Steam fournit l'infrastructure de gestion des stocks et de transfert utilisée par les marchés externes. L'argument économique avancé dans le cadre de l'enquête est que la liquidité de la revente et la demande répétée soutiennent les dépenses liées aux coffrets, aux clés et aux articles de remplacement, ainsi que les commissions sur les ventes ultérieures sur le Marché communautaire. Un transfert direct entre particuliers (P2P) n'entraîne aucune commission du Marché communautaire ; ce fait comptable ne permet toutefois pas de trancher la question de l'intérêt général. Valve conserve à tout moment le contrôle de l'accès aux comptes et des restrictions de négociation.

1. 01 / Demande secondaire **Liquidité et valeur de revente**
   Demande extérieure liée au commerce et aux jeux d'argent
2. 02 / Dépenses primaires **Clés, étuis et capsules**
   Achats à partir de Valve lorsque cette option est proposée
3. 03 / Chiffre d'affaires **Revenus de la vente en première main**
   Plus les frais liés aux ventes réelles sur le marché

5% + 10% **Steam + frais CS2 sur les ventes sur le Marché communautaire**

Conclusion économique de cette étude : l'existence de marchés de revente liquides peut encourager les dépenses pour l'achat de produits neufs. Le symbole bien connu 15% regroupe les taux des frais de marché, soumis à des montants minimaux et à des arrondis ; il ne s'agit pas d'une taxe prélevée sur chaque transaction commerciale avec l'étranger.

Barème des frais du marché communautaire de Valve ↗ archivé 2026-09-21 ↗. Le 25 février 2026 Le procureur général de New York a intenté une action en justice archivé 2026-09-01 ↗ alléguant que les « loot boxes » payantes sont liées à la revente en argent réel et aux méfaits du jeu — ce même lien que ce dossier met en évidence du point de vue de l’infrastructure technique. Cette plainte est une allégation, et non une conclusion ; elle est citée ici parce qu’un organisme d’application de la loi de l’État a soulevé une question étroitement liée à celle posée par ce dossier : où sont les résultats concrets en matière d’application de la loi qui correspondent aux déclarations publiques ?

1. 01 / Entrée **Dépôt en cryptomonnaie**
   Enregistrements relatifs aux services externes et aux portefeuilles
2. 02 / Conversion **Équilibre → apparences**
   Articles livrés via Steam transactions
3. 03 / Sortie **Vente externe de monnaie fiduciaire**
   Vendeur, acheteur et prestataire de paiement

KYC ? **Identifier le responsable à chaque transfert de responsabilité**

C'est cette piste qu'il convient d'explorer, et non un service de conversion d'argent via l'API native Steam. Vérifiez les contrôles d'identité, la conservation des fonds, les identifiants de transaction et les destinataires des versements auprès de chaque opérateur externe avant de valider un retrait sans vérification d'identité (no-KYC).

États-Unis / Loi sur le secret bancaire

Classez d'abord l'activité, puis l'obligation.

Le FinCEN évalue les activités de transfert de fonds en fonction des activités exercées par l’entreprise. L'acceptation et le transfert de monnaie virtuelle convertible peuvent entraîner des obligations en matière de services monétaires, sous réserve des définitions et exceptions applicables. Le portefeuille Steam de Valve accepte des fonds et les convertit en objets de jeu ; ces objets sont ensuite monnayés par des opérateurs tiers contre de la monnaie réelle. L’objet et son transfert s’effectuent sur l’infrastructure de Valve ; ce n’est pas le cas du retrait d’argent, et la question de savoir si une partie quelconque de ce cycle répond aux définitions du transfert de fonds relève d’une classification qui incombe au FinCEN, et non d’une conclusion tirée ici.

FinCEN FIN-2019-G001, §§ 1–2, 5.1 ↗ archivé 2025-07-11 ↗

Union européenne / blanchiment d'argent

Suivi des recettes, des connaissances et de l'assistance.

La directive (UE) 2018/1673 porte sur le blanchiment intentionnel et la participation impliquant des produits du crime. La question qui se pose dans le cadre de l’enquête est de savoir ce que Valve savait au sujet des opérateurs utilisant son infrastructure de trading et OpenID après le 13 juillet 2016, date à laquelle elle a publiquement décrit cette utilisation, et quelles mesures elle a prises à leur égard. Valve n’a publié aucun registre des mesures coercitives par opérateur ; c’est ce registre, et non le présent dossier, qui permettrait de répondre à cette question.

Cadre pénal de l'UE ↗

Terminologie de la 6e directive anti-blanchiment (AMLD6) : La directive pénale susmentionnée est distincte de la directive (UE) 2024/1640, également appelée AMLD6. Pour cette dernière, la date limite générale de transposition est fixée au 10 juillet 2027, sous réserve de certaines exceptions. Article 78 ↗ archivé 2026-08-30 ↗

Partie C — Cadres juridiques · Section 16 · Notification, réponse, responsabilité

La loi sur les services numériques : consigner les connaissances

Contexte et limites de la source
Deux éléments d'une notification au titre de l'article 16 relèvent de la responsabilité du déclarant plutôt que de ce dossier : les coordonnées du déclarant et une déclaration de bonne foi attestant que les informations sont exactes. Tout ce que l’article exige par ailleurs — l’explication étayée et l’emplacement électronique exact — est précisé dans la section 3 et dans le registre des itinéraires, avec les réponses enregistrées et les hachages, de sorte que n’importe quelle partie puisse le déposer. Deux autres limites s’appliquent à la loi elle-même : la perte de l’exemption relative à l’hébergement n’entraîne pas en soi de responsabilité au titre d’une autre loi, et le montant de 6% prévu à l’article 52, paragraphe 3, constitue un plafond légal, et non une amende fixée à Valve.

En vertu de la DSA, un hébergeur ne bénéficie de l'immunité de responsabilité que jusqu'à ce qu'il ait connaissance de faits précis et qu'il omette d'agir. **Ce dossier constitue cette notification.** Il mentionne les hôtes, les dates, les réponses enregistrées et les hachages. Depuis la publication, la question n’est plus de savoir si Valve était au courant, mais ce que Valve a fait ensuite.

01 Juillet 2016 / l'exposition « Le dossier »

Un délai de dix jours.

L'avis reproduit ci-dessus constitue le point de départ historique de la comparaison des mesures d'application menée dans le cadre de l'enquête.

02 17 février 2024 / candidature générale

La fenêtre temporelle DSA.

Il convient de distinguer les comportements antérieurs de ceux adoptés pendant la période au cours de laquelle les obligations prévues par la DSA s'appliquent.

03 Dix ans / instantané du dossier d'origine

La durée doit être accompagnée d'un historique des notifications.

Le délai écoulé depuis juillet 2016 (voir section 11) est un indicateur issu du dossier. Il ne s'agit pas de dix années de violations avérées de la DSA. Associez chaque notification à un élément spécifique, à la législation applicable, à une preuve de transmission et à une réponse.

Article 52, paragraphe 3 / plafond légal**6%**

du chiffre d'affaires annuel mondial

Amende maximale en cas de manquement aux obligations prévues par la DSA, calculée sur la base de l'exercice financier précédent du prestataire. Il s'agit d'un plafond légal et non d'une sanction effectivement infligée à Valve.

Articles 6, 8 et 16 / le critère juridique
En ce qui concerne les services d'hébergement concernés, la connaissance spécifique du contenu et l'absence d'action rapide peuvent entraîner la perte de l'exonération relative à l'hébergement. Une notification suffisamment précise peut établir la connaissance du contenu en question. La DSA n'impose aucune obligation générale de surveillance ; la perte de l'exonération n'entraîne pas en soi une responsabilité au titre d'une autre loi.

DSA : articles 6, 8, 16, 52, 53, 93 et considérant 17 ↗ archivé 2026-09-20 ↗

Consulter les réclamations archivées ↗ Créer la chronologie du compte → Analyse juridique et économique complète →

Partie C — Cadres juridiques · Section 17 · Identité, âge, accès aux services commerciaux

Mineurs : une connexion avec « Steam » ne constitue pas une vérification de l'âge

Contexte et limites de la source
Aucune donnée relative à un mineur n'apparaît dans ce dossier et aucune n'a été collectée : les auteurs ne se sont pas inscrits, n'ont rien déposé ni effectué de connexion sur aucune des plateformes citées. Toute personne s'appuyant sur cette section doit préserver la confidentialité des éléments de preuve concernant un enfant et expurger les détails permettant de l'identifier des pièces à conviction rendues publiques. La loi COPPA est citée ici en tant que loi sur la protection de la vie privée des enfants, avec ses propres conditions d’application — public visé, connaissance effective, données à caractère personnel collectées — et non comme une règle générale relative à l’âge légal pour les jeux d’argent ; la plainte déposée à New York en 2026 est une allégation émanant d’une autorité publique, et non une conclusion.

« Se connecter avec Steam » permet de vérifier l'existence d'un compte. **Cela ne prouve rien quant à l'âge** — et sur ces sites, c’est le seul obstacle entre un enfant et un dépôt. Lisez-le avec Section 3.1: au sein du client Steam, l'avertissement qu'un navigateur afficherait ne s'affiche jamais, de sorte que l'enfant ne le voit jamais.

Ce qu'offre OpenID Steam**Identité du compte**
Un SteamID vérifié, utilisé pour se connecter ou associer un compte.

≠
Ce que l'opérateur doit établir**Conditions d'éligibilité pour participer**
Âge, juridiction compétente et vérifications d'identité éventuellement requises.

Fondements techniques : Documentation Steamworks OpenID ↗ archivé 2026-09-21 ↗. La vérification d'identité consignée ne constitue pas une attestation selon laquelle l'utilisateur est légalement autorisé à jouer.

COPPA / enfants de moins de 13 ans

Identifiez l'opérateur et les données.

La loi COPPA s'applique aux services destinés aux enfants qui relèvent de son champ d'application, ainsi qu'aux services ayant la connaissance effective qu'ils collectent des données à caractère personnel auprès d'enfants de moins de 13 ans. Il s'agit d'une loi relative à la protection de la vie privée des enfants, et non d'une règle générale concernant l'âge légal pour jouer à des jeux d'argent. Il convient de définir le public cible, les données à caractère personnel collectées, la connaissance de ces faits et la procédure d'obtention du consentement parental.

FTC : Exigences de la loi COPPA ↗ archivé 2026-09-21 ↗

Les éléments de preuve à conserver

Enregistrez le parcours, de la connexion au versement.

Conserver les critères d'âge d'accès au site, le libellé des conditions d'inscription, les conditions d'éligibilité, le processus de paiement et l'historique des plaintes. Évaluer chaque opérateur séparément. Préserver la confidentialité de tout élément de preuve concernant un enfant et masquer les informations permettant de l'identifier dans les pièces versées au dossier public.

Un autre registre public relatif à l'application de la loi est celui de Annonce d'une plainte à New York en 2026 archivé 2026-09-01 ↗, qui fait état de préjudices subis par de jeunes utilisateurs du fait des « loot boxes » payantes. Il ne s’agit pas d’une conclusion au titre de la COPPA.

Partie C — Cadres juridiques · Section 18 · Demande au titre de l'article 15 du RGPD

La demande. La réponse. La comparaison qui manque.

Il a demandé quatre choses, dont le fichier journal permettant d'identifier la personne qui avait ajouté une clé API à son compte. **Trois jours plus tard, le ticket a été clôturé avec un lien vers une page qui ne contient aucune de ces informations.** — et la phrase qui conclut ce texte est contredite par les propres avocats de Valve.

À qui appartient ce compte ? · Provenance et limites

Ces captures d'écran ne sont pas celles de PhishDestroy. Ces informations proviennent d’un simple titulaire de compte Steam — un participant à une brève enquête menée dans le cadre de ce projet — qui a lui-même déposé la demande et fourni les captures d’écran. Le compte est le sien, le ticket est le sien, et la correspondance s'est déroulée entre lui et le service d'assistance Steam. Ce projet n'a pas soumis la demande, ne détient aucun compte sur la plateforme et n'est pas partie prenante dans ce ticket.

Le 16 septembre 2026, il a déposé une demande d’accès aux données personnelles en vertu de l’article 15 du RGPD/CCPA, demandant spécifiquement les journaux d’enregistrement des clés API, l’historique des connexions avec les adresses IP, l’historique des autorisations des appareils et l’historique des transactions. Le 17 septembre, l’agent « Logen » l’a redirigé vers la page en libre-service « Données du compte ». Le 18 septembre, il a indiqué que les catégories demandées ne figuraient pas sur cette page et a demandé que sa demande soit transmise à l’équipe chargée de la protection de la vie privée ou au délégué à la protection des données (DPO). Le 19 septembre, l’agent « Kal » a clôturé le ticket en lui fournissant la même réponse. Les deux captures d’écran sont conservées ci-dessous (l’adresse e-mail du demandeur a été masquée ; SHA-256 dans `steam_tos_assets/screenshot-manifest.json`).

C'est une personne tout à fait indiquée pour formuler cette demande, et ce pour une raison toute simple : **Son compte est associé à une clé API Web Steam qu'il n'a pas créée, enregistrée auprès de** `localhost`. **On ignore quand elle a été créée.** — ni pour lui, ni à

partir de quoi que ce soit que Valve ait mis à sa disposition, car le seul document permettant de la dater est le journal d'enregistrement des clés API, qui correspond précisément à la catégorie que la société a refusé de divulguer. Cette clé n'est pas récente : elle est antérieure au moment où il en a pris connaissance, d'une durée qu'il ne peut pas évaluer, pour la même raison.

D'autres titulaires de compte ont déposé la même demande. Toute réponse reçue sera ajoutée ici selon les mêmes modalités que pour ces deux demandes — numéro de ticket, date de capture, SHA-256, identité du demandeur masquée —, qu'elle accorde ou refuse l'accès aux catégories demandées.

Ce projet ne se prononce pas sur les raisons pour lesquelles le ticket a été clôturé. Aucune raison n'y était mentionnée, et aucune n'est supposée ici.

La demande. La réponse. La comparaison. SUIVEZ L'ACTUALITÉ
Étape 3 / 3
Il a demandé quatre catégories précises. La page « Données du compte » vers laquelle il a été redirigé correspond à l'exportation en libre-service de Valve lui-même, et ce projet ne peut pas énumérer son contenu pour le compte d'une autre personne — c'est pourquoi aucune comparaison complète, catégorie par catégorie, n'est publiée ici. Ce qui figure dans le dossier, c'est sa déclaration du 18 septembre indiquant que les catégories n'y figuraient pas, ainsi que la clôture du dossier du 19 septembre qui réitérait le renvoi sans aborder ces catégories.

LA DEMANDE **Catégories spécifiques** Clé API, identifiants de connexion, appareils et enregistrements de transactions
LA RÉPONSE **Référence des données du compte** Vérifier l'échange de support
LE TEST **Qu'est-ce qui a été fourni ?** Comparer chaque catégorie demandée

Écran 1/2 — Demande (16 septembre) et première réponse de l'agent « Logen » (17 septembre)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — request and first response
Source : help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · capturé les 16 et 17 septembre 2026 · adresse e-mail du demandeur masquée 2026-09-21 · Fichier : gdpr-ticket-1.png · SHA-256 `da940c731ab9869d226e9d06ccc8a1b393738766b7b0c445a56662623e025a66` (screenshot-manifest.json).

Écran 2/2 — Demande de recourir à un niveau supérieur (18 septembre) et clôture, agent « Kal » (19 septembre)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — escalation request and closure
Source : help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · capturé les 18 et 19 septembre 2026 · Fichier : gdpr-ticket-2.png · SHA-256 `44844ea7b251f7fd7d79f87ee1578a846606a97b9659d3a53b322120c422219b` (screenshot-manifest.json).

Réponse finale, 19 septembre (transcription intégrale) :
« Les données Steam conservées sont déjà disponibles sur la page « Données de votre compte ». Le service d'assistance ne pouvant vous fournir aucune autre information Steam, **Cette demande sera classée.**«
Aucune donnée fournie · aucune base juridique justifiant le refus n'a été indiquée · aucun résultat de l'escalade n'est indiqué
Cette affirmation est fausse, et ce sont les propres avocats de Valve qui le prouvent. La lettre de l'avocat du 1er octobre 2025, au paragraphe 1.9, décrit une corrélation au niveau des appareils reliant un appareil à des dizaines de comptes (Annexe A). Cette même réponse comprenait 830 pages de documents conservés (Annexe B). Aucune de ces informations ne figure sur la page « Données du compte ».
Pourquoi ce compte a-t-il demandé le journal des clés API ?
Il n'a pas choisi ces quatre catégories au hasard. Le `localhost` La clé de son compte est **la marque d'un script, et non celle d'une personne saisissant un véritable nom de domaine dans la page de développement** (Section 5, Section 6). Le seul document

indiquant qui l'a créé et d'où il provient est le journal d'enregistrement des clés API. C'est la première chose qu'il a demandée. C'est ce que la partie défenderesse a refusé de communiquer.

Source : le titulaire du compte, lors de l'enquête menée dans le cadre de ce projet. Les captures d'écran des tickets ci-dessus ont été hachées ; la page contenant la clé n'est pas publiée.

Évaluation · PhishDestroy
Le fait de clore un ticket alors que la question reste en suspens n'est pas un hasard dans ce contexte. C'est le dénouement normal. Nous considérons que 16,319 dossiers de réclamations et de prise en charge conservés et 354 échanges d'assistance après déduplication tirés de ces sources. Ce billet en est un exemple daté et très complet illustrant la forme qu’ils prennent.

Ticket d'assistance — Conservé HT-2YBP-F7JP-D4VB
Type de demande Article 15 du RGPD (demande d'accès aux données)
Statut du billet FERMÉ LE 19 SEPT. 2026 — AUCUNE DONNÉE FOURNIE
Agents de la bourse « Logen » (17 septembre), « Kal » (19 septembre)
Classé 16 septembre 2026
Données demandées Qui a enregistré la clé API Web associée à ce compte, et depuis quelle adresse IP / quel appareil / à quelle date et heure ?
Base juridique invoquée Article 15 du RGPD — droit d'accès aux données à caractère personnel
Le cadre juridique : L'article 12, paragraphe 3, accorde au responsable du traitement un délai d'un mois à compter de la réception (prolongeable sur motivation). Ce délai n'était pas encore écoulé au moment de la publication, et le présent dossier ne fait pas état d'un dépassement de délai. L’objection porte sur le fond : la réponse finale renvoie à une page en libre-service, mais ne démontre pas que les quatre catégories de données mentionnées ont été fournies ; or, si le responsable du traitement refuse de donner suite, l’article 12, paragraphe 4, lui impose d’en exposer les motifs et d’indiquer les voies de recours. Aucun de ces éléments ne figure dans la réponse finale.
Pourquoi ces données précises sont-elles importantes ?
Le journal des événements liés aux clés API Web est le registre qui indique si un tiers a enregistré une clé à l'aide d'un cookie de session volé — le mécanisme décrit dans les plaintes pour vol d'inventaire conservées dans les archives de ce dossier. Révéler l'identité de la personne ayant enregistré une clé API, l'adresse IP d'où provient l'enregistrement et l'horodatage de celui-ci permettrait :

- Permettre à la victime de comparer l'adresse IP utilisée pour la création de l'API avec son propre historique de connexion
- Révéler les adresses IP des centres de données liées à des infrastructures connues de hameçonnage ou de bots de jeux d'argent
- Fournir des éléments de preuve pouvant être utilisés dans le cadre d'une procédure civile ou pénale à l'encontre de l'auteur des faits
- Indiquer si le titulaire du compte a été informé lors de la création de la clé

Ce qui ressort du dossier : Valve conserve des enregistrements relatifs aux appareils et aux corrélations entre comptes — la lettre de son avocat du 1er octobre 2025 les décrit (voir annexe A, Mémoire de preuve — Source 1). Dans le dossier HT-2YBP-F7JP-D4VB, la même catégorie de données a été demandée par la personne concernée et le dossier a été clôturé par un renvoi vers une page en libre-service qui, selon la personne concernée, ne contenait pas ces données. La légalité de ce refus relève de la compétence de l’autorité de contrôle ; en l’occurrence, la personne concernée n’obtient pas les informations demandées.
L'échange — quatre messages en trois jours

Deux agents du service d'assistance Steam ont répondu en utilisant les prénoms indiqués sur le ticket : « Logen » le 17 septembre et « Kal » le 19 septembre. Tous deux ont renvoyé le demandeur vers la page « Données du compte ». Rien dans le ticket n’indique si la demande a été transmise à l’équipe chargée de la confidentialité ou au délégué à la protection des données de Valve, et le dossier ne précise pas qui sont ces agents, quels sont leurs rôles ni comment le ticket a été acheminé.

16 septembre
Demande au titre de l'article 15 portant sur quatre catégories de données désignées
17-18 septembre
Référence aux données du compte ; le demandeur sollicite une intervention du délégué à la protection des données
19 SEPT.
Dossier clôturé avec la même référence ; aucune donnée, aucun fondement indiqué
Quels sont les droits que l'article 15 du RGPD reconnaît explicitement à la personne concernée ?
Art. 15, paragraphe 1, point a) Finalités du traitement — pourquoi Valve conserve ces données
Art. 15, paragraphe 1, point b) Catégories de données — ce que contient Valve
Art. 15, paragraphe 1, point c) Destinataires ou catégories de destinataires — **qui a reçu les données (par exemple, le détenteur de la clé API)**
Art. 15, paragraphe 1, point d) Durée de conservation ou critères permettant de la déterminer
Art. 15, paragraphe 3 Une copie des données à caractère personnel faisant l'objet du traitement — c'est-à-dire le journal des clés API lui-même
ART. 12, paragraphe 3 Réponse attendue dans un délai de **un mois** à compter de la réception ; toute prolongation doit être notifiée au cours de ce mois. Le délai n’était pas encore écoulé au moment de la publication. **Art. 12, paragraphe 4 :** Si le responsable du traitement ne donne pas suite, il doit en indiquer les raisons et informer la personne concernée des voies de recours.
Procédure de réclamation auprès des autorités de régulation — pour tout utilisateur
Tout utilisateur ayant adressé une demande au titre de l’article 15 du RGPD à Valve et n’ayant reçu aucune réponse conforme (ou un refus type ne contenant aucune donnée) peut déposer une réclamation auprès de l’autorité de contrôle de son État membre de l’UE/EEE.
L'établissement européen de Valve est Valve GmbH à Hambourg ; l'autorité de contrôle chef de file pour les plaintes transfrontalières est donc la **Commissaire à la protection des données et à la liberté d'information de Hambourg (HmbBfDI)**. (Le représentant désigné au titre de l'article 27 de Valve est également établi à Hambourg ; l'adresse d'un représentant ne détermine pas à elle seule l'autorité compétente.) Une plainte peut également être déposée auprès de l'autorité de l'État membre dont relève le plaignant, en vertu de l'article 77.

Formulaire de réclamation HmbBfDI ↗ Texte du RGPD (articles 12, 15 et 77) ↗ archivé 2026-09-20 ↗ Lignes directrices du CEPD ↗
Référence du dossier pour toute réclamation : **HT-2YBP-F7JP-D4VB** — conservé dans ce dossier à titre d'exemple documenté.

Un cas avéré

Ces documents existent ; la personne concernée ne les a pas reçus.

L'avocat de Valve a décrit les enregistrements de corrélation au niveau des appareils dans une lettre datée du 1er octobre 2025. Le 19 septembre 2026, une demande au titre de l’article 15 portant sur la même catégorie de documents a été classée sans suite par renvoi vers une page en libre-service qui, selon le demandeur, ne contenait pas les informations demandées, et ce

sans fondement juridique précisé. Le ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB constitue un exemple documenté ; la question de savoir s'il reflète une pratique plus générale relève de l'autorité de contrôle, qui peut demander à Valve ses registres de traitement.

Articles 12, 15 et 77 du RGPD / Autorité de contrôle
Une réclamation au titre des articles 12 et 15 peut être déposée directement auprès de l'autorité de contrôle compétente, sans frais (article 77). L'autorité peut imposer des mesures correctives, notamment des injonctions de se conformer à la demande d'accès, ainsi que des amendes en vertu de l'article 83, paragraphe 5, point b), en cas de violation des droits des personnes concernées. La conservation de la référence du billet d'origine et de toute réponse Valve (ou de son absence) renforce le bien-fondé d'une réclamation.

Consultez le modèle de DSAR →

Le contrat d'abonnement par rapport à l'architecture propre à la plateforme

Contexte et limites de la source
Les auteurs ne sont pas juristes et le présent texte ne constitue en aucun cas un avis juridique. La SSA est citée dans sa version révisée du 10 septembre 2026 ; une autre version peut présenter des différences, et la numérotation des articles a évolué d'une version à l'autre — il convient de vérifier l'article en se référant à la version qui régissait le comportement en question. Les arguments relatifs aux articles 25 et 32 énoncent ce qu'exige la réglementation, et non le fait qu'une autorité de contrôle ait constaté une infraction. Les chiffres mentionnés dans l'argument n° 1 reprennent les limites de champ d'application définies à l'article 13.

Trois des dispositions centrales de la SSA sont en contradiction avec la conception même de la plateforme : l'interdiction d'utilisation commerciale associée à un plafond de prix sur le « Market », qui pousse les ventes de grande valeur hors de la plateforme ; la clause de responsabilité de l'utilisateur relative aux clés API, qui s'oppose à un point de terminaison de clé n'exigeant, avant 2023, aucune authentification à deux facteurs ; et les dispositions relatives à l'application de la loi, qui s'opposent à un registre public ne faisant état d'aucune mesure coercitive par opérateur. Il appartiendra à un tribunal de déterminer si ces tensions affectent l'applicabilité de la loi ; la présente section expose les faits qui seraient soumis à l'appréciation d'un tribunal.

Argument n° 1 / Architecture de la capitalisation boursière

Le plafond du marché et l'interdiction d'utilisation à des fins commerciales

Le marché communautaire Steam a un plafond de mise en vente d'environ $1,800. Sur cinq places de marché, selon un instantané daté du 23 septembre 2026, 248 catégories d'articles CS2 affichent, sur au moins deux de ces places de marché, un prix supérieur à ce plafond ; ces articles **ne peuvent pas être vendus à ces prix sur la propre plateforme de Valve**. Les propriétaires qui souhaitent bénéficier de ces tarifs ont recours à des marchés tiers, qui fonctionnent avec des comptes « Steam » et l'API « Steam » — une utilisation que la SSA considère comme commerciale, sauf autorisation expresse.

Les articles dépassent le plafond du Marché → des marchés tiers comblent ce manque → ces marchés utilisent des comptes Steam et l'API Steam → la SSA interdit toute utilisation commerciale sans autorisation → aucun registre des autorisations n'a été publié. Les frais combinés du Marché communautaire, d'environ 15%, s'appliquent uniquement aux ventes réalisées au sein du Marché, et non à ces transactions externes.

Argument n° 2 / Architecture de sécurité des clés API

La vulnérabilité liée à la clé API relève davantage d'un problème de conception de la plateforme que d'une négligence de la part des utilisateurs

Avant 2023, le point de terminaison de création de clés API de Steam acceptait une requête POST contenant un identifiant de session volé et générait des identifiants dotés de privilèges élevés. **sans confirmation par e-mail, sans authentification à deux facteurs ni vérification par appareil**. Les signalements de détournement d'API recueillis dans le cadre de cette enquête suivent tous le même schéma : script de l'attaquant, cookie de session volé, création silencieuse d'une clé, interception d'une transaction (le contenu de la requête est présenté à la section 8).

L’article 25 du RGPD (protection des données dès la conception) et l’article 32 (sécurité du traitement) exigent la mise en œuvre de mesures techniques adaptées au risque. La délivrance d’un identifiant susceptible d’être intercepté lors d’une transaction sans authentification à deux facteurs ni notification au titulaire relève d’un choix de conception incombant au responsable du traitement. La question de savoir si la clause du SSA attribuant la responsabilité à l’utilisateur peut être invoquée dans ce contexte relève de la compétence d’un tribunal et de l’autorité de contrôle.

Argument n° 3 / Visibilité en temps réel

Valve reçoit le nom d'hôte d'authentification à chaque connexion

Le nom d'hôte d'authentification parvient au point de terminaison OpenID de Valve en texte clair dans `openid.return_to` et `openid.realm` (la structure de la requête est présentée à la section 3). Son extraction est une opération standard. À la date de 2026-09-22, sur 26 paires, le domaine principal figurait dans le filtre de liens (Link Filter), contrairement à l’hôte hébergeant son identifiant Steam. Valve n’ayant publié aucun rapport sur les mesures d’application par opérateur, il n’est pas possible, à partir des données publiques, de déterminer si une mesure autre que le filtre de liaison a été appliquée à ces hôtes.

Qui prend en charge les frais ?

La tendance qui se dégage des plaintes archivées

Dans les plaintes examinées, la réponse du service d'assistance Steam à une plainte concernant le détournement d'une clé API suit toujours le même schéma : refus de la restauration, mise en avant de la responsabilité de l'utilisateur vis-à-vis de son compte et de sa clé API, puis clôture du ticket. Ce dossier ne contient aucune estimation du nombre total de comptes concernés ni du montant des pertes subies ; aucune source permettant d'établir ces chiffres n'a pu être identifiée.

La question n'est pas de savoir si certains utilisateurs ont commis des erreurs. La question est de savoir qui est responsable d'une architecture qui, jusqu'en 2023, permettait à une requête POST utilisant un cookie volé de créer un identifiant de trading doté de privilèges élevés, sans notification ni authentification à deux facteurs.
La SSA en tant que document vs la SSA en tant que contrat

Un tribunal chargé d'examiner ce dossier ne se contenterait pas d'interpréter la SSA de manière isolée.

Il faudrait le lire en parallèle de la lettre de l'avocat datée d'octobre 2025, qui décrit la corrélation au niveau des appareils, les dates d'enregistrement des hôtes d'authentification, les horodatages d'enregistrement des lots, le contenu de la requête de clé API, ainsi que les dix années écoulées entre les notifications de juillet 2016 et les plateformes encore en service en septembre 2026. C'est sur ce dossier que Valve devrait se pencher.

SSA par rapport au dossier / points clés

- « Aucune utilisation commerciale » — le plafond fixé par le Marché pousse les ventes de grande valeur vers des marchés commerciaux tiers
- « Les utilisateurs sont responsables de leurs clés API » — pas d'authentification à deux facteurs sur le point de terminaison des clés avant 2023
- « Nous prenons des mesures à l'encontre des contrevenants » — aucun relevé des sanctions par opérateur n'a été publié depuis juillet 2016
- « Vous avez accepté les conditions » — dans le scénario de détournement, l'acceptation est envoyée par un script, et non par le titulaire du compte

Conclusion · Ce que le dossier établit et ce que nous demandons

Les conclusions. Les documents que nous demandons.

Contexte et limites de la source
Chacune des conclusions ci-dessous est liée à un document public daté figurant dans les sections précédentes. Les demandes sont adressées aux autorités habilitées à obtenir ce que cette enquête ne peut pas obtenir : les propres registres de Valve concernant l'application de la loi, l'accès aux données et leur traitement.

Chaque demande fait suite à une conclusion datée. Les autorités peuvent demander des documents que cette enquête menée à partir de sources publiques ne peut pas exiger.

Ce que les documents publics établissent

1. 44 plateformes actives s'authentifient via un domaine distinct pouvant faire l'objet d'un enregistrement — 27 d'entre elles disposent d'un fichier de preuves publié pour chaque route, tandis que les 17 autres proviennent d'une collecte manuelle et sont répertoriées séparément. Au 2026-09-22, 26 paires avaient leur domaine principal bloqué dans le filtre de liens Steam, alors que l’hébergeur hébergeant leur page de connexion ne l’était pas — csgogem.com bloqué, `api.csgem.com` enregistré depuis mars 2014. Steam reçoit ce nom d'hôte dans `openid.realm` et `openid.return_to` à chaque connexion. Section 3
2. Le 13 juillet 2016, Valve a officiellement désigné ce mécanisme et l'a interdit, et les notifications de son avocat du 20 juillet 2016 ont fixé un délai de dix jours. Aucun relevé des mesures coercitives par opérateur n'a été publié au cours des dix années qui ont suivi l'expiration de ce délai. Article 11
3. Le point de terminaison de la clé API Web Steam délivrait, avant 2023, un identifiant doté de privilèges élevés et permettant d'effectuer des transactions à partir d'un simple cookie de session, sans authentification à deux facteurs. Section 5
4. Une demande au titre de l'article 15 du RGPD (dossier HT-2YBP-F7JP-D4VB) a été clôturée au bout de trois jours avec un lien vers le portail en libre-service, sans aucune donnée fournie. Article 18

Ce que nous demandons à chaque autorité

Commission des jeux de l'État de Washington
Rouvrez le dossier de 2016. Demandez un relevé, opérateur par opérateur, indiquant quels comptes, bots et hôtes de retour ont été désactivés à l'issue des préavis de dix jours, et quels opérateurs ont par la suite récupéré leur accès. Section 2

HmbBfDI (Hambourg ; Valve GmbH)

Vérifier si la réponse fournie au titre de l'article 15 a respecté l'obligation qui incombe au responsable du traitement, et exiger la communication des registres d'enregistrement et d'accès à la clé API permettant d'identifier l'auteur de l'infraction. Article 18

Coordinateurs des services numériques (DSA)
Indiquez le routage « auth-host » dans l'enregistrement en tant que remarque, puis vérifiez si la réponse de Valve répond à ses obligations une fois les informations consignées. Article 16

Toute personne concernée
Utilisez le modèle prévu à l'article 15 pour demander ces mêmes données pour votre propre compte ; les données conservées permettent de déterminer qui a lancé une réinitialisation ou créé une clé. Annexe G

La seule demande qui sous-tend ces quatre cas est la même : publier les registres relatifs à l'application de la loi, à l'accès et au traitement des données, dont seul Valve dispose. Un avertissement sur la page d'accueil, une lettre de mise en demeure de dix jours et une page en libre-service constituent autant de manifestations de contrôle. La question de savoir si ce contrôle a été exercé ne trouve pas de réponse dans les documents publics, mais peut être tranchée par une autorité de régulation.

Annexes — pièces à conviction principales et documents de travail
Annexe A — Correspondance avec les avocats

Note relative aux éléments de preuve — documents fournis par la source n° 1

Fondement factuel et nature des sources des correspondances avec l'avocat invoquées aux sections 1, 18 et 19.

Fondement factuel et statut de la source — documents fournis par la source n° 1
L'utilisateur dont l'exclusion définitive a déclenché cet audit n'en fait pas l'objet. La question de savoir si cette exclusion était justifiée n'est pas examinée ici, et ce dossier ne la défend ni ne la conteste. Le compte n'est pas le sujet. Ce qui importe, ce sont les éléments suivants : **Source 1** — Le titulaire du compte suspendu, qui a reçu la correspondance ci-dessous de la part de l'avocat de Valve en tant que personne concernée par sa propre demande au titre du RGPD, a transmis cette correspondance et les dossiers y afférents, en accordant le droit de les consulter publiquement. Son nom n'est pas divulgué ; les documents sont répertoriés par date, métadonnées de l'auteur et hachage.

Cette correspondance a été envoyée en réponse à une demande au titre du RGPD/DSAR. Dans ce cadre, l'avocat de Valve a versé au dossier une déclaration signée décrivant une fonctionnalité que le service d'assistance de Steam avait auparavant présentée aux utilisateurs comme techniquement impossible. Le paragraphe cité ci-dessous correspond à cette déclaration.

L'analyse plus approfondie par les auteurs de l'extrait de journal généré est la suivante : **omise dans ce dossier** dans l'attente d'un examen indépendant. Aucun autre élément de cette enquête ne s'appuie sur cet élément.

La reconnaissance officielle : la télémétrie persistante au niveau des appareils
Au paragraphe 1.9 de la lettre attribuée à l'avocat de Valve, les avocats de Valve indiquent : *« Entre 2019 et 2023, ce compte a principalement été utilisé depuis un appareil qui a également servi à se connecter à des dizaines de comptes Steam piratés. »*

La réalité : Valve L'avocat décrit ici une corrélation au niveau des appareils entre différents comptes sur une période de quatre ans. Steam Le service d'assistance a indiqué aux victimes de vol qu'il n'était techniquement pas possible de localiser les objets volés ni d'associer des comptes à des appareils. Steam Guard L’autorisation des appareils est documentée publiquement ; l’existence d’enregistrements par appareil n’est donc pas en soi une nouveauté ; ce qui est nouveau, c’est la confirmation écrite de l’avocat selon laquelle ces enregistrements sont conservés et mis en corrélation entre les comptes sur des périodes de plusieurs années.

Pourquoi est-ce important ? : La corrélation permettant de relier un appareil à des dizaines de comptes piratés sur une période de quatre ans relève de la même catégorie de données que celle que le service d’assistance a déclaré ne pas pouvoir mettre à la disposition des victimes. Les données de cette catégorie permettraient d’identifier les comptes et les appareils impliqués dans une chaîne de vol et de revente. Quelles sont les données existantes, pendant combien de temps elles sont conservées et sur quelle base elles sont soustraites à la connaissance des personnes concernées : telles sont les questions qui s’adressent à l’autorité de contrôle.
Source : lettre de l'avocat de Valve datée du 1er octobre 2025, paragraphe 1.9, et son annexe au format PDF de 830 pages · reçue par la Source 1 en réponse à une demande au titre de l'article 15 du RGPD · la valeur SHA-256 de l'annexe enregistrée dans disclosure-audit.json · La lettre elle-même n'est pas reproduite ; les noms des comptes et les données provenant de tiers ont été omis.

Statut : ouvrir
Les documents sources sont disponibles dans les archives des données probantes.

Annexe B — Le fichier PDF généré · vérification de la caviardage

La caviardage dans le fichier PDF fourni est purement esthétique : le texte masqué reste extractible

L'avocat de Valve a répondu à une demande d'accès au titre du RGPD en joignant une annexe de 830 pages dans laquelle les passages caviardés sont masqués par une couche de peinture plutôt que supprimés. **902,270 caractères se trouvent sous les barres noires et apparaissent directement grâce à un outil d'extraction de texte** — y compris les identifiants tiers que les barres étaient censées masquer. Seuls les chiffres agrégés sont publiés ici ; aucun contenu protégé n'est reproduit, et l'annexe elle-même n'est pas publiée.

1. Résultats de la vérification géométrique
Réponse au titre de l'article 15 du RGPD en date du **1er octobre 2025** était accompagné d'une annexe au format PDF de 830 pages (métadonnées du créateur Aspose.PDF pour .NET, créées et modifiées à la même date). Les auteurs ont effectué une vérification géométrique au niveau de chaque page : pour chaque page, ils ont repéré les rectangles opaques, presque noirs, superposés au calque de texte, puis ont compté les caractères extractibles situés en dessous.

Mesuré sur le fichier généré
902,270
Des caractères peuvent encore être extraits de sous les barres noires
Chiffre compté, et non estimé. Il s’agit du nombre de personnages concernés — et non du nombre de victimes, de cas de réidentification ou d’incidents.
830 / 830
Pages concernées — toutes les pages
986
Des rectangles recouvrant du texte extractible
1,329
Nombre total de rectangles noirs opaques
Les barres noires sont superposées au calque de texte ; elles ne le suppriment pas. Le texte situé sous les barres peut être extrait à l'aide d'outils PDF courants. Seuls les chiffres globaux sont publiés ; aucun contenu masqué n'est reproduit ici.
Démonstration médico-légale : séparation des couches
MAQUETTE DE SUPERPOSITION VECTORIELLE D'ASPOSE.PDF POUR .NET (ANNEXE, p. 412)
Plainte déposée à l'encontre du compte : [IDENTIFIANT : redacted_user_667]

Motif fourni par l'utilisateur : [TEXTE : « Un utilisateur signale la présence d'articles en double dans son inventaire et des pratiques commerciales abusives... »]

Premier plan : <path fill="#000" /> Vulnérabilité : le flux UTF-8 sous-jacent reste intact
Source : annexe au format PDF de la lettre de l'avocat du 1er octobre 2025 (830 pages, métadonnées du créateur fournies par Aspose.PDF pour .NET) · calcul effectué par les auteurs, méthode et nombre de pages dans disclosure-audit.json · La valeur SHA-256 de l'annexe est enregistrée dans le même fichier · L'annexe elle-même n'est pas publiée.

2. En quoi cela est-il important pour la réponse apportée à une personne concernée ?
L'avocat de Valve a transmis ce dossier à une personne concernée en réponse à une demande visant à obtenir ses propres données. Ces barres sont purement esthétiques : le texte situé en dessous n'a jamais été supprimé ; par conséquent, les identifiants tiers que ces barres étaient censées masquer ont été transmis au destinataire en même temps que le fichier. Une caviardage qui peut être supprimé à l'aide d'un outil d'extraction de texte ne masque rien et empêche en outre le destinataire de déterminer ce qui a été divulgué et ce qui ne l'a pas été.

C’est l’article 15, paragraphe 4, qui justifie l’existence même de ces caviates : le droit d’obtenir une copie ne doit pas porter atteinte aux droits et libertés d’autrui. C’est à cette obligation que cette production n’a pas satisfait. C’est à l’autorité de contrôle qu’il appartient de déterminer s’il s’agit d’une violation de données à caractère personnel au sens de l’article 4, paragraphe 12 ; la divulgation elle-même est mesurable dans le fichier et reproductible par toute personne disposant des mêmes octets — la valeur SHA-256 est publiée, contrairement à l’annexe.

Ce qui se trouvait sous les barres n'était pas des numéros de compte. Il s'agissait de l'ensemble des signalements d'utilisateurs déposés à l'encontre du demandeur, accompagnés du nom de leurs auteurs : Steam identifiants qui, comme un identifiant est rarement utilisé uniquement sur Steam, permettent d'identifier la personne qui se cache derrière eux — **Selon les auteurs, plus de 60% des utilisateurs cités dans le document sont parfaitement identifiables** — ainsi que le texte brut, non expurgé, de ce qu’ils ont écrit. Ce texte contient des menaces de mort et des propos injurieux à l’encontre de la nationalité du demandeur. Certaines des personnes ainsi identifiées sont mineures. **La production a remis une liste nominative de journalistes à la personne qu'elle avait dénoncée.**, ce qui correspond précisément au préjudice que l'article 15, paragraphe 4, vise à prévenir.

L'ordre des caractères dans le fichier est tout aussi important que son contenu. La demande a d’abord donné lieu à une exigence de preuves d’identité supplémentaires, au motif que l’adresse e-mail d’alias du demandeur ne contenait pas son nom ; le compte a été définitivement suspendu pendant le délai qui a suivi. La lettre qui a finalement permis de transmettre les données, plus de six semaines après l’expiration du délai d’un mois prévu à l’article 12, paragraphe 3, menaçait le destinataire de poursuites pénales et retenait le reste de ses propres données jusqu’à ce qu’il explique l’activité de son compte à son avocat. Cette divulgation apporte également une réponse à deux questions auxquelles Valve n’avait pas répondu publiquement : les documents fournis montrent que les liens entre comptes remontent à 2019, et la télémétrie interne atteint un niveau de détail que Valve n’a jamais décrit.

Champ d'application de cette section : La présente analyse se limite aux aspects techniques de la rédaction, tels qu’ils ressortent du dossier tel qu’il a été produit. L’analyse plus approfondie des journaux de bord fournis, réalisée par les auteurs, n’est pas divulguée dans l’attente d’un examen indépendant et n’est pas prise en compte ailleurs dans ce dossier. Pièce à conviction : lettre de l'avocat du 1er octobre 2025 et son annexe au format PDF (SHA-256 enregistré dans le dossier d'audit) ; Mesures et méthode au niveau de la page dans un fichier PDF ↗. Le déroulement de la demande, le refus mentionné à la page 8 et la description des documents divulgués sont exposés en détail dans le récit de PhishDestroy, « Mon chien contre les avocats d'élite spécialisés dans le RGPD », 17 août 2026 ↗ archivé 2026-08-21 ↗. Les noms de comptes et les données provenant de tiers ont été omis ici ; aucune information masquée par les barres n'est reproduite.

> **À la page 8 de la lettre d'accompagnement, une partie de la demande est rejetée, et le motif est exposé par écrit :** «Il n'est pas possible de fournir des informations plus précises en raison de la protection des données à caractère personnel des autres utilisateurs de la plateforme Steam…» — Il n’est pas possible de donner une réponse plus détaillée, car les données à caractère personnel des autres utilisateurs Steam doivent être protégées. L’annexe de 830 pages figurait dans le même dossier. Ce que masquaient les barres n’était pas des numéros de compte : il s’agissait des signalements déposés à l’encontre du demandeur, avec le nom de leurs auteurs et les messages bruts non expurgés en pièce jointe. Le titulaire du compte avait demandé à Valve, par l’intermédiaire de son avocat, son propre dossier ; ce qu’il a pu en extraire concernait d’autres personnes. Rien dans cette annexe ne porte sur l’identité de la personne ayant tracé ces encadrés. Ce qu’elle établit, c’est que la protection Valve invoquée pour justifier la non-divulgation est précisément celle que cette même communication n’a pas respectée, dans la même enveloppe, le même jour.

Pièces relatives à l'assistance et à la correspondance juridique

Source: https://phishdestroy.io/steam_dossier/fr/index#exhibit-gallery-section

Annexe D — Collecte des sources

Documents sources sélectionnés

Six éléments issus des archives : trois tickets GitHub dans les trackers de Valve et trois comptes Reddit relatant des cas de support controversés. Chaque source est associée à l'allégation, au texte enregistré et à la question qu'elle soulève.

1 / 6 enregistrements sélectionnés
Choisissez un enregistrement source

GH-01 / GITHUB Ouvrir dans la version enregistrée

Clés matérielles, demandées en 2016

ValveSoftware / steam-for-linux · n° 4521 · 2016-06-27

Un utilisateur a demandé à Valve de prendre en charge les clés matérielles U2F comme deuxième facteur d'authentification alternatif. Le ticket enregistré porte à la fois les étiquettes « Demande de fonctionnalité » et « Révisé », et son statut est indiqué comme « ouvert ».

> Je demande que Steam prenne en charge les clés USB U2F comme alternative.
>
> *Extrait de la ticket GitHub ↗*

Dossier documenté
Une demande datée visant à mettre en place une mesure de sécurité supplémentaire pour le compte, publiée dans le système de suivi des incidents de Valve et marquée comme « examinée ».

Exigence de responsabilité
Publier la décision relative au produit, la date de réponse et la protection accordée à l'issue de l'examen.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir GitHub ↗
Dans le dossier : Mesures de sécurité du compte → Archive n° 484 · version 2026-09-17

GH-02 / GITHUB Ouvrir dans la version enregistrée

Rapports d'erreurs sans possibilité effective de se désinscrire

ValveSoftware / steam-for-linux · n° 6459 · 2019-08-18

Le contributeur décrit un problème rencontré par un client « Steam » le 12 août 2019 sous Ubuntu 16. Il indique que la désactivation de la destination « crash-upload » n'a pas été conservée après un redémarrage, et fournit la configuration correspondante.

> Si je désactive le paramètre `ServerURL`, celui-ci est réinitialisé à chaque redémarrage.
>
> *Extrait de la ticket GitHub ↗* *archivé 2026-04-19 ↗*

Dossier documenté
Une plainte spécifique relative à la confidentialité, accompagnée de la date de connexion du client, du système d'exploitation et d'un extrait de la configuration. Le ticket enregistré est en cours de traitement.

Exigence de responsabilité
Identifiez l'enquête, les versions concernées et la modification qui a rendu l'option de désinscription effective.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir GitHub ↗ archivé 2026-04-19 ↗
Dans le dossier : Demander les documents sources → Archive n° 467 · version 2026-09-17

GH-03 / GITHUB Ouvrir dans la version enregistrée

Abus de tickets d'authentification signalé à Valve

ValveSoftware / Source-1-Games · n° 3857 · 2022-02-26

L'auteur affirme qu'un opérateur de serveur a conservé Steam tickets d'authentification après la déconnexion des joueurs et a utilisé des listes de serveurs trompeuses. Le message demande à Valve de réagir face à ce comportement.

> Donner l'impression que leurs serveurs sont pleins à craquer.
>
> *Extrait de la ticket GitHub ↗*

Dossier documenté
Un signalement d'abus public a été déposé dans le tracker de Valve le 26 février 2022. Son état enregistré est « ouvert » ; le signalement comprend des liens vers des captures d'écran.

Exigence de responsabilité
Fournir les conclusions de l'enquête et le compte rendu des mesures correctives mises en œuvre concernant l'utilisation abusive du ticket d'authentification qui a été signalée.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir GitHub ↗
Dans le dossier : Portée de l'ensemble de données → Archive n° 768 · version 2026-09-17

RD-01 / REDDIT Profil de l'auteur

44 achats contestés sur le marché

r/DotA2 · pseudonyme de l'auteur non divulgué · 2022-07-07

L'auteur fait état de 44 achats non autorisés effectués sur le Market le 6 juillet 2022 et de pertes s'élevant à environ $500+. Il précise que l'authentification à deux facteurs était activée et décrit les réponses types répétées envoyées par le service d'assistance.

> C'est déjà mon deuxième ticket, et je n'ai toujours pas reçu de réponse de Steam qui ne soit pas un simple copier-coller standardisé.
>
> *Extrait du message publié sur Reddit ↗ archivé 2025-03-20 ↗*

Dossier documenté
Un compte rendu daté d'achats contestés, accompagné de liens vers des captures d'écran des transactions et d'une réponse du service client. Les montants et les faits sont rapportés par l'auteur.

Exigence de responsabilité
Vérifiez les achats contestés à l'aide des journaux de transactions et de session. Expliquez les éléments qui ont motivé la décision du service d'assistance.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir Reddit ↗ archivé 2025-03-20 ↗
Dans le dossier : Aide et application de la loi → Archive n° 4,533 · version 2026-09-17

RD-02 / REDDIT Profil de l'auteur

Une exclusion définitive et des recours irrecevables

r/ohnePixel · pseudonyme de l'auteur non divulgué · 2024-12-09

L'auteur conteste cette exclusion définitive et affirme que la modération s'est appuyée sur des soupçons de transfert de compte et des signalements de la communauté. Il évoque des tickets fermés et son intention de demander l'accès à ses données personnelles.

> J'ai expliqué ma situation et demandé plus de précisions, mais ils campent sur leur décision et clôturent mes tickets.
>
> *Extrait du message publié sur Reddit ↗*

Dossier documenté

Un compte rendu d'appel conservé, comprenant les motifs invoqués par l'auteur à l'appui de sa demande ainsi que des liens vers quatre images. La date de publication provient de l'exportation des pièces justificatives sélectionnées.

Exigence de responsabilité
Identifiez les éléments justifiant la suspension définitive ainsi que les voies de recours disponibles pour la contester. Le fait de classer un recours sans suite ne constitue pas une explication de la décision.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir Reddit ↗
Dans le dossier : Demander les documents sources → Archive n° 1 · version 0

RD-03 / REDDIT Profil de l'auteur

Une remise à zéro de la reprise et une perte déclarée de $10,000

r/legaladvice · pseudonyme de l'auteur non divulgué · 2025-05-09

L'auteur affirme que le service d'assistance a réinitialisé ses identifiants et désactivé les mesures de protection de son compte après qu'une autre personne eut envoyé une demande de récupération. Il signale une perte d'environ 0,01 dollar américain provenant d'un compte inactif.

> Steam Le service d'assistance a réinitialisé mon mot de passe et désactivé toutes les mesures de sécurité de mon compte.
>
> *Extrait du message publié sur Reddit ↗*

Dossier documenté
Une allégation conservée selon laquelle le processus de récupération aurait contourné les mesures de sécurité du compte. Le message enregistré rapporte ce que, selon l'auteur, le service d'assistance lui aurait dit.

Exigence de responsabilité
Identifiez la personne qui a autorisé la réinitialisation, les justificatifs de propriété qu'elle a acceptés et le journal d'accès. La récupération de compte fait partie des contrôles Valve du système de sécurité.

Lire l'enregistrement sauvegardé → Ouvrir Reddit ↗
Dans le dossier : Demander les documents sources → Archive n° 4,592 · version 2026-09-17

Six enregistrements sélectionnés. Les descriptions GitHub détaillent la version enregistrée. Les publications Reddit conservent les témoignages des auteurs.

Téléchargez les six morceaux ↓

La version consultable contient **16,319 enregistrements distincts**: 393 entrées sur Trustpilot, 5,635 sur Reddit, 2,395 sur GitHub, 276 entrées sur le Web et 7,620 sur le wiki. Plusieurs entrées peuvent concerner un même événement. Le fichier d'exportation principal, composé de 40,448 lignes distinctes, a une portée différente.

Rechercher dans l'intégralité des archives ↗ · Créer un manifeste ↗ · Portée et nombre d'enregistrements →

Annexe E — Étude de cas

ArchiSteamFarm et la clause d'automatisation

Un outil open source de « farming » de cartes dont la FAQ indique qu'il fonctionne sur des millions de comptes, ce qui va à l'encontre de la clause du contrat d'abonnement (§ 4.C) interdisant l'automatisation. Les mécanismes — ce qu'une ferme doit acheter auprès de Valve avant de pouvoir produire quoi que ce soit, pourquoi chaque méthode de retrait d'argent d'une carte constitue une violation de la licence, le bilan des mesures prises et qui modère l'économie des cartes — sont exposés en détail dans Annexe V ↗.

Le contrat d'abonnement Steam, § 4.C, stipule :

« Il est interdit d'utiliser, de quelque manière que ce soit, des scripts, des bots, des macros ou tout autre système non contrôlé par un être humain (« automatisation ») pour interagir avec le Contenu et les Services sur Steam. » — Steam Contrat d'abonnement, § 4.C (version en vigueur) ↗ archivé 2026-09-18 ↗

Valve veille au respect de cette clause. Il s'en acquitte très bien. La FAQ de **ArchiSteamFarm (ASF)** — un outil open source dont la documentation indique qu'il fonctionne sur **plus de quelques millions de comptes Steam** depuis sa première version il y a plus de 11 ans — reproduit trois Steam messages du service d'assistance annonçant l'exclusion définitive d'utilisateurs qui exploitaient des réseaux de bots. Valve a identifié ces réseaux, les a nommés et les a démantelés. La question qui se pose n'est donc pas de savoir si Valve est capable de détecter l'automatisation à grande échelle.

Le site officiel du projet ArchiSteamFarm FAQ aborde directement le risque d'une interdiction :

« Cela semble extrêmement improbable, étant donné que l'ASF est utilisé sur plusieurs millions de comptes Steam depuis sa première version, sortie il y a plus de 11 ans — mais cela reste une possibilité, quelle que soit la probabilité réelle. »

« Valve reconnaît clairement l'existence des « Steam fainéants », comme indiqué ici ; donc, si tu me demandes mon avis, je suis presque sûr que s'ils ne les acceptaient pas, ils auraient déjà pris des mesures au lieu de simplement souligner qu'ils pourraient poser des problèmes du point de vue VAC. » **Le mot-clé ici, ce sont les « idlers » Steam, comme ASF par exemple, et non les « game idlers ».**«

— ArchiSteamFarm FAQ, JustArchiNET. Source : wiki GitHub ↗ · vérifié mot pour mot 2026-09-22

Dans cette même FAQ, la question « Est-ce que quelqu'un s'est fait bannir pour ça ? » reçoit la réponse suivante : **Oui**, et reproduit ce que Steam Support a écrit à trois d'entre eux :

1,000+ bots · interdiction de transaction
« Il semblerait que ce compte ait été utilisé pour gérer un réseau de comptes de bots. L'utilisation de bots constitue une violation du Contrat d'abonnement Steam. »

Plus de 170 bots · bannis définitivement, soldes d'hiver 2017
« Ce compte a été utilisé pour collecter illégalement des cartes à collectionner sur Steam, ainsi que pour mener des activités connexes, qui ne se limitaient pas au domaine commercial. Le compte a été définitivement bloqué et le service d'assistance Steam ne peut pas fournir d'aide supplémentaire à ce sujet. »

Plus de 120 bots · bannis définitivement
« Ce compte, ainsi que d'autres, ont été utilisés pour saturer notre infrastructure réseau, ce qui constitue une violation des règles de conduite en ligne Steam. »

— Steam Messages d'assistance reproduits dans la ArchiSteamFarm FAQ, section « Quelqu'un s'est-il déjà fait bannir pour ça ? ». Source ↗ · vérifié mot pour mot 2026-09-22

Placez les deux disques côte à côte. Un utilisateur privé disposant de 1,000 bots d'exploitation est identifié, informé que « l'utilisation de bots constitue une violation du Steam

Contrat d’abonnement », puis banni définitivement. Les plateformes commerciales mentionnées dans ce dossier ont pour activité principale la gestion de comptes automatisés Steam, à une échelle bien plus grande, et s’authentifient via l’OpenID propre à Valve à chaque connexion — or, aucun rapport sur les mesures de contrôle par opérateur n’a été publié pour aucune d’entre elles. **Cette clause est valable. La question est de savoir à qui elle s'adresse.**
L'ASF n'est ici accusée de rien, et son interprétation de la position de Valve n'engage qu'elle-même — son auteur affirme clairement que « l'ASF n'est pas autorisée par Valve ». Cet outil est utilisé ici comme un instrument de mesure : il montre que Valve détecte les réseaux de bots, les identifie par écrit et les bannit définitivement. Valve pourrait clore le débat en une seule phrase en publiant la liste des automatisations commerciales qu’il autorise, ainsi que le relevé, opérateur par opérateur, des mesures qu’il a prises concernant les autres.

L'impact du « card farming » sur le chiffre d'affaires de Valve
Les cartes à collectionner obtenues en jeu sont vendues sur le Marché communautaire Steam, qui prélève des frais combinés d'environ 15% sur chaque vente conclue au sein du Marché ; le compte doit avoir dépensé $5.00 USD sur Steam avant de pouvoir recevoir la moindre carte ; et l’obtention de cartes nécessite de posséder le jeu ou d’effectuer des achats dans le jeu. Aucun chiffre global de chiffre d’affaires n’est estimé ici — l’ampleur des activités est indiquée uniquement telle qu’elle est présentée dans la FAQ de l’ASF. La FAQ mentionne également Valve éléments distinctifs *« Steam roues folles »* (collecte de cartes) à partir de *« les joueurs qui ne font rien »*; voir le FAQ sur la PPA ↗. Les modalités sont décrites en détail dans Annexe V — le barème et le piège de l'utilisation commerciale.

Objet ArchiSteamFarm — obtention automatisée de cartes
Échelle indiquée Des millions de comptes (selon la FAQ de l'ASF — le nombre exact de comptes actifs n'a pas été vérifié)
Comptés, et non cités 10,880,610 entrées API au total dans le Steam groupe propre à l'ASF (5,360,499 sans restriction, comme l'indique Steam) — le chiffre de « millions » mentionné dans la FAQ ne correspond pas à un récit, mais à un décompte. 88.97% ne comportent aucune Steam interdiction d’aucune sorte. Le recensement complet des interdictions ↗
Informations figurant dans la documentation de l'outil lui-même

- ASF se connecte en mode sans interface graphique et laisse les jeux en veille pour obtenir des cartes sans lancer le client Steam (conformément à la documentation du projet).
- La FAQ explique que Valve est au courant de l'existence des « Steam fainéants » et que « s'ils ne les acceptaient pas, ils auraient déjà réagi ».
- Aucune mesure de contrôle ciblée n'a été signalée depuis plus de 11 ans (selon la FAQ) ; les ventes de cartes qui en résultent au sein du Community Market génèrent des frais cumulés d'environ 15% pour Steam.
- La FAQ indique un plafond recommandé de dix comptes par opérateur et l'attribue à Valve : « Cette recommandation repose sur des directives internes Valve, ainsi que sur nos propres suggestions. » Aucune directive de ce type n'est publiée par Valve.
- Limite technique, selon cette même FAQ : « Vous pouvez faire fonctionner jusqu'à 100 à 200 bots avec une seule adresse IP et une seule instance ASF. »
- Le temps de jeu « farmé » est enregistré par Valve — « il est généralement mis à jour toutes les 30 minutes environ » — et le § 4.C mentionne la « falsification des statistiques de jeu (par exemple, gonflement du nombre de victoires ou de défaites, des points d'expérience ou du temps de jeu) » comme un acte interdit.

Sources

Wiki officiel des questions fréquentes (FAQ) de JustArchi ASF ↗ ArchiSteamFarm dépôt ↗ archivé 2026-09-24 ↗
La clause relative à l'automatisation est explicite ; la FAQ de l'ASF précise depuis des années que l'outil est utilisé sur des millions de comptes ; aucune mesure coercitive ciblée à son encontre n'a été signalée. L'écart entre la règle et son application est avéré ; la raison de cet écart n'est pas établie ici.
Exposition complète L'économie des cartes : le fonctionnement, l'ampleur, la licence et qui la réglemente ↗ Ce qu'une ferme doit acheter auprès de Valve avant de pouvoir produire une seule carte ; les deux lignes du § 4.C qui définissent la « culture de cartes » par ses effets ; pourquoi toute méthode d'encaissement d'une carte constitue une violation de la licence Valve, alors que Valve prélève des frais à l'entrée ; le bilan des mesures de contrôle, y compris la vague de juin 2025 VAC et l'interdiction en chaîne par numéro de téléphone partagé ; et les employés Valve et modérateurs communautaires chargés de gérer les services d'échange de cartes et de liste noire autour de Steam. Le recensement des interdictions Nous n'avons pas demandé à Valve quelle était la superficie de la ferme. Nous l'avons mesurée. ↗ 10,880,610 comptes au total (limités et non limités) lus à partir du groupe Steam propre à ArchiSteamFarm, auquel le logiciel adhère automatiquement par défaut lors du premier lancement, à moins que l'utilisateur ne désactive le paramètre d'adhésion au groupe (ce qui inclut à la fois les fermes de bots commerciales et les joueurs réguliers ayant conservé le paramètre par défaut). 88.97% ne font l'objet d'aucune Steam interdiction d'aucune sorte ; parmi les 11% qui en font l'objet, 99.8% sont des interdictions communautaires purement symboliques qui n'empêchent en rien la poursuite des échanges. Après recoupement avec les données de SteamRep, 67.77% des escrocs répertoriés sont remis en liberté une fois les interdictions anti-triche levées. Avec des ventilations par date d'inscription, zone géographique et durée de survie — l'ampleur réelle, mesurée, et non pas simplement décrite.

Appendix F — Working ledger

Rules ledger: clauses against recorded platforms

Choisissez une règle ; le registre affiche la liste des plateformes enregistrées associées à cette règle, avec leur domaine principal, l'hôte d'authentification déclaré et le résultat du filtre de liens enregistré. Un site web bloqué, un autre domaine pour la connexion : suivez la règle jusqu'à la route restante.

175 enregistrements liés
à cette règle
174 domaines principaux **0** Mentions « C&D »
EXTRAIT DE LA RÈGLE / SSA § 2.G

Utilisation commerciale et facturation du compte

> "…exploit the Content and Services or any of its parts for any commercial purpose, except as expressly permitted elsewhere in this Agreement (including any Subscription Terms or Rules of Use)."

SUIVEZ LES RÉSULTATS

Registre de la plateforme 175

Les chiffres indiqués sont des estimations provenant de sources diverses.
175 des dossiers d'175

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Casino	**csgoempire.com** **11.3 years**Registered 2015-06-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoempirelogin4.com** **6.2 years**Registered 2020-07-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgofast.com** **11.5 years**Registered 2015-03-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam-login.authtofast.com** **83 days**Registered 2026-06-30 RDAP ↗ · authtofast.com (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**duelbits.com** **6.6 years**Registered 2020-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**switchflips.com** **6.4 years**Registered 2020-04-21 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opener	**farmskins.com** **10.5 years**Registered 2016-03-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam.kobal.cc** **9.7 years**Registered 2017-01-07 RDAP ↗ · kobal.cc (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skin Casino	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**insane.gg** **7.5 years**Registered 2019-04-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.insane.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**juice.gg** **7.9 years**Registered 2018-10-19 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**letmeinjuice.com** **2.4 years**Registered 2024-04-15 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**ggdrop.com** **8.6 years**Registered 2018-02-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ggauth.com** **3.4 years**Registered 2023-05-03 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**howl.gg** **9.5 years**Registered 2017-03-16 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**howl.uno** **41 days**Registered 2026-08-11 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skin Casino	**csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ · csgocasino.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**hunt.gg** **6.9 years**Registered 2019-11-04 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.hunt.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.gg** **3.1 years**Registered 2023-08-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinrave.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustchance.com** **8.0 years**Registered 2018-10-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hgfuihd.com** **7.6 years**Registered 2019-01-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Automation	**cobaltlab.tech** **3.5 years**Registered 2023-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cobaltauth.com** **1.7 years**Registered 2025-01-07 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Rust Roulette	**raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ · raided.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Upgrader	**upgrader.pro** **1.2 years**Registered 2025-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**upgauth.space** **38 days**Registered 2026-08-14 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skin.fans** **8.2 years**Registered 2018-07-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinfans.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**g4skins.com** **10.1 years**Registered 2016-08-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.g4s.to** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
TF2 Gambling	**tf2royal.com** **4.1 years**Registered 2022-08-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2auth.com** **5.2 years**Registered 2021-07-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2hunt.com** **8.7 years**Registered 2018-01-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rstspcl.com** **6.1 years**Registered 2020-08-08 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2.bet/coinflip** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2.bet** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ · skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
P2P Market	**csfloat.com** **5.2 years**Registered 2021-07-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgofloat.com** **11.0 years**Registered 2015-09-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.land** **4.7 years**Registered 2022-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skin.land** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Corporate Market	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**market.csgo.com** **26.6 years**Registered 2000-02-07 RDAP ↗ · csgo.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Regulated Market	**skinport.com** **8.0 years**Registered 2018-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinport.app** **6.3 years**Registered 2020-06-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Marketplace/Swap	**skinflow.gg** **3.8 years**Registered 2022-11-26 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinflow.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skins Market	**skin.place** **6.0 years**Registered 2020-09-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skin.place** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Corporate Market	**skinbaron.de** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinbaron.com** **10.7 years**Registered 2015-12-22 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rust.tm** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**login.pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ · pirateswap.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Marketplace	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinswap.com** **9.9 years**Registered 2016-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinswap.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
P2P Market	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ · rapidskins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**tradeit.gg** **9.1 years**Registered 2017-08-21 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**connect-tradeit.com** **4.6 years**Registered 2022-02-23 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ · 49skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
CS2 Market	**skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ · skinvault.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Sell Portal	**skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ · skinout.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Portal	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Scrap Swap	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Cashout	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Instant Cashout	**skins.cash** **10.5 years**Registered 2016-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinscash.live** **6.8 years**Registered 2019-12-05 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo.net** **14.2 years**Registered 2012-07-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cn2.easylot.net** **10.0 years**Registered 2016-09-03 RDAP ↗ · easylot.net (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Community Hub	**cybershoke.net** **6.8 years**Registered 2019-11-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.cybershoke.net** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaker Hub	**fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ · fastcup.net (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**tradeupspy.com** **6.5 years**Registered 2020-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.tradeupspy.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Marketplace	**cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ · cs.deals (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Price DB	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Blackmarket	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Ready-Account Hub	**z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ · z2u.com (parent) SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Gambling	**csgoroll.com** **11.6 years**Registered 2015-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.csgoroll.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rollbit.com** **11.9 years**Registered 2014-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rbsnin.com** **3 days**Registered 2026-09-18 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Licenced Casino	**500.casino** **5.9 years**Registered 2020-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Roulette/Slots	**csgobig.com** **11.4 years**Registered 2015-04-12 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**casedrop.com** **14.8 years**Registered 2011-12-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**banditcamp.com** **12.2 years**Registered 2014-06-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**skinbox.com** **18.8 years**Registered 2007-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**tastydrop.com** **6.1 years**Registered 2020-08-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgopolygon.gg** **6.5 years**Registered 2020-03-28 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**magicdrop.ru** **10.3 years**Registered 2016-05-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Dice Casino	**csdice.com** **3.8 years**Registered 2022-11-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader Casino	**skinodds.com** **1.2 years**Registered 2025-06-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgowin.com** **12.0 years**Registered 2014-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**csgorun.net** **7.3 years**Registered 2019-06-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**openskins.com** **3.6 years**Registered 2023-02-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustbet.com** **7.6 years**Registered 2019-02-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgomagic.com** **9.4 years**Registered 2017-05-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Upgrader/Contract	**csgobounty.com** **11.5 years**Registered 2015-03-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**ezskins.com** **27.5 years**Registered 1999-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**rustcases.com** **7.2 years**Registered 2019-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgoreaper.com** **11.1 years**Registered 2015-08-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocases.com** **12.3 years**Registered 2014-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Upgrader	**csgo-skins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgonet.com** **8.8 years**Registered 2017-12-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skin Roulette	**wtfskins.com** **9.0 years**Registered 2017-10-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Casino	**flamecases.com** **10.0 years**Registered 2016-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**gamedom.com** **11.7 years**Registered 2015-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**skin.club** **9.0 years**Registered 2017-09-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**sc-auth.net** **7.5 years**Registered 2019-04-02 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**daddyskins.com** **9.9 years**Registered 2016-10-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustix.gg** **1.7 years**Registered 2025-01-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Upgrade	**skins.club** **4.2 years**Registered 2022-07-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skin Roulette	**csgohouse.org** **146 days**Registered 2026-04-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.net** **216 days**Registered 2026-02-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**bloodycase.gg** **19 days**Registered 2026-09-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Clicker/Upgrade	**csgoclicker.com** **8.3 years**Registered 2018-05-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustbet.gg** **4.0 years**Registered 2022-09-30 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**cs-drop.com** **262 days**Registered 2026-01-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**hellstore.net** **11.7 years**Registered 2015-01-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Rust Casino	**rustloot.com** **354 days**Registered 2025-10-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo-case.com** **10.3 years**Registered 2016-05-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgogem.com** **9.9 years**Registered 2016-10-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rainbet.com** **8.8 years**Registered 2017-11-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**services.rainbet.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustclash.com** **5.4 years**Registered 2021-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**12cs.fail** **181 days**Registered 2026-03-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**www.tf2easy.com** **6.3 years**Registered 2020-06-02 RDAP ↗ · tf2easy.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
TF2 Gambling	**tf2blaze.com** **7.6 years**Registered 2019-01-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**shuffle.com** **30.1 years**Registered 1996-07-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**buff.market** **5.9 years**Registered 2020-10-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**avan.market** **8.3 years**Registered 2018-05-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Engine	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**uuskins.com** **2.6 years**Registered 2024-01-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Market	**youpin898.com** **6.1 years**Registered 2020-08-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
CS2 Market	**c5game.com** **10.5 years**Registered 2016-03-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Bot Trading	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
US Marketplace	**dmarket.com** **30.2 years**Registered 1996-07-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Official Market	**steamcommunity.com/market** **20.3 years**Registered 2006-05-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Not an external login site 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Platform	**lootfarm.com** **11.9 years**Registered 2014-10-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rustskins.com** **7.6 years**Registered 2019-01-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
CS2 Market	**krakatoa.com** **26.4 years**Registered 2000-05-15 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**shadowpay.com** **10.1 years**Registered 2016-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Chinese Powerhouse	**igxe.cn** **15.0 years**Registered 2011-09-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Automated Swap	**swap.gg** **9.6 years**Registered 2017-01-29 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Cash-out Portal	**bitskins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Automation	**tf2mart.com** **1.1 years**Registered 2025-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Auctions	**skinbid.com** **10.2 years**Registered 2016-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Skin Rental	**lootbear.com** **8.7 years**Registered 2018-01-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Valuation	**backpack.tf** **14.4 years**Registered 2012-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Botnet	**stntrading.eu** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skinwallet.com** **18.0 years**Registered 2008-09-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dota 2 Market	**dota2market.com** **12.2 years**Registered 2014-07-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Server Network	**xplay.gg** **5.3 years**Registered 2021-06-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaking Portal	**esportal.com** **26.8 years**Registered 1999-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
LATAM Hub	**gamersclub.com.br** **11.2 years**Registered 2015-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**epidemic.gg** **4.9 years**Registered 2021-11-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**cs2stash.com** **3.5 years**Registered 2023-03-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**csgoskins.gg** **6.8 years**Registered 2019-12-21 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**steamanalyst.com** **12.6 years**Registered 2014-02-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Exchange	**steamcardexchange.net** **13.3 years**Registered 2013-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tracker	**dotabuff.com** **14.2 years**Registered 2012-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
SaaS Tracker	**tracker.gg** **8.9 years**Registered 2017-10-12 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Exchange	**funpay.com** **17.0 years**Registered 2009-09-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Grey Market	**playerauctions.com** **26.3 years**Registered 2000-06-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Portal	**eldorado.gg** **8.0 years**Registered 2018-09-12 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**g2a.com** **24.8 years**Registered 2001-12-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**kinguin.net** **16.8 years**Registered 2009-12-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Virtual Services	**g2g.com** **31.1 years**Registered 1995-08-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Account Broker	**playerup.com** **19.3 years**Registered 2007-05-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfhub.net** **2.7 years**Registered 2023-12-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfaccounts.com** **5.3 years**Registered 2021-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Shop	**buycsgorank.com** **6.2 years**Registered 2020-07-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**csgosmurfkings.com** **9.3 years**Registered 2017-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfstore.co** **8.6 years**Registered 2018-03-03 WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlvlup.com** **9.9 years**Registered 2016-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Card Leveling	**steamlevels.com** **10.6 years**Registered 2016-02-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**levelsteam.com** **79 days**Registered 2026-07-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevelu.com** **6.0 years**Registered 2020-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**eloking.com** **12.2 years**Registered 2014-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**boosteria.org** **11.9 years**Registered 2014-10-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**overgear.com** **14.4 years**Registered 2012-04-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**blazingboost.com** **14.2 years**Registered 2012-06-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Service / groupe parent	Domaine principal / registre	Domaine d'authentification observé / âge	Échelle / réponse enregistrée
Rank Boosting	**dota2boost.com** **2.9 years**Registered 2023-10-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**buyboost.com** **22.4 years**Registered 2004-04-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

L'argumentation de l'enquêteRègle sélectionnée / analyse et commentaire +

Charge de la preuve

L'enquête met en évidence le décalage entre les restrictions relatives à l'usage commercial et les services répertoriés ici. Il convient de classer chaque activité et de vérifier l'existence d'une autorisation expresse avant de conclure à une violation du contrat. Les frais liés au Marché communautaire ne s'appliquent pas à toutes les transactions commerciales externes.

Ce qu'est — et ce que n'est pas — un enregistrement balisé

Un dossier est signalé lorsqu'il contient une observation datée qui fait entrer la plateforme, à première vue, dans le champ d'application de la clause. Un signalement ne constitue pas une infraction avérée, et aucune autorisation expresse de l'Valve n'a été mentionnée dans le dossier pour aucune des plateformes répertoriées ici. Lorsqu'une plateforme dispose d'une autorisation, la publication de celle-ci entraîne la suppression de l'entrée.

Sources et méthodologieEstimations, définitions et champ d'application +
Les chiffres ci-dessus se rapportent à la règle sélectionnée. Les types d'enregistrements regroupent chaque plateforme une seule fois ; les balises complètes apparaissent dans les détails de la plateforme. La recherche et les filtres s'appliquent au sein de cette règle. Les dates d'enregistrement proviennent de l'instantané enregistré sur RDAP / WHOIS. Les sous-domaines utilisent la date de création du domaine parent. L'ancienneté ne suffit pas à elle seule à établir un fonctionnement continu ou une voie d'authentification. Les noms d'hôte d'authentification actuels proviennent de requêtes OpenID enregistrées, accompagnées d'un horodatage UTC ; les vérifications non résolues ne réutilisent pas les étiquettes héritées. L'observateur s'arrête avant la connexion à Steam et ne teste pas l'état du filtre de liens Steam. Télécharger les observations d'itinéraire ↗ Télécharger les résultats du registre ↗

Explorer les archives sources ↗

Annexe G — D'un modèle de refus au dossier correspondant

Guide pratique DSAR : demander les éléments de preuve

Invoquez l'article 15 du RGPD pour demander les données à caractère personnel relatives à la création d'une clé API, à la récupération d'un compte et à l'accès au service d'assistance. Un enregistrement conservé permet de vérifier qui a lancé une action et sur quoi la plateforme s'est appuyée.

1. 01

   Conservez votre chronologie.

   Enregistrez les notifications relatives au compte, les tickets, les identifiants de transaction et les dates en UTC. Sécurisez le compte et passez en revue les options de récupération applicables au jeu et à la transaction.

   Steam Informations sur la protection commerciale ↗

2. 02

   Demandez à consulter vos données conservées.

   Demandez les horodatages, les adresses IP sources, les événements clés du cycle de vie, les confirmations de sécurité et les actions de récupération liées au compte. Précisez les événements d'accès au service d'assistance et les destinataires lorsque ces données vous concernent.

3. 03

   Conservez le bon de livraison.

   Utilisez le canal de contact dédié à la protection de la vie privée de Valve. Le délai de réponse habituel est d'un mois ; toute prolongation nécessaire pouvant aller jusqu'à deux mois supplémentaires doit être justifiée au cours de ce premier mois.

   Valve contact relatif à la confidentialité ↗ archivé 2026-09-21 ↗

4. 04

   Comparez les réponses.

   Comparez les registres avec votre chronologie. Demandez les raisons des omissions, puis, si nécessaire, engagez une procédure de réclamation auprès de l'autorité de tutelle. Conservez la réponse telle que vous l'avez reçue.

Champ d'application / Article 15
Le droit d'accès porte sur les données à caractère personnel conservées, y compris celles figurant dans les fichiers journaux. Il ne garantit pas l'accès à tous les documents internes, aux enregistrements reconstitués ou aux données non expurgées concernant des tiers. Demandez une copie lisible et les motifs justifiant toute restriction.

Lignes directrices du CEPD relatives à l'accès, §§ 2, 4 à 6 ↗ · Articles 12, 15 et 77 du RGPD ↗ archivé 2026-09-20 ↗

Demande d'accès aux données personnelles RGPD / Article 15

Sécurité du compte et historique des accès

Remplacez les champs entre crochets avant de valider.

```
To: Valve Privacy Team
Subject: Article 15 GDPR request — account security records

Account / SteamID: [YOUR ACCOUNT IDENTIFIER]
Relevant period (UTC): [START] to [END]
```

```
Related support tickets: [TICKET REFERENCES]

I request a copy of the personal data concerning me that you retain for this period, including:

1. API-key registration, confirmation, use and revocation events, with available timestamps, source
IP addresses, registered domains, device or user-agent information and non-secret key identifiers.

2. Recorded account-recovery actions, password/email/phone changes, Steam Guard removals or resets,
confirmation events and the account-related evidence relied on to authorize those actions.

3. Personal data in support-access and administrative-action logs concerning my account, including
available dates, purposes, actions and the support entity involved, subject to applicable rights of
others.

4. Account-related records used to determine any sanction, and available records of my complaints,
reviews and responses.

Please also provide the applicable processing purposes, categories, recipients, retention periods or
criteria, and available information about sources where data were not obtained from me.

Where processing relies on my consent, please provide the retained record of the consent relied upon
and the wording presented at that time.

Please provide an intelligible electronic copy with time zones and field definitions. Please do not
include active credentials or secret tokens. If any requested data are not held, please say so. For
any withheld data, please identify the scope and legal basis of the restriction and provide the
remainder.

Please acknowledge receipt and respond within the applicable Article 12 period, explaining any
necessary extension. I also ask you to preserve relevant existing records while this request is
handled.

Name: [YOUR NAME]
Date: [DATE]
```

Ce qu'une adresse IP de centre de données permet de mettre en place

Une anomalie constitue un élément justifiant l'ouverture d'une enquête.

Une demande de clé API provenant du réseau d'un centre de données, comme dans l'exemple du fournisseur d'hébergement évoqué dans le cadre de cette enquête, peut s'avérer pertinente lorsqu'elle est recoupée avec les historiques de connexion, les confirmations et l'historique de l'utilisateur. Une adresse IP à elle seule ne permet pas d’identifier l’acteur ni de contourner automatiquement toutes les mesures de protection. La preuve qu’un acteur malveillant a fourni le consentement enregistré pourrait remettre en cause le caractère valable de ce consentement ; d’autres fondements juridiques et questions de responsabilité nécessitent une analyse distincte.

Consultez la plainte relative à l'interdiction et au RGPD conservée →

Annexe H — Analyse des archives de Wayback Machine · Statistiques de prise en charge publiées

Volume d'assistance. Délais de réponse publiés.

Contexte et limites de la source
Valve publie quotidiennement des statistiques relatives à l'assistance sur `store.steampowered.com/stats/support`. Les archives de Wayback Machine conservent des instantanés historiques de cette page de 2018 à 2026. Le rapport volume/effectifs que laissent

entrevoir ces chiffres n'est pas compatible avec une vérification humaine de chaque ticket dans les délais de réponse publiés.

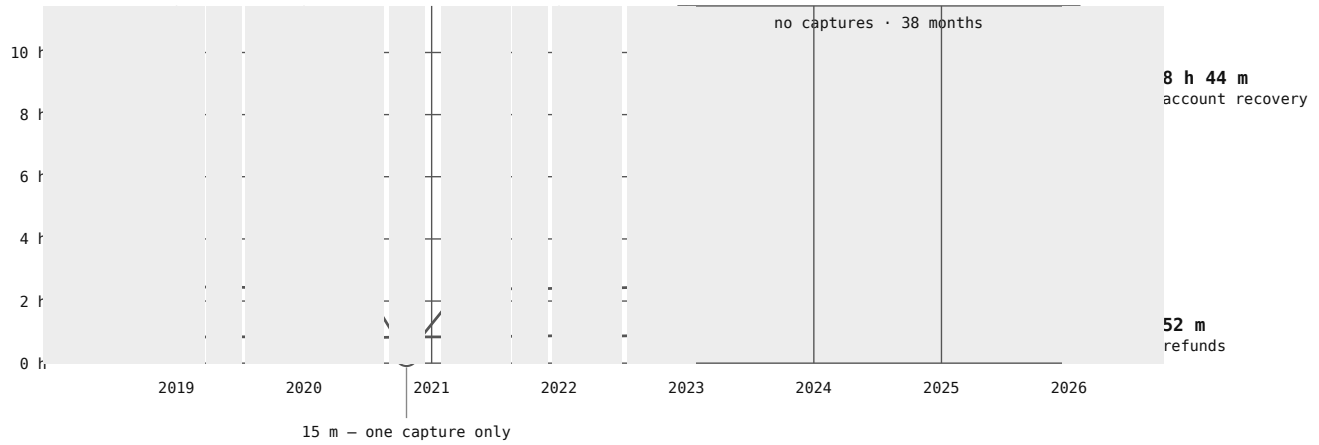
Comparez les chiffres d'audience archivés de Valve dans les instantanés enregistrés. La méthodologie explique ce que ces chiffres permettent et ne permettent pas de mesurer.

Volume en fonction du délai de réponse publié (2018 → 2026)

Deux files d'attente à un même guichet d'assistance, d'après 21 captures d'écran archivées.

Valve publie les chiffres relatifs à l'assistance en direct sur `store.steampowered.com/stats/support`. Chaque point ci-dessous correspond à la borne inférieure Valve telle qu'elle figurait sur cette page le jour où Internet Archive l'a archivée — et non à une estimation de notre part. Les deux séries représentent la même mesure dans la même unité ; elles doivent donc figurer sur un même axe et peuvent être comparées directement l'une à l'autre.

Demandes de remboursement — argent Valve en possession de **Sécurité et récupération du compte** — le compte que vous avez perdu



49 à 55 min La limite inférieure du remboursement pour chaque capture, de février 2018 à août 2026. Sur une période de huit ans et demi, elle varie de moins de six minutes, tandis que le volume quotidien des remboursements est multiplié par neuf.
2,4 h → 8,7 h La borne inférieure du temps de récupération de compte se situe à environ 2,4 heures dans toutes les mesures jusqu'en décembre 2022, à l'exception d'une seule. Dans les trois mesures de 2026, Valve publie respectivement 10,9 h, 5,8 h et 8,7 h.
×2,8 → ×13À quel point le remboursement est-il plus lent que les remboursements, d'après les chiffres publiés par Valve lui-même ? La situation reste stable pendant cinq ans, puis l'écart se creuse : la file d'attente qui a ralenti est celle où c'est l'utilisateur, et non Valve, qui doit avancer les frais.
Source : 21 captures d'écran de Wayback Machine de store.steampowered.com/stats/support, de 2018-02-03 à 2026-08-10 ; extraction dans `VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json`. Lisez les limites indiquées par les chiffres : le graphique représente la *inférieur* limite de l'intervalle Valve impressions. La limite supérieure publiée est moins favorable sur les deux lignes : les remboursements ont varié entre 1,5 heure et 1,5 jour, et les récupérations entre 7,0 heures et 3,6 jours. Deux captures ont été archivées dans une édition localisée de la même Valve page — 2018-11-03 en tchèque, 2020-03-25 en français — et sont marquées (cs) et (fr) dans le tableau ; leurs chiffres apparaissent ici avec les noms d'unités traduits et les nombres tels que publiés, tandis que les chaînes source mot pour mot sont conservées dans le fichier d'extraction. Chaque capture a publié un temps de réponse pour les deux files d'attente, et aucun point sur l'une ou l'autre courbe n'est interpolé. La seule valeur de temps de récupération de 2020-10-21 en 15 minutes est signalée sur le graphique et conservée : elle n'apparaît que dans une seule capture et aucune autre capture ne se situe à un ordre de grandeur proche de celle-ci. Il n'existe aucune capture entre 2022-12-08 et 2026-02-01 ; cette lacune de 38 mois dans l'historique est ombrée, et rien n'est tracé par-dessus. Ces chiffres décrivent les délais de réponse publiés. Ils ne montrent pas ce qui se passe au sein d'un ticket, et Valve n'a publié aucun effectif permettant de les mettre en perspective.

Ouvrir chaque capture sous forme de tableau

Chaque capture archivée, telle qu'elle a été publiée

Capture	Remboursements / jour	Réponse concernant le remboursement	Récupération / jour	Mesures de reprise
2018-02-03	98,788	50,12 minutes à 1 h 52	25,662	2,51 heures à 1,80 jour
2018-05-07	60,494	De 53,83 minutes à 1,47 jour	24,226	De 2 h 45 à 2,22 jours
2018-08-02	69,084	50,27 minutes à 1 h 59	28,953	De 2 h 44 à 22 h 17
2018-11-03 (cs)	63,410	49,28 minutes à 1 h 54	33,910	De 2,42 heures à 1,31 jour
2019-02-01	76,305	50,13 minutes à 1 h 52	35,164	De 2,44 heures à 2,04 jours
2019-05-18	78,951	51,03 minutes à 3 h 12	27,514	De 2 h 46 à 20 h 39
2019-09-07	78,941	50,65 minutes à 1,66 heure	28,812	De 2 h 42 à 13 h 59
2019-12-13	69,589	50,77 minutes à 1 h 55	25,322	De 2 h 45 à 1,13 jour
2020-03-25 (fr)	139,278	49,45 minutes à 1 h 53	32,302	De 2,48 heures à 3,62 jours
2020-06-26	278,504	48,98 minutes à 2 h 29	20,343	De 2,39 heures à 6,99 heures
2020-10-21	107,633	50,80 minutes à 1 h 54	20,688	15,33 minutes à 8,62 heures
2021-03-20	158,956	50,80 minutes à 1,64 heure	25,760	De 2,34 heures à 11,62 heures
2021-06-26	547,907	51,93 minutes à 6,73 heures	29,728	De 2 h 40 à 15 h 63
2021-10-10	170,103	51,88 minutes à 3 h 25	23,989	De 2 h 39 à 13 h 05
2022-01-31	354,386	53,65 minutes à 8 h 09	24,391	De 2 h 42 à 15 h 29
2022-05-09	172,555	51,83 minutes à 1,65 heure	23,289	De 2 h 41 à 16 h 90
2022-09-05	153,453	53,67 minutes à 4 h 15	23,594	De 2 h 45 à 1,22 jour
2022-12-08	181,075	54,83 minutes à 6,67 heures	27,111	De 2,46 heures à 18,89 heures
2026-02-01	317,762	50,30 minutes à 1 h 52	47,197	De 10 h 91 à 21 h 30
2026-05-09	246,776	50,12 minutes à 1 h 52	35,264	De 5,81 heures à 15,60 heures

Capture	Remboursements / jour	Réponse concernant le remboursement	Récupération / jour	Mesures de reprise
2026-08-10	373,244	52,05 minutes à 2 h 07	45,319	De 8 h 73 à 16 h 52

OBSERVATION CLÉ :
De l'autre côté **21 captures Wayback** entre 2018-02-03 et 2026-08-10, les demandes de remboursement quotidiennes variaient entre **60,494** (mai 2018) à **547,907** (juin 2021) — un **9,1 × écart**. Le chiffre pour 2026 est de 373,244 (+278% par rapport aux données de février 2018).
Au cours de ces neuf mêmes années, la limite inférieure publiée concernant le délai de traitement des demandes de remboursement n’a jamais dépassé **49 à 55 minutes** bande : un mouvement total de moins de six minutes, alors que la charge de travail sous-jacente a été multipliée par neuf.
Si une personne consacrait ne serait-que 5 secondes à la lecture de chaque ticket, le traitement de 373,244 tickets par jour (chiffre actuel) prendrait **22 agents travaillant 24 heures sur 24, 7 jours sur 7** simplement pour les ouvrir et les fermer ; ce chiffre atteint 32 lors du pic (547,907, juin 2021).
Si le temps de réponse publié reflétait le temps de traitement par ticket (~52 min/ticket), les effectifs simultanés nécessaires seraient de l'ordre de **13,500 agents** au volume actuel et ~20,000 au pic. Aucune donnée provenant d'une source fiable concernant les effectifs de soutien de Valve n'a pu être trouvée ; on ne tient pas compte de ce chiffre ici.
Ce qui suit : le rapport volume/effectifs n'est pas compatible avec un examen humain de chaque ticket dans les délais de réponse publiés. Les chiffres correspondent à un premier traitement largement automatisé ; la proportion de tickets faisant l'objet d'un examen humain n'est pas communiquée.
Pourquoi est-ce important pour la conformité au RGPD ?
L'article 22 du RGPD interdit toute prise de décision individuelle entièrement automatisée qui produit des effets juridiques significatifs, sans prévoir le droit à un contrôle humain sur demande. Si les décisions de support (clôture de tickets, actions sur les comptes, refus de demandes de données) sont prises entièrement par des scripts automatisés, chacune de ces décisions qui « affecte de manière significative » l’utilisateur peut constituer une violation de l’article 22.

Billet **HT-2YBP-F7JP-D4VB** (Section 18) a été classée après trois jours avec un renvoi type et sans examen approfondi du fondement juridique invoqué. Le ticket ne permet pas de déterminer si une personne l’a examiné ; il s’agit là d’une question que l’autorité de contrôle peut poser à Valve en vertu de l’article 22 et de l’article 15, paragraphe 1, point h).

Source : instantanés de Wayback Machine de store.steampowered.com/stats/support (2018-02-03, 2021-06-26, 2026-08-10) — données extraites dans VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json (21 captures, 2018–2026).
Remarque : le délai de réponse de « ~52 min » correspond à la limite inférieure pour la catégorie des remboursements ; le délai de réponse concernant la sécurité des comptes variait entre 2,4 et 16,5 heures sur l’ensemble de ces captures. 2021-06-26 correspond au pic historique (547,907 demandes de remboursement), et non à un point médian monotone — le volume a été multiplié par environ 6 entre 2020 et 2021, puis a partiellement baissé avant de remonter à 373 000 en 2026.

Annexe I — Portée de l'ensemble de données · chiffres pouvant être reproduits

Comptez les enregistrements. Vérifiez la portée.

Contexte et limites de la source
Comptez les enregistrements, puis vérifiez les affirmations : chaque chiffre ci-dessous peut être recalculé à partir des fichiers publiés.

Examinez les ensembles de données sous-jacents, reproduisez les décomptes et distinguez les lignes sources des incidents uniques.

Le fichier CSV principal contient **40,448 lignes**. Parmi ceux-ci, **36,516** proviennent du fil d'actualités « Discord-AntiScam » consacré au phishing. Les autres **3,932** Ces lignes couvrent GitHub, les revues de code, les résultats de recherche, les contributions aux forums et d'autres sources, offrant ainsi un index complet des sujets abordés par la communauté et des rapports de sécurité.

Dans ce fichier CSV, 1,690 lignes sont classées sous l'étiquette « Unpatched Security Exploit » (Faille de sécurité non corrigée), qui regroupe les problèmes signalés par les utilisateurs et les divulgations de vulnérabilités par le passé. Pour retracer ces signalements, il faut examiner la chronologie de compilation spécifique à chaque fil de discussion ainsi que l'historique public des correctifs.

L'archive consultable « 16,319-record » est une version distincte et organisée, dotée de son propre manifeste, conçue pour permettre une exploration locale précise des réclamations d'utilisateurs et des rapports d'incident spécifiques.

> Pour établir une piste d'audit fiable, chaque enregistrement signalé par un utilisateur doit être vérifié par rapport aux calendriers de compilation documentés et aux journaux historiques des correctifs.

Les notices de la collection « Partie II » (distincte) **231,829 identifiants d'annonce uniques**, dont 33,509 dans la catégorie des inscriptions automatisées et 198,320 signalé comme transfert non vérifié. La valeur SHA-256 du fichier d’entrée correspond à celle conservée dans la mesure. Ces chiffres décrivent les tentatives de mise en vente et les transferts observés plutôt que les montants des transactions finalisées ou les totaux vérifiés des vols, ce qui souligne la nécessité de disposer des registres primaires de la plateforme pour mesurer l’impact économique exact. Liste des mesures et des hachages ↗

Maîtriser le format CSV ↗ · Liste des archives consultables ↗ · Consulter les documents sources ↗

Annexe J — À propos de cette enquête

Valve ne publie aucun rapport sur les mesures coercitives. ***Nous en avons construit un.***

Indépendant. À but non commercial. Élaboré exclusivement à partir de données publiques. Soumis aux autorités de régulation.

88.97% flotte de véhicules autonomes : aucune restriction d'aucune sorte
67.77% parmi les 51,732 escrocs condamnés, certains sont en liberté
$26.8M+ seuil minimal des dépenses en magasin pour les flottes non limitées
3.6% domaines liés aux jeux d'argent bloqués par le filtre de liens de Valve
8 ans d'incidents de sécurité recensés
De quoi s'agit-il ? Un dossier d'analyse approfondie de la plateforme Steam de la société Valve : son historique en matière d'application des règles, son économie basée sur le « card-farming », son cadre juridique et l'infrastructure d'authentification utilisée par les opérateurs

de jeux d'argent via le relais OpenID propre à Steam. Chaque chiffre est vérifiable à partir de deux sources : l’API publique de Valve et les ensembles de données publiés parallèlement à cette enquête.

À qui s'adresse-t-il ? Les autorités de régulation compétentes en matière de Valve — l’autorité de contrôle du RGPD aux Pays-Bas, le FinCEN, la SEC, le coordinateur des services numériques (DSA), l’UOKiK, ainsi que tout organisme chargé de l’application de la loi enquêtant sur les flux financiers liés à Steam. Également pour les journalistes, les chercheurs et tous les utilisateurs ayant fait l'objet d'une suspension définitive de leur compte, d'un refus de remboursement ou d'un vol de leurs biens, et à qui l'on a indiqué qu'il n'existait aucun recours.

La seule exigence. Valve conserve ces données dans leur intégralité — motifs d’interdiction joints, espace d’identification complet, en temps réel. Il est capable d’exécuter n’importe quelle requête contenue dans ce dossier en quelques secondes et a choisi de n’en publier aucune partie. La question qui se pose à toute autorité compétente est simple : *Pourquoi pas ?*

Ce que les auteurs ne prétendent pas. Aucune connexion à Steam n’a été effectuée sur une plateforme tierce au cours de ces travaux. Une URL OpenID fournie définit les paramètres de la requête, et non une connexion effective. Le fait qu’un domaine distinct soit enregistrable ne constitue pas en soi une preuve de contournement. Les dates d’enregistrement constituent des limites inférieures quant au moment où un hôte aurait pu apparaître pour la première fois dans une requête OpenID ; elles ne prouvent pas une utilisation continue. Les auteurs ne se prononcent pas sur ce que Valve savait ou avait l’intention de faire : chaque affirmation concernant Valve est étayée par un document public daté ou une observation datée. Lorsqu’une affirmation ne pouvait s’appuyer sur un document source, elle a été supprimée.

Qui sommes-nous ?
PhishDestroy — enquêteurs indépendants. Aucun lien avec la société Valve ni avec aucune des plateformes mentionnées ici. Un compte Steam a été utilisé uniquement pour consigner la demande relative au RGPD mentionnée à la section 18.

Mentions légales
Enquête d'intérêt public, non commerciale et décentralisée. Toutes les données sont fournies « en l'état », sans aucune garantie. Cette publication ne constitue pas une décision judiciaire.

DOMAINE PUBLIC
Licences
Tous les droits sont cédés à l'humanité. Reproduction, adaptation, publication autorisées — mention de la source non requise. Accès interdit aux personnes résidant dans les pays soumis aux sanctions de l'OFAC. Licence complète et clause de non-responsabilité →