# उनकी शर्तें, आपके अधिकार — द Steam डोजियर

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

कानूनी और आर्थिक रिपोर्ट

# कानूनी विश्लेषण — सेवा की शर्तें और नियामक अनुपालन

उनकी शर्तें। आपके अधिकार

यह अनुभाग क्या प्रमाणित करता है
यह फोरेंसिक कानूनी ऑडिट प्रमुख नियामक अधिकार क्षेत्रों में Valve कॉर्पोरेशन और Steam उपयोगकर्ताओं के बीच संविदात्मक विषमता का आकलन करता है। यह दर्शाता है कि रद्द करने योग्य सदस्यता लाइसेंस कैसे वैधानिक उपभोक्ता स्वामित्व को छीनता है, डिजिटल पुनर्विक्रय समाप्ति पर यूरोपीय न्यायालय की न्यायशास्त्र का विश्लेषण करता है, और डिजिटल सेवा अधिनियम (DSA) तथा GDPR के अनुच्छेद 15. के तहत अनुपालन की जांच करता है। यह विश्लेषण दिखाता है कि स्वचालित प्रवर्तन तंत्र बिना सार्थक अपील के कैसे कार्य करते हैं, जबकि प्लेटफ़ॉर्म बाज़ार शुल्क प्रत्येक पीयर लेनदेन से आर्थिक मूल्य व्यवस्थित रूप से निकालते हैं।

← कार्यकारी ब्रीफिंग पर वापस
यह रिपोर्ट 'Steam' के घोषित प्लेटफ़ॉर्म नियमों और उपभोक्ता की स्थिति के बीच के अंतर का कानूनी, आर्थिक और तकनीकी विश्लेषण प्रस्तुत करती है: कम सहारा के साथ स्वचालित प्रवर्तन, और डिजिटल संपत्तियों पर व्यापक कॉर्पोरेट नियंत्रण। आंकड़े उनके स्रोत के साथ बताए गए हैं; जहाँ किसी आंकड़े का प्राथमिक रिकॉर्ड तक पता नहीं चल पाया, उसे छोड़ दिया गया है।

वेक्टर 1
'स्वामित्व' को एक रद्द करने योग्य लाइसेंस से प्रतिस्थापित करना, ताकि समझौते के तहत डिजिटल संपत्तियों को वापस लिया जा सके।

वेक्टर 2
स्वचालित प्रवर्तन (VACNet) जो प्रतिबंध लगाता है Steam समर्थन करता है जिसे राज्य पलट नहीं सकते।

वेक्टर 3
खाता और संपत्ति नियंत्रण, एक 15% CS2 मार्केट फ़ीस (5%Steam + 10% प्रकाशक शुल्क) के साथ संयुक्त, जो प्रत्येक पुनर्विक्रय पर इकोसिस्टम से मूल्य घटाती है।

असमानता की शर्तें

## देयता छूट और रद्द करने योग्य लाइसेंस

### 2.1 "सदस्यता" मॉडल बनाम संपत्ति अधिकार

Steam सदस्यता अनुबंध की धारा 2 उपयोगकर्ताओं को केवल एक **व्यक्तिगत, गैर-अनन्य, गैर-हस्तांतरणीय और रद्द करने योग्य लाइसेंस**. समझौते के तहत, Valve किसी भी समय खातों को समाप्त कर सकता है, और अप्रयुक्त Steam वॉलेट शेष राशि जब्त की जा सकती है।

### 2.2 रिफंड का भ्रम बनाम ईयू उपभोक्ता अधिकार निर्देश

| कानूनी ढांचा | रिफंड तंत्र | सीमा |
|---|---|---|
| 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" |

मूल्यांकन

Valve यह यूरोपीय संघ के 14--दिवसीय वैधानिक वापसी अधिकार को अपनी "14-दिनों / 2-घंटों" की खिड़की तक सीमित करता है, जिसे उत्पाद का मूल्यांकन होने से पहले डाउनलोड के समय स्वीकार किया जाता है। यह नीति वैधानिक अधिकार को संकुचित करती है—विस्तारित नहीं करती; क्या यह कानूनी रूप से ऐसा करती है, यह सक्षम प्राधिकारी का प्रश्न है, न कि यहाँ कोई निष्कर्ष।

मुकदमा

## द्वितीयक बाजार और प्रतिस्पर्धा-विरोधी कानून

### यूएफसी क्यू च्वाइसिर बनाम Valve — फ्रांस

2019
पेरिस न्यायालय: अधिकारों के समापन का सिद्धांत डिजिटल खेलों पर लागू होता है — पुनर्विक्रय वैध है
अक्टूबर2022
पेरिस अपीलीय न्यायालय ने फैसले को पलटा।
23 अक्टूबर2024
कोर डे कैसाशन (सुप्रीम कोर्ट): वीडियो गेम सूचना-समाज निर्देश के तहत "जटिल कृतियाँ" हैं, सॉफ़्टवेयर नहीं। डिजिटल पुनर्विक्रय **प्रतिबंधित**. Valve प्रचलित है।

### वुल्फायर गेम्स एंटीट्रस्ट — संयुक्त राज्य अमेरिका (Valve Antitrust Litigation, संख्या 2:21-cv-00563 में)

Valve के प्लेटफ़ॉर्म मोस्ट-फ़ेवर्ड-नेशन (PMFN) प्रावधान डेवलपर्स को किसी अन्य प्लेटफ़ॉर्म पर Steam कीज़ को सस्ते में बेचने से रोकता है। प्रतिस्पर्धी स्टोर — यहाँ तक कि वे जो Valve की 30% के विरुद्ध 12% कमीशन लेते हैं — भी इस बचत को उपभोक्ताओं तक नहीं पहुँचा सकते।

**336**कुल Valve कर्मचारी (2021)। स्रोत: अनसील्ड डिस्कवरी।
**79**Steam प्लेटफ़ॉर्म का प्रबंधन करने वाले कर्मचारी। स्रोत: अनसील्ड डिस्कवरी।
**$3.5M**प्रति कर्मचारी शुद्ध आय। स्रोत: अनसील्ड डिस्कवरी।
अनसील्ड डिस्कवरी रिकॉर्ड दिखाते हैं **$8.5B सकल राजस्व 2021 में** 336 के कर्मचारियों पर। **79-व्यक्तिSteam टीम** 373,000+ दैनिक सपोर्ट टिकटों को आउटसोर्स्ड, स्वचालित कॉल सेंटरों के माध्यम से संभाला।

सील न किया गया डॉकेट प्रदर्श · W.D. वाश. मामला 2:21-CV-00563 आंतरिक खोज ज्ञापन
**टिम स्विनी (सीईओ, एपिक गेम्स) से गेब न्यूएल तक:** *Steam अभी भी कुल राजस्व का 30% क्यों ले रहा है, जबकि भुगतान प्रसंस्करण 2–5% है और CDN बैंडविड्थ $0.002/GB है? यदि आप Steam पर शीर्ष 25 गेम्स को हटा दें, तो मेरा दांव है कि Valve ने अधिकांश अगले 1,000 से डेवलपर्स की तुलना में अधिक लाभ कमाया।*

**स्कॉट लिंच (सीओओ, Valve कॉर्पोरेशन) का गेब न्यूएल को आंतरिक फॉरवर्ड:** *क्या तुम पागल हो, भाई?*

**शपथ-पत्र खंडन (ब्लूमबर्ग, 2026):** नियम 30(b)(1) के तहत गवाही में, गेब न्यूएल ने गवाही दी कि *Valve की अन्य प्लेटफ़ॉर्मों पर तीसरे पक्ष के सॉफ़्टवेयर डेवलपर्स को कीमतें निर्धारित करने की कोई नीति या प्रथा नहीं है।* वाददाताओं ने न्यूवेल का सामना आंतरिक Valve मेमो के साथ किया, जो प्रतिस्पर्धी स्टोरों पर कम कीमत रखने वाले डेवलपर्स के खिलाफ सक्रिय मूल्य निगरानी और सूची से हटाने की धमकियों को साबित करते थे। मार्च के अंत में 2026, में संघीय न्यायालय ने Valve की सारांश निर्णय याचिका को खारिज कर दिया, जिससे 32,000-डेवलपर वर्ग कार्रवाई जूरी परीक्षण के लिए भेजी गई।
नवंबर2024
वर्ग कार्रवाई के लिए प्रमाणित **~32,000 डेवलपर्स** जिसने जनवरी से कमीशन का भुगतान किया2017, और एक समानांतर उपभोक्ता सामूहिक मुकदमा।

दावा किए गए नुकसान
$3.1B
अमेरिकी प्रतिस्पर्धा-विरोधी कानून के तहत तिगुना जुर्माना = **$9.3B** संभावित जोखिम

**जून 2026:** एक नए मुकदमे में आरोप लगाया गया है कि माइक्रोसॉफ्ट और Valve ने पीसी गेम वितरण में प्रतिस्पर्धा को दबाने के लिए एक कार्टेल समझौता किया।

वित्तीय अपराध एवं एएमएल औपचारिक प्रवेश

### Valve आधिकारिक स्वीकारोक्ति: विश्वव्यापी धोखाधड़ी परिसमापन (28, अक्टूबर 2019)

28 अक्टूबर 2019,Valve ने नए खरीदे गए काउंटर-स्ट्राइक कंटेनर कीज़ के ट्रेड और मार्केटप्लेस पुनर्विक्रय को आधिकारिक रूप से समाप्त कर दिया। अपनी औपचारिक सार्वजनिक घोषणा (blog.counter-strike.net/2019/10/26113Valve कॉर्पोरेशन ने लिखित रूप में स्वीकार किया कि उसने जो आभासी अर्थव्यवस्था तैयार की थी, वह एक अंतरराष्ट्रीय मनी लॉन्ड्रिंग क्लियरिंगहाउस बन चुकी थी:

*अतीत में, हमने जो अधिकांश की ट्रेड देखे, वे वैध ग्राहकों के बीच थे। हालांकि, हाल ही में विश्वव्यापी धोखाधड़ी नेटवर्क ने अपने मुनाफे को नकदी में बदलने के लिए CS:GO कीज़ का उपयोग करना शुरू कर दिया है। इस समय, बाजार में ट्रेड या बिक्री के लिए आने वाली लगभग सभी कीज़ को धोखाधड़ी से प्राप्त माना जाता है।*
**नियामक संदर्भ:** 2016 यह स्वीकारोक्ति वाशिंगटन स्टेट गैंबलिंग कमीशन (WSGC) द्वारा Valve को दिए गए औपचारिक अल्टीमेटम और Valve के जनरल काउंसल कार्ल क्वैकेनबुश द्वारा 23 स्किन-जुआ डोमेन (जिसमें CSGO Lotto, CSGOLounge और OPSkins शामिल हैं) के लिए जारी किए गए जुलाई के 'सीज़ एंड डिस्ट' आदेशों के बाद हुई, जब आपराधिक जुआ जांच ने प्लेटफ़ॉर्म संचालन को खतरे में डाल दिया।

अधिकार क्षेत्र

## रूस में एक अधिकार-धारक, जो उपयोगकर्ता की पहुँच से बाहर है।

सब्सक्राइबर समझौता 'Valve' को एक ऐसे पक्ष के रूप में प्रस्तुत करता है जिस पर कम ही दायित्व हैं और जिसे कोई भी नहीं पहुँच सकता: ताले स्थायी हैं, अपीलें खारिज कर दी जाती हैं, और 'प्रतिबंधित क्षेत्रों' के एक ही नियम के तहत पूरे क्षेत्रों से पहुँच वापस ले ली जाती है। इसके विपरीत, 'Valve' तब क्या करता है जब उसके अपने वाणिज्यिक हित उस क्षेत्राधिकार में दांव पर हों, जिसे वह अन्यथा कठिन मानता है।

### Valve वि. टच स्किन्स — मुकदमे-पूर्व बौद्धिक संपदा दावा, रूस

1 सितंबर2026
Valve, रूसी कानून फर्म के माध्यम से **मेलिंग, वोइटिशकिन और पार्टनर्स**, के संचालकों को मुकदमे से पहले की मांग पत्र भेजता है **टच स्किन्स**, रूसी डाक और ईमेल द्वारा, एक बड़े CS2 स्किन-चेंजर।
कारण
आरोपित उल्लंघनों के तीन समूह: सॉफ़्टवेयर पर विशिष्ट अधिकार; हथियार, चाकू और दस्ताने स्किन्स की दिखावट पर अधिकार; तथा ईValve के ट्रेडमार्क। ऑपरेटरों का आचरण जानबूझकर और दीर्घकालिक बताया गया है।
मांग
तुरंत संचालन बंद करें और सभी बुनियादी ढांचे को हटा दें — सॉफ़्टवेयर का **स्रोत कोड**, वेबसाइटों और सोशल-मीडिया पृष्ठों — ऐसा न करने पर Valve को रूसी अदालत में मुकदमा करने का अधिकार सुरक्षित है। **महत्वपूर्ण मौद्रिक मुआवजा** और मामले को संदर्भित करने के लिए **आपराधिक मूल्यांकन के लिए कानून-प्रवर्तन**.
परिणाम
पत्र प्राप्त करने के बाद, प्लेटफ़ॉर्म ने घोषणा की कि वह बंद हो रहा है। इसे रूस में एक स्किन-चेंजर डेवलपर के खिलाफ कानूनी उपकरणों के Valve के पहले उपयोग के रूप में रिपोर्ट किया गया।
डेटा-माइनर मैक्सिम "गेबफॉलोअर" पोलेताएव (X, ~11, सितंबर2026) और रूसी गेमिंग प्रेस द्वारा रिपोर्ट किया गया। यह एक पूर्व-मुकदमे का दावा है, दायर किया गया मुकदमा नहीं; कोई डॉकेट नंबर सार्वजनिक नहीं है। यहां इसे रिपोर्ट के रूप में लिया गया है, न कि न्यायालय के अभिलेख के रूप में। स्रोत: dota2.ru संचित 2026-09-24 ↗ · शाज़ू.

### वही क्षेत्राधिकार, दूसरी दिशा

Valve रूसी कानूनी और नियामक प्रणाली से अपरिचित नहीं है। यह **रॉस्कोम्नाडज़ोर के अनुरूप**नियामक की मांग पर इसने प्रतिबंधित सामग्री रखने वाले260और Steam समुदाय पृष्ठ हटा दिए, और रोस्कोमनadzor ने सार्वजनिक रूप से कहा है कि Steam कानून की आवश्यकताओं को पूरा करता है। रूस का "लैंडिंग" कानून (संघीय कानून **236-एफजेड**, जो 2022 से प्रभावी है, रूसी उपयोगकर्ताओं को सेवा देने वाले बड़े विदेशी इंटरनेट प्लेटफ़ॉर्मों को स्थानीय उपस्थिति स्थापित करने और Roskomnadzor के साथ एक संपर्क खाता खोलने की आवश्यकता है।Valve न केवल उस नियामक के हटाने के आदेशों का पालन करता है, बल्कि अब अपनी स्किन्स को बौद्धिक संपदा के रूप में संरक्षित करने के लिए रूसी वकीलों और रूसी न्यायालयों की धमकी का भी सहारा लेता है।

तो प्लेटफ़ॉर्म ठीक वहीं पहुँचने योग्य, सक्षम और अपने अधिकारों का दावा करने वाला है जहाँ इसकी आय का सवाल है। इसके विपरीत उपयोगकर्ता है: प्रतिबंधित क्षेत्र में एक भुगतान करने वाले ग्राहक को बताया जाता है कि संबंध समाप्त हो गया है, समुदाय तक पहुँच तब तक लॉक रहती है जब तक कि 2038, टिकट बंद नहीं हो जाता, और ऐसा कोई मंच मौजूद नहीं है जहाँ इस निर्णय को परखा जा सके —

*वे मेरे पैसे लेने और मेरे लेन-देन को संसाधित करने में बहुत खुश थे।*, उसी खाते का रिफंड उसी ईरानी आईपी से एक साल पहले ही मंजूर हो चुका था (r/pcgaming, 4 अगस्त 2026; में और प्रवर्तन पत्र कार्ड-अर्थव्यवस्था प्रदर्शनीValve एक स्किन की रक्षा के लिए राष्ट्रीय कानूनी प्रणाली की पूरी व्यवस्था का सहारा लेता है; यह उस उपयोगकर्ता को, जिसने स्किन खरीदी थी, कोई प्रक्रिया ही नहीं देता।

Valve यह उसी क्षेत्राधिकार को अपना मानता है जिसमें वह कार्य कर सकता है और जिसके भीतर वह पालन कर सकता है, जब भी दांव पर Valve का हित हो — रूसी वकील, रूसी अदालतों का खतरा, रोस्कोम्नद्ज़ोर के हटाने के आदेशों का जवाब — जबकि उस बाज़ार और हर दूसरे बाज़ार के उपयोगकर्ताओं के प्रति अपनी ज़िम्मेदारियों को पूरी तरह से किसी भी प्रक्रिया से परे मानता है। जहाँ तक इसकी आय का सवाल है, यह एक अधिकार-धारक है और जहाँ उपयोगकर्ताओं के अधिकारों का सवाल आता है, यह एक पहुँच से बाहर की पार्टी है।

स्रोत: TASS (RKN: Steam अनुपालन करता है) · संघीय कानून 236-एफजेड.

कानूनी अवसरवाद

## मध्यस्थता प्रावधान की आत्मसमर्पण

2023 — हमला
कानूनी फर्मों (ज़ाइगर एलएलसी, मेसन एलएलपी) ने सोशल मीडिया के माध्यम से हजारों उपयोगकर्ताओं को भर्ती किया और एक साथ दसियों हजार व्यक्तिगत मध्यस्थता दावे दायर किए।

Valve का एक्सपोजर
$225M+
मामले की योग्यता के आधार पर सुनवाई होने से पहले, गैर-वापसी योग्य मध्यस्थता दाखिल शुल्क में। अमेरिकन आर्बिट्रेशन एसोसिएशन (AAA) उपभोक्ता आर्बिट्रेशन नियमों और मास आर्बिट्रेशन पूरक अनुसूचियों के तहत गणना की गई। Zaiger LLC और Mason LLP द्वारा प्रतिनिधित्व किए गए दावेदारों ने ~75,000 व्यक्तिगत मध्यस्थता मांगें दायर कीं Valve कॉर्पोरेशन के खिलाफ (प्रतिस्पर्धा-विरोधी दावों के समानांतर) *वुल्फायर गेम्स एलएलसी एवं अन्य बनाम Valve कॉर्पोरेशन*, मुकदमा संख्या 2:21-(cv-00563-), JCC, W.D (वॉश.). AAA उपभोक्ता शुल्क अनुसूचियों के तहत, व्यावसायिक प्रतिवादी प्रत्येक व्यक्तिगत मामले के लिए ~$3,000+ की गैर-वापसी योग्य प्रशासनिक केस फीस और मध्यस्थ नियुक्ति जमा राशि का भुगतान करता है (75,000 फाइलिंग्स × $3,000 = ~$225मिलियन अग्रिम प्रक्रियात्मक देनदारियों में). टेक मास आर्बिट्रेशन एक्सपोजर पर ब्लूमबर्ग लॉ और रॉयटर्स की कानूनी रिपोर्टें देखें (2023–2024).

| अवधि | एसएसए विवाद निवारण तंत्र | निरीक्षित प्रभाव | परिणाम |
|---|---|---|---|
| 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 |

निष्कर्ष
दस वर्षों से अधिक समय तक SSA ने उपयोगकर्ताओं को व्यक्तिगत मध्यस्थता के पक्ष में जूरी परीक्षण का अधिकार त्यागने के लिए बाध्य किया। बड़ी संख्या में दायर की गई मध्यस्थता याचिकाओं के कारण यह तंत्र SValve के लिए आर्थिक रूप से महंगा हो गया, इसलिए विवादों को किंग काउंटी की अदालतों में भेजने के लिए SSA में संशोधन किया गया। इस बदलाव को बिना किसी सार्थक ऑप्ट-आउट के पेश किया गया; स्वीकृति न देने पर खाते को हटाकर खरीदे गए डिजिटल संपत्तियों तक पहुंच खो देना ही एकमात्र विकल्प था।

अल्गोरिद्मिक प्रवर्तन

## VACNet, दोषारोपण की पूर्वधारणा, और झूठे सकारात्मक

अक्टूबर2023 — AMD एंटी-लैग+
एक AMD ड्राइवर अपडेट (v23.10.1) ने CS2 में Anti-Lag+ को सक्रिय किया, जिसने गेम DLL फ़ंक्शंस को इंटरसेप्ट किया। VAC ने इसे चीट-कोड इंजेक्शन के रूप में वर्गीकृत किया और Valve के हस्तक्षेप से पहले हजारों वैध उपयोगकर्ताओं पर स्थायी प्रतिबंध लगा दिए।

दिसंबर 2023 — उच्च डीपीआई
10,000 से अधिक DPI वाले खिलाड़ियों को कैमरा तेजी से घुमाने पर स्थायी प्रतिबंध मिल गए। VACNet भौतिक माउस मूवमेंट और "स्पिनबॉट" चीट में अंतर नहीं कर सका।

| समर्थन श्रेणी | दावा किया गया प्रतिक्रिया समय | वास्तविक परिणाम |
|---|---|---|
| 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.** |

आधिकारिक Valve नीति
VAC प्रतिबंध स्थायी हैं, गैर-वार्ता योग्य हैं, और इन्हें Steam समर्थन द्वारा हटाया नहीं जा सकता।

वही सपोर्ट चैनल जो प्रतिबंध लगाता है, समीक्षा से इनकार भी करता है: Steam सपोर्ट कहता है कि वह VAC के निर्णय को पलट नहीं सकता। उपयोगकर्ता के लिए, एल्गोरिदम का निर्णय ही अंतिम परिणाम है।

पुनर्विक्रय का अर्थशास्त्र

## आभासी संपत्तियों पर नियंत्रण और पुनर्विक्रय शुल्क

### 15% CS2 मार्केट फ़ी — प्रत्येक पुनर्विक्रय पर मूल्य हटाया जाता है

| आवृत्ति | खरीदार की शेष राशि | विक्रेता को प्राप्त होता है | जल गया (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.** | |

### CS2 ट्रेड-अप नियम में बदलाव — अक्टूबर2025

बिना किसी पूर्व सूचना के, Valve ने CS2 ट्रेड-अप अनुबंध नियमों में बदलाव किया ताकि Covert-गुणवत्ता वाली वस्तुओं के बदले दुर्लभ चाकुओं और दस्तानों की गारंटीशुदा प्राप्ति संभव हो सके। चाकुओं की कीमतें गिर गईं, Covert वस्तुओं की कीमतें तेज़ी से बढ़ गईं, और पूरे बाज़ार में घबराहट में बिक्री शुरू हो गई।

Valve द्वारा घोषित सुरक्षा SSA की धारा 7 है — प्लेटफ़ॉर्म नियमों में बदलाव के लिए कोई देयता नहीं। उपयोगकर्ता एक ऐसी अर्थव्यवस्था में जोखिम उठाते हैं, जहाँ Valve के नियम बिना किसी सूचना या मुआवजे के बदल सकते हैं। रिपोर्ट किए गए बाजार-व्यापी नुकसान का आकार विवादित है और प्राथमिक स्रोत के बिना यहाँ नहीं बताया गया है।

यूरोपीय नियामक प्रतिक्रिया

## यूओकेआईके, डीएसए, और डिजिटल निष्पक्षता अधिनियम

यूओकेआईके — पोलैंड, मई 2024
पोलैंड की प्रतिस्पर्धा प्राधिकरण (UOKiK) ने Valve कॉर्पोरेशन और पांच घरेलू गेम प्रकाशकों/वितरकों के खिलाफ कथित मूल्य-निर्धारण, प्रतिबंधात्मक मूल्य-समानता शर्तों, और भू-प्रतिबंध (geo-blocking) प्रथाओं के संबंध में औपचारिक एकाधिकार-विरोधी कार्यवाही शुरू की, जिससे पोलिश उपभोक्ताओं को डिजिटल गेम्स के लिए पड़ोसी EEA बाजारों की तुलना में 20% अधिक भुगतान करना पड़ा। प्रतिस्पर्धा-विरोधी जांच के हिस्से के रूप में, UOKiK के निरीक्षकों और पुलिस ने घरेलू साझेदार प्रकाशकों और वितरकों के पोलिश परिसरों पर तड़के छापे मारे और साक्ष्य निरीक्षण किया (Valve की सहायक कंपनियों के कार्यालयों पर नहीं, क्योंकि Valve का कोई पोलिश इकाई नहीं है)। संभावित वैधानिक जुर्माना: वार्षिक कारोबार का 10% तक। स्रोत: UOKiK की आधिकारिक घोषणा, "UOKiK के अध्यक्ष ने Valve और गेम निर्माताओं के खिलाफ कार्यवाही शुरू की", 2024 मई.

डिजिटल सेवा अधिनियम (डीएसए)

स्वचालित मॉडरेशन में पारदर्शिता आवश्यक है।Steam VACNet के लिए कोई फाल्स-पॉजिटिव/फाल्स-नेगेटिव डेटा प्रकाशित नहीं करता है, और इसके सपोर्ट चैनल में कहा गया है कि VAC के निर्णय उलट नहीं किए जा सकते।

डिजिटल निष्पक्षता अधिनियम — 2026
अपेक्षित प्रावधान: सशुल्क सामग्री तक टिकाऊ पहुँच, अधिकार-छूट के बिंदु पर डार्क पैटर्नों पर प्रतिबंध, डिजिटल संपत्तियों में संपत्ति अधिकारों की मान्यता, और स्थायी इन्वेंटरी जब्ती से सुरक्षा।

निष्कर्ष

## नियमों और रिकॉर्ड के बीच दस्तावेजीकृत अंतराल

- 1
  **स्वामित्व का अंतर** उपयोगकर्ता एक ऐसे लाइसेंस के लिए पूरी कीमत चुकाते हैं जिसे समझौते के तहत Valve रद्द कर सकता है। फ्रांस की सर्वोच्च न्यायालय (अक्टूबर 2024) ने निर्णय दिया कि डिजिटल पुनर्विक्रय संरक्षित नहीं है, और इस स्थिति को कानून में स्थापित कर दिया।
- 2
  **अल्गोरिद्मिक प्रवर्तन।** VACNet ने झूठे प्रतिबंध लगाए (AMD ड्राइवर, उच्च-DPI घटनाएँ)। Steam सपोर्ट कहता है कि यह VAC के निर्णय को उलट नहीं सकता, इसलिए एल्गोरिदम ही अंतिम निर्णयकर्ता है।
- 3
  **शुल्कों की बचत** 15% CS2 मार्केट फ़ीस (5% Steam + 10% प्रकाशक शुल्क) प्रत्येक पुनर्विक्रय पर मूल्य घटाती है, और प्लेटफ़ॉर्म नियम बिना सूचना के बदल सकते हैं; SSA के तहत ऐसे परिवर्तनों के लिए Valve की देयता से इनकार किया जाता है।
- 4
  **मध्यस्थता खंड हटाया गया।** एसएसए ने सितंबर 2024, में अनिवार्य मध्यस्थता को हटा दिया, जब बड़े पैमाने पर दायर की गई फाइलिंग्स ने Valve को लगभग $225मिलियन शुल्क के जोखिम में डाल दिया। उपयोगकर्ताओं को इस बदलाव से कोई सार्थक ऑप्ट-आउट नहीं मिला।
- 5
  **चयनात्मक क्षेत्राधिकार।** Valve रूसी वकील (मेलिंग, वोइटिश्किन एंड पार्टनर्स) को नियुक्त किया और टच स्किन्स के खिलाफ रूसी न्यायालय में मुकदमा चलाने की धमकी दी, जबकि उसी बाजार के उपयोगकर्ताओं के प्रति अपनी जिम्मेदारियों को किसी भी न्यायिक प्रक्रिया से परे माना।Valve तब अधिकार-धारक के रूप में कार्य करता है जब उसके व्यावसायिक हित जुड़े होते हैं, और तब एक ऐसी पहुँच से परे पार्टी के रूप में कार्य करता है जहाँ उपयोगकर्ता के अधिकार होने चाहिए।

← भाग I: प्रॉक्सी बाईपास और जुआ भाग II: पहुँच और जवाबदेही →
कानूनी स्रोतों और मुकदमे के अभिलेखों को उनके मूल प्रकाशकों और भंडारों का हवाला दिया गया है। अंतर्निहित दस्तावेजों पर किसी भी स्वामित्व का दावा नहीं किया जाता।