Leurs conditions, vos droits — Le dossier «Steam»

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

Rapport juridique et économique

Analyse juridique — Conditions générales d'utilisation et conformité réglementaire

Leurs conditions. Vos droits.

CE QUE CETTE SECTION DÉMONTRERA
Cet audit juridique et judiciaire évalue l'asymétrie contractuelle entre la société « Valve » et les utilisateurs de « Steam » dans les principales juridictions réglementaires. Il met en évidence la manière dont la licence d’abonnement révocable prive le consommateur de son droit de propriété légal, analyse la jurisprudence de la Cour de justice de l’Union européenne relative à l’épuisement des droits de revente numérique et examine la conformité au titre de la loi sur les services numériques (Digital Services Act, DSA) et de l’article 15. de la loi «GDPR ». L’analyse démontre comment les mécanismes d’application automatisés fonctionnent sans possibilité de recours significatif, tandis que les frais de marché prélevés par les plateformes extraient systématiquement de la valeur économique sur chaque transaction entre particuliers.

← Retour au dossier de synthèse destiné aux dirigeants
Le présent rapport propose une analyse juridique, économique et technique du fossé existant entre les règles déclarées de la plateforme «Steam» et la situation des consommateurs : une application automatisée des règles offrant peu de voies de recours, et un contrôle étendu de l'entreprise sur les actifs numériques. Les chiffres sont accompagnés de leur source ; lorsqu'il n'a pas été possible de remonter à une source primaire, ils ont été omis.

1 de vecteurs
Remplacer la « propriété » par une licence révocable, afin que les actifs numériques puissent être retirés conformément à l'accord.

2 de vecteurs
Système de contrôle automatisé (VACNet) dont les mesures d'exclusion, selon le site Steam Support, ne peuvent être annulées.

3 de vecteurs
Des contrôles sur les comptes et les actifs, associés à une commission de marché CS2 d'15% (5% Steam + 10% commission d'éditeur) qui réduit la valeur de l'écosystème à chaque revente.

Asymétrie des termes

Décharge de responsabilité et licence révocable

2.1 Le modèle de « l'abonnement » face aux droits de propriété

La section 2 du contrat d'abonnement de l'Steam n'accorde aux utilisateurs qu'un **licence personnelle, non exclusive, non transférable et révocable**. Conformément aux conditions générales, Valve se réserve le droit de résilier des comptes à tout moment, et les soldes inutilisés du portefeuille Steam peuvent être perdus.

2.2 L'illusion du remboursement face à la directive européenne relative aux droits des consommateurs

Cadre juridique	Mécanisme de remboursement	Limitation
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent
Steam SSA	14 days / under 2 hours played	Valve may deny at its discretion for "abuse"

Évaluation
Valve L'UE subordonne le droit de rétractation légal de 14-jours à sa propre fenêtre de «14 jours / sous 2 heures », que l'utilisateur doit accepter au moment du téléchargement avant de pouvoir évaluer le produit. Cette politique restreint — et non n'étend pas — le droit légal ; la question de savoir si elle le fait légalement relève de l'autorité compétente, et non d'une conclusion avancée ici.

Contentieux

Marché secondaire et droit de la concurrence

UFC Que Choisir c. Valve — France

2019
Tribunal de Paris : la doctrine de l'épuisement des droits s'applique aux jeux vidéo — la revente est licite
2022 d'octobre
La Cour d'appel de Paris infirme la décision
23 2024 d'octobre
Cour de cassation : les jeux vidéo sont des « œuvres complexes » au sens de la directive sur les droits d'auteur et les sociétés de l'information, et non des logiciels. Revente numérique **interdit**. C'est « Valve » qui l'emporte.

Affaire antitrust concernant Wolfire Games — États-Unis (Affaire « In re Valve Antitrust Litigation », n° 2:21-cv-00563)

La clause de « nation la plus favorisée » (PMFN) de la plateforme Valve interdit aux développeurs de vendre des clés « Steam » à un prix inférieur sur toute autre plateforme. Les boutiques concurrentes — même celles qui facturent une commission de 12%, contre 30% sur Valve — ne peuvent pas répercuter cette économie sur les consommateurs.

336 Nombre total d'employés d'Valve (2021). Source : pièces versées au dossier.
79les employés chargés de la gestion de l'ensemble de la plateforme Steam. Source : pièces versées au dossier.
$3.5Mrésultat net par salarié. Source : pièces versées au dossier.
Des pièces de procédure rendues publiques montrent que **8.5B de chiffre d'affaires brut en 2021** sur les employés d'336. Le **79-équipe «Steam »** a géré les demandes d'373,000s et les tickets d'assistance quotidiens en les acheminant vers des centres d'appels externalisés et

automatisés.

PIÈCE JUSTE DU DOSSIER NON SCELLÉ · W.D. WASH. AFFAIRE N°2:21-CV-00563 Note interne d'information
Tim Sweeney (PDG d'Epic Games) à Gabe Newell : *« Pourquoi Steam continue-t-il à prélever 30% du chiffre d'affaires alors que le traitement des paiements coûte 2–5% et que la bande passante CDN coûte0.002/$ par Go ? Si l'on exclut les jeux les plus populaires 25 sur Steam, je parie que Valve a réalisé plus de bénéfices sur la plupart des autres titres 1,000 que les développeurs eux-mêmes. »*

Scott Lynch (directeur des opérations, Valve Corporation) – message interne adressé à Gabe Newell : *« T'es en colère, mec ? »*

Réponse à une déposition sous serment (Bloomberg, 2026) : En vertu de la règle 30 (b)(1) relative aux dépositions, Gabe Newell a déclaré que *«Valve n'a ni pour politique ni pour pratique d'imposer des prix aux éditeurs de logiciels tiers sur d'autres plateformes. »* Les plaignants ont confronté Newell à des notes de service internes d'Valves prouvant l'existence d'une politique active de contrôle des prix et de menaces de retrait des listes visant les développeurs pratiquant des prix inférieurs sur des boutiques concurrentes. Fin mars 2026,, la Cour fédérale a rejeté la requête en jugement sommaire d'Valve, renvoyant ainsi le recours collectif des développeurs de l'32,000-devant un jury.
2024 de novembre
Reconnaissance d'un recours collectif concernant **~ Les développeurs de «32,000 »** qui a versé des commissions depuis janvier 2017,, ainsi qu'un recours collectif parallèle intenté par des consommateurs.

Dommages-intérêts réclamés
$3.1B
Triplé en vertu de la législation américaine sur la concurrence = **$9.3B** exposition potentielle.

2026: de juin Une nouvelle action en justice accuse Microsoft et Valve d'avoir conclu un accord de cartel visant à restreindre la concurrence dans le domaine de la distribution de jeux vidéo sur PC.

Criminalité financière et lutte contre le blanchiment d'argent : admission officielle

Valve Déclaration officielle : Liquidations pour fraude à l'échelle mondiale (28 octobre 2019)

Le 28 octobre 2019, Valve a officiellement mis fin à l'échange et à la revente sur les places de marché des clés de conteneurs Counter-Strike nouvellement achetées. Dans son communiqué officiel (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`), la société «Valve» a reconnu par écrit que l'économie virtuelle qu'elle avait mise en place était devenue une plaque tournante internationale du blanchiment d'argent :

« Auparavant, la plupart des transactions de clés que nous observions concernaient des clients légitimes. Cependant, les réseaux mondiaux de fraude se sont récemment tournés vers l'utilisation de clés CS:GO pour monnayer leurs gains. À l'heure actuelle, on estime que la quasi-totalité des achats de clés qui finissent par être échangés ou vendus sur la place de marché proviennent de sources frauduleuses. »
Contexte réglementaire : Cette confession fait suite à l'ultimatum officiel lancé par la Commission des jeux de l'État de Washington (WSGC) à Valve et aux ordonnances de cessation et d'abstention «2016 » émises en juillet par Karl Quackenbush, directeur juridique d'Valve, à l'encontre des domaines de paris sur les skins de 23 (notamment CSGO Lotto, CSGOLounge et OPSkins), et ce, uniquement après qu'une enquête pénale sur les jeux d'argent eut menacé le fonctionnement de la plateforme.

Compétence

Un titulaire de droits en Russie, injoignable par l'utilisateur

Le contrat d'abonnement présente Valve comme une entité qui n'a que peu d'obligations et qui reste inaccessible à quiconque : les blocages sont définitifs, les recours sont rejetés et l'accès est supprimé à des territoires entiers sur la base d'une simple mention concernant les « régions sanctionnées ». À cette attitude s'oppose la manière dont Valve agit lorsque ses propres intérêts commerciaux sont en jeu dans une juridiction qu'elle considère par ailleurs comme difficile.

Valve v. Touch Skins — plainte en matière de propriété intellectuelle avant le procès, Russie

1 2026 de septembre
Valvee, par l'intermédiaire du cabinet d'avocats russe **Melling, Voitishkin & Associés**, envoie une lettre de mise en demeure préalable au procès aux exploitants de **Skins tactiles**, un grand changeur de skins CS2, par la Poste russe et par e-mail.
Motifs
Trois catégories de violations présumées : les droits exclusifs sur le logiciel ; les droits relatifs à l'apparence des skins d'armes, de couteaux et de gants ; et les marques déposées d'Valve. Le comportement des exploitants est qualifié d'intentionnel et de prolongé.
Demande
Cessez immédiatement toute exploitation et supprimez l'ensemble de l'infrastructure — celle du logiciel **code source**, sites web et pages sur les réseaux sociaux — à défaut de quoi Valve se réserve le droit d’intenter une action devant un tribunal russe pour **une indemnisation financière importante** et de saisir **autorités chargées de l'application de la loi, aux fins d'une évaluation pénale**.
Résultat
Après avoir reçu cette lettre, la plateforme a annoncé qu'elle cessait ses activités. Il s'agirait de la première fois qu'Valve recourt à des moyens juridiques contre un développeur de « skin-changer » en Russie.
Selon les informations fournies par le data-miner Maxim « GabeFollower » Poletaev (X, ~11 septembre 2026) et la presse russe spécialisée dans les jeux vidéo. Il s’agit d’une plainte préliminaire, et non d’une action en justice déposée ; aucun numéro de dossier n’a été rendu public. Ces informations sont présentées ici telles qu’elles ont été rapportées, et non comme un document judiciaire. Sources : dota2.ru archivé 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

La même juridiction, dans l'autre sens

Valve connaît bien le système juridique et réglementaire russe. Il **est conforme aux exigences de Roskomnadzor**: à la demande de l'autorité de régulation, elle a supprimé les pages communautaires 260et Steam contenant des contenus interdits, et Roskomnadzor a déclaré publiquement que le site Steam respectait les exigences de la législation. La loi russe dite « d'atterrissage » (loi fédérale **236-FZ**, en vigueur depuis 2022), impose aux grandes plateformes Internet étrangères desservant des utilisateurs russes d’établir une présence locale et d’ouvrir un compte de liaison auprès de Roskomnadzor. Valve se conforme non seulement aux ordres de retrait émis par cet organisme de régulation, mais fait désormais appel à des avocats russes et brandit la menace des tribunaux russes pour protéger ses « skins » en tant que propriété intellectuelle.

La plateforme se montre donc accessible, efficace et intransigeante dès lors qu’il s’agit de ses revenus. Le contraste est frappant avec la situation de l’utilisateur : un client payant situé dans une région soumise à des sanctions se voit signifier que la relation est rompue, l’accès à la

communauté est bloqué jusqu'à ce que 2038, le ticket soit clôturé, et il n'existe aucun forum permettant de contester cette décision — *« Ils étaient plus qu'heureux de prendre mon argent et de traiter mes transactions »*, le remboursement de ce même compte, provenant de la même adresse IP iranienne, ayant été approuvé un an plus tôt (r/pcgaming, 4 août 2026; davantage de lettres de mise en demeure dans l'exposition « L'économie des cartes »). « Valve » met en œuvre tout l'appareil d'un système juridique national pour défendre un skin ; il ne prévoit aucune procédure pour l'utilisateur qui a acheté ces skins.

Valve Elle considère cette même juridiction comme un cadre dans lequel elle peut agir et se conformer, dès lors que l'intérêt en jeu est celui d'Valve — avocats russes, menace des tribunaux russes, exécution des ordonnances de retrait de Roskomnadzor — tout en considérant que ses obligations envers les utilisateurs de ce marché, et de tous les autres, échappent à toute procédure. C'est un titulaire de droits lorsqu'il s'agit de ses revenus, et une partie injoignable lorsqu'il s'agit des droits des utilisateurs.

Sources : TASS (RKN : conforme à la norme «Steam ») · Loi fédérale « 236-» FZ.

Opportunisme juridique

La capitulation face à la clause d'arbitrage

2023 — l'attaque
Des cabinets d'avocats (Zaiger LLC, Mason LLP) ont recruté des milliers d'utilisateurs via les réseaux sociaux et ont déposé simultanément des dizaines de milliers de demandes d'arbitrage individuelles.

L'exposition de Valve
$225M+
en frais de dépôt d'arbitrage non remboursables, avant même que l'affaire ne soit examinée sur le fond. Calculé conformément au Règlement d'arbitrage pour les consommateurs de l'American Arbitration Association (AAA) et aux annexes complémentaires relatives à l'arbitrage de masse. Les demandeurs, représentés par Zaiger LLC et Mason LLP, ont déposé environ75,000 demandes d'arbitrage individuelles à l'encontre de Valve Corp. (parallèlement à des actions en matière de droit de la concurrence dans *Wolfire Games LLC et al. c. Valve Corp.*, Affaire n° 2:21-cv-00563-JCC, W.D. Wash.). Conformément aux barèmes tarifaires de l'AAA applicables aux consommateurs, l'entreprise défenderesse s'acquitte de frais administratifs non remboursables liés à la procédure ainsi que de dépôts de garantie pour la nomination des arbitres d'un montant d'environ $3,000+ par dossier individuel (75,000 dépôts × $3,000 = environ $225M de frais de procédure à avancer). Voir les rapports juridiques de Bloomberg Law et de Reuters sur l'exposition des entreprises technologiques aux arbitrages de masse (2023–2024).

Période	Mécanisme de règlement des litiges de la SSA	Effet observé	Résultat
Before Sep 2024	Mandatory individual arbitration + class-action waiver	Individual litigation becomes economically irrational for users	Mass arbitration → $225M fee threat
After Sep 2024	Disputes in King County, WA courts only	Arbitration costs are avoided; cases consolidate in a single forum	Class actions now possible

Conclusion

Pendant plus de dix ans, la SSA a exigé des utilisateurs qu’ils renoncent à leur droit à un procès devant jury au profit d’un arbitrage individuel. Après que les demandes d’arbitrage massives ont rendu ce mécanisme financièrement coûteux pour Valve, la SSA a été modifiée afin de renvoyer les litiges devant les tribunaux du comté de King. Ce changement a été présenté sans véritable possibilité de refus ; l’alternative à l’acceptation consistait à perdre l’accès aux actifs numériques achetés en supprimant le compte.

Application algorithmique

VACNet, la présomption de culpabilité et les faux positifs

2023s d'octobre — AMD Anti-Lag+
Une mise à jour du pilote AMD (v23.10.1) a activé la fonction Anti-Lag+ dans CS2, qui a intercepté des fonctions DLL du jeu. VAC a qualifié cela d'injection de code de triche et a infligé des suspensions définitives à des milliers d'utilisateurs légitimes avant l'intervention d'Valve.

2023, décembre — haute résolution (DPI)
Les joueurs dont le DPI était supérieur à 10,000 et qui effectuaient des rotations rapides de la caméra ont été bannis définitivement. VACNet n'était pas en mesure de faire la distinction entre un mouvement physique de la souris et une triche de type « spinbot ».

Catégorie d'assistance	Temps de réponse annoncé	Résultat réel
Refund requests	50 min – 1.5 hr	Automatic approval (<14 days, <2 hours played)
Account security / recovery	3–12 hours	Depends on documentation provided
Contesting a VAC ban	Form response	**Complete refusal. Support cannot reverse VAC decisions. The ban is permanent.**

Politique officielle d'Valve
« Les interdictions VAC sont définitives, non négociables et ne peuvent pas être levées par le service d'Steam. »

Le canal d'assistance qui a notifié la suspension est également celui qui a communiqué le refus de réexamen : Steam. Le service d'assistance précise qu'il ne peut pas revenir sur une décision du VAC. Pour l'utilisateur, la décision de l'algorithme fait office de verdict définitif.

Aspects économiques de la revente

Contrôle des actifs virtuels et commission de revente

Les frais de marché de l'15%e CS2 — une partie de la valeur est prélevée à chaque revente

Itération	Solde de l'acheteur	Le vendeur reçoit	« Burned » (15%)
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75
3	$72.25	$61.41	$10.84
10	$23.16	$19.68	~$3.47
Total	**$100 → dust**	**Valve collects the 15% fee on each resale. Users must add new money to keep trading.**	

Modification des règles de reprise du CS2 — 2025 d’octobre

Sans préavis, Valve a modifié les règles du contrat d’échange CS2 afin de permettre l’acquisition garantie de couteaux et de gants rares en échange d’objets de qualité « Covert ». Les prix des couteaux ont chuté, ceux des objets « Covert » ont fortement augmenté, et une vague de ventes paniques s’est ensuivie sur l’ensemble du marché.

Valve invoque l'article 7 de la SSA pour se prémunir : aucune responsabilité n'est engagée en cas de modification des règles de la plateforme. Les utilisateurs assument le risque dans une économie dont les règles Valve peuvent changer sans préavis ni indemnisation. Le montant des pertes déclarées à l'échelle du marché est contesté et n'est pas mentionné ici en l'absence de source primaire.

Réponse réglementaire européenne

L'UOKiK, la DSA et la loi sur l'équité numérique

UOKiK — Pologne, mai 2024
L'autorité polonaise de la concurrence (UOKiK) a ouvert une procédure antitrust officielle à l'encontre d'Valve Corporation et de cinq éditeurs/distributeurs de jeux vidéo nationaux concernant des allégations de fixation des prix, de clauses restrictives de parité des prix et de pratiques de géoblocage qui ont conduit les consommateurs polonais à payer jusqu'à 20% de plus pour des jeux vidéo que sur les marchés voisins de l'EEE. Dans le cadre de cette enquête antitrust, les inspecteurs de l’UOKiK et la police ont mené des perquisitions à l’aube et procédé à des saisies de preuves dans les locaux polonais des éditeurs et distributeurs partenaires nationaux (et non dans les succursales d’Valve, car Valve ne dispose d’aucune entité en Pologne). Amende légale potentielle : jusqu’à 10% du chiffre d’affaires annuel. Source : Communiqué officiel de l'UOKiK : « Le président de l'UOKiK a ouvert une procédure à l'encontre d'Valve et des développeurs de jeux », mai 2024.

Loi sur les services numériques (DSA)
Exige de la transparence en matière de modération automatisée. Steam ne publie aucune donnée relative aux faux positifs ou aux faux négatifs concernant VACNet, et son service d'assistance précise que les décisions prises par VAC ne peuvent pas être annulées.

Loi sur l'équité numérique — 2026
Dispositions prévues : accès durable aux contenus payants, interdiction des « dark patterns » lors de la renonciation aux droits, reconnaissance des droits de propriété sur les actifs numériques et protection contre la confiscation définitive des biens.

Conclusion

Écarts constatés entre les règles et les données enregistrées

- 1
  Le fossé en matière d'accession à la propriété. Les utilisateurs paient le prix fort pour une licence que le contrat autorise Valve à révoquer. La Cour de cassation française (octobre 2024) a jugé que la revente numérique n'était pas protégée, consacrant ainsi cette position dans la loi.
- 2
  Application algorithmique. VACNet a prononcé des interdictions injustifiées (pilotes AMD, incidents liés à une résolution DPI élevée). Le service d'assistance d'Steam indique qu'il ne peut pas revenir sur une décision de VAC ; l'algorithme a donc le dernier mot.
- 3

Économie sur les frais. Les frais de mise sur le marché CS2 d’15% (frais de 5%, Steam et 10%) réduisent la valeur à chaque revente, et les règles de la plateforme peuvent être modifiées sans préavis ; la responsabilité de Valve concernant ces modifications est exclue en vertu du SSA.

- 4
  La clause d'arbitrage a été supprimée. La SSA a supprimé l'arbitrage obligatoire en septembre 2024, après que des recours collectifs ont exposé Valve à environ225millions de dollars de frais. Les utilisateurs n'ont bénéficié d'aucune possibilité réelle de se soustraire à ce changement.
- 5
  Compétence sélective. Valve a fait appel à un cabinet d'avocats russe (Melling, Voitishkin & Partners) et a menacé d'engager une procédure judiciaire en Russie contre Touch Skins, tout en considérant que ses obligations envers les utilisateurs de ce même marché échappaient à toute procédure judiciaire. Valve se comporte comme un titulaire de droits lorsque ses intérêts commerciaux sont en jeu, et comme une partie injoignable lorsqu'il s'agit des droits des utilisateurs.

← Partie I : Contournement des serveurs proxy et jeux d'argent Partie II : Accès et responsabilité →

Les sources juridiques et les dossiers judiciaires sont cités en référence à leurs éditeurs et dépôts d'origine. Aucun droit de propriété n'est revendiqué sur les documents sous-jacents.