彼らの利用規約、あなたの権利 — 『Steam』特集

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

法律・経済報告書

法的分析 — 利用規約と規制遵守

彼らの条件。 あなたの権利。

このセクションが証明すること
本法務監査では、Valve社とSteamのユーザーとの間に、主要な規制管轄区域において存在する契約上の不均衡を評価する。 本監査では、取り消し可能なサブスクリプションライセンスが、法的に認められた消費者の所有権をどのように剥奪しているかを明らかにし、デジタル製品の再販売権消尽に関する欧州司法裁判所の判例を分析するとともに、『デジタルサービス法』（DSA）および『欧州電子商取引指令』（GDPR）第15.条に基づくコンプライアンス状況を検証する。この分析により、自動化された執行メカニズムが実質的な異議申し立ての機会なしに機能している実態と、プラットフォームの市場手数料がユーザー間のあらゆる取引において体系的に経済的価値を搾取している実態が浮き彫りになる。

← エグゼクティブ・ブリーフィングに戻る
本報告書では、Steamが公表しているプラットフォーム規約と消費者の実情との間の乖離について、法的、経済的、技術的な分析を行っている。その実情とは、救済手段がほとんどないままの自動的な執行が行われ、デジタル資産に対して企業が広範な支配権を行使しているという状況である。数値については出典を明記しており、一次資料まで遡ることができなかった数値は省略している。

Vector 1
「所有権」を取り消し可能なライセンスに置き換え、契約に基づきデジタル資産を引き出すことができるようにする。

Vector 2
自動的な措置（VACNet）によるBANについて、Steamのサポートは、これを撤回することはできないとしている。

Vector 3
アカウントおよび資産の管理に加え、15%のCS2マーケット手数料（5%、Steam、および10%の発行者手数料）が課されることで、再販売のたびにエコシステムから価値が失われてしまいます。

用語の非対称性

免責条項および取り消し可能なライセンス

2.1 「サブスクリプション」モデル対財産権

Steam利用規約の第2項では、ユーザーに対して以下の権利のみを付与しています。 **個人的、非独占的、譲渡不能かつ取り消し可能なライセンス**. 本契約に基づき、Valveはいつでもアカウントを解約する権利を有し、未使用のSteamウォレット残高は失効する場合があります。

2.2 「返金という幻想」対EU消費者権利指令

法的枠組み	返金手続き	制限
EU Consumer Rights Directive	Unconditional 14-day right of withdrawal on digital content	Waived if download begins with explicit consumer consent

法的枠組み	返金手続き	制限
Steam SSA	14 days / under 2 hours played	Valve may deny at its discretion for "abuse"

評価
Valve EUの14-日間の法定撤回権は、製品を評価する前にダウンロードの時点で同意が求められる「14日間 / 2時間以内」という独自の期間を条件としています。この方針は、法定の権利を拡大するのではなく、むしろ制限するものです。これが法的に正当であるかどうかは、所管当局が判断すべき問題であり、ここで結論を下すものではありません。

訴訟

流通市場と独占禁止法

UFC Que Choisir 対 Valve — フランス

2019
パリの裁判所：デジタルゲームにも権利消尽の原則が適用される——転売は合法
10月2022
パリ控訴院が判決を覆した
23 10月2024
最高裁（Cour de cassation）：ビデオゲームは、情報社会指令における「複合著作物」であり、ソフトウェアではない。デジタル再販 **禁止**.『Valve』が優勢だ。

Wolfire Gamesの独占禁止法訴訟 — 米国（Valve独占禁止法訴訟、事件番号2:21-cv-00563）

Valveの「最恵国待遇（PMFN）」条項により、開発者は他のプラットフォームで『Steam』のキーをこれより安く販売することが禁じられています。競合するストアは——たとえValveの「30%」に対して12%の手数料を課している場合でも——そのコスト削減分を消費者に還元することはできません。

336 Valveの従業員総数（2021）。出典：公開された証拠開示資料。
79Steamプラットフォーム全体を管理する従業員。出典：開示された証拠資料。
$3.5M従業員1人当たりの純利益。出典：開示された証拠資料。
開示された証拠開示記録によると、 **2021の総売上高は8.5Bドル** 336の従業員について。その **79-Steamのチームメンバー** 373,000および日々のサポートチケットを、外部委託の自動応答コールセンターに振り分けることで対応しました。

非封印事件記録添付資料・W.D, WASH. 事件番号2:21-CV-00563 社内調査メモ
ティム・スウィーニー（エピック・ゲームズCEO）からゲイブ・ニューウェルへのメッセージ： *「決済処理のコストが 2–5% で、帯域幅のコストが CDN0.002/GB であるにもかかわらず、なぜ Steam は依然として売上高の 30% を徴収しているのでしょうか？ Steam の上位 25 タイトルを除外すれば、Valve は、その次の 1,000 の大半から、開発者自身が得た利益よりも多くの利益を上げているに違いないと思います。」*

スコット・リンチ（Valve Corporation 最高執行責任者）からゲイブ・ニューウェルへの社内転送メール： *「お前、怒ってるの？」*

宣誓供述書に対する反論（ブルームバーグ、2026）： 規則30 (b) (1) に基づく証言録取において、ゲイブ・ニューウェルは次のように証言した。 *「Valveは、他のプラットフォーム上のサードパーティ製ソフトウェア開発者に対して価格を指示するような方針や慣行は一切持っていません。」* 原告側は、競合ストアでより安い価格を設定している開発者に対して、積極的な価格監視や販売停止の脅迫が行われていたことを証明する、Valveの内部メモをニューウェル氏に突きつけた。3月下旬、2026, 連邦裁判所はValveの即決判決の申立てを却下し、32,000-開発者を対象とした集団訴訟を陪審裁判に付した。
11月2024
以下の件について集団訴訟の認定が下された ~ **『32,000』の開発チーム** 1月以降に手数料を支払った人々 2017, およびこれと並行して提起された消費者集団訴訟。

請求された損害賠償額
$3.1B
米国独占禁止法に基づく3倍の罰金 = **$9.3B** 潜在的な被ばく。

6月 2026: 新たな訴訟では、マイクロソフトとValveが、PCゲームの流通における競争を阻害するカルテル協定を結んだと主張されている。

金融犯罪およびAMLに関する正式な認定

Valve 公式の告白：ワールドワイド・フラウド・リキデーションズ（28 10月 2019）

28年10月2019,日、Valveは、新規購入した『Counter-Strike』のコンテナキーの取引およびマーケットプレイスでの再販売を正式に終了しました。同社の公式発表（`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`)、Valve社は、同社が構築した仮想経済が国際的なマネーロンダリングの拠点となっていたことを書面で認めた：

「以前は、私たちが確認したキー取引のほとんどは、正規の顧客間で行われていました。しかし、最近では、世界規模の詐欺ネットワークが、不正に得た利益を現金化するためにCS:GOのキーを利用するようになっています。現時点では、マーケットプレイスで取引や販売されるキーの購入のほぼすべてが、詐欺によって入手されたものであると考えられています。」
規制の背景： この告白は、ワシントン州ギャンブル委員会（WSGC）がValveに対して正式な最後通告を行ったこと、およびValveの法務顧問カール・クアッケンブッシュが、犯罪的なギャンブル行為の調査によりプラットフォームの運営が脅かされたことを受けて、7月に2016の「停止・差し止め命令」を23のスキンギャンブル関連ドメイン（CSGO Lotto、CSGOLounge、OPSkinsを含む）に対して発出したことを受けて行われたものである。

管轄権

ロシアの権利者で、ユーザーからは連絡が取れない

利用規約を見ると、Valveは、ほとんど責任を負わず、誰からも連絡が取れない存在として描かれている。ロック措置は恒久的なものであり、異議申し立ては却下され、「制裁対象地域」に関するたった一行の記述によって、地域全体へのアクセスが遮断されてしまう。そのような姿勢とは対照的に、Valveは、通常は「扱いにくい」と見なしている管轄区域においても、自社の商業的利益が脅かされる事態に直面した際には、どのような対応を取るのか。

Valve v. Touch Skins — ロシアにおける審理前の知的財産権侵害主張

1 9月2026
Valveは、ロシアの法律事務所を通じて **メリング・ヴォイティシュキン＆パートナーズ**、は、の運営者に対し、審理前の請求通知を送付し、 **タッチスキン**、大規模なCS2スキンチェンジャーで、ロシア郵便とEメールで配送されます。
理由
違反の疑いがある点は、ソフトウェアの独占的権利、武器・ナイフ・手袋のスキンに関する権利、およびValveの商標権の3つである。運営者らの行為は、意図的かつ長期にわたるものと見なされている。
需要
直ちに運用を中止し、すべてのインフラを削除してください。— ソフトウェアの **ソースコード**、ウェブサイトおよびソーシャルメディアのページ——これに従わない場合、Valveは、ロシアの裁判所において、以下の事項について訴訟を提起する権利を留保する。 **多額の金銭的補償** そして、この件を **犯罪評価のための法執行**.
結果
その手紙を受け取った後、同プラットフォームはサービスを終了すると発表した。これは、Valveがロシアのスキン変更ツール開発者に対して法的手段を講じた初めての事例であると報じられている。
データマイナーのマキシム・「GabeFollower」・ポレタエフ氏（X、~11 202026）およびロシアのゲームメディアが報じた。これは訴訟前の申し立てであり、提訴された訴訟ではない。事件番号は公表されていない。ここでは、裁判記録ではなく報道内容として扱う。情報源： dota2.ru アーカイブ 2026-09-24 ↗ ·

シャズー.

同じ管轄区域、反対方向

Valve ロシアの法制度や規制制度には精通している。それは **ロスコムナドゾールの規制に準拠している**: 規制当局の要請を受け、同サイトは禁止コンテンツを掲載していた260およびSteamのコミュニティページを削除した。また、ロスコムナドゾルは、Steamが法令の要件を満たしていると公に表明している。ロシアの「ランディング」法（連邦法 **236-FZ**（2022より施行）では、ロシアのユーザーにサービスを提供する大規模な外国のインターネットプラットフォームに対し、現地拠点の設置およびロスコムナドゾル（Roskomnadzor）との連絡窓口の開設が義務付けられている。Valveは、同規制当局からの削除命令に応じるだけでなく、現在ではロシアの弁護士を起用し、ロシアの裁判所による措置をちらつかせて、自社の「スキン」を知的財産として保護している。

つまり、このプラットフォームは、収益に関わる限りでは、アクセス可能であり、十分な能力を備え、権利を主張している。これとは対照的なのがユーザーだ。制裁対象地域にいる有料顧客には、関係が終了したと告げられ、2038, のチケットが閉じられるまでコミュニティへのアクセスがロックされ、その決定の是非を問える場も存在しない—— *「彼らは私の金を受け取り、取引を処理してくれることに、大いに喜んでくれた」*、その同じアカウントによる、同じイランのIPアドレスからの返金申請は、1年前に承認されていた（r/pcgaming、4 8月2026; さらに多くの是正勧告書が 「カード経済」展). 『Valve』は、スキンを守るために国家の法制度のあらゆる手段を動員している一方で、スキンを購入したユーザーに対しては、いかなる手続きも提供していない。

Valve Valveの利益が関わる場合——ロシアの弁護士、ロシアの裁判所による脅威、ロスコムナゾールの削除命令への対応など——は、その管轄区域を自らが行動し、遵守できる範囲として扱う一方で、その市場やその他のあらゆる市場のユーザーに対する義務については、いかなる手続きの対象外であるかのように扱っている。 収益が関わる場合は権利者としての顔を見せ、ユーザーの権利が問われる場面では、手の届かない当事者となるのである。

出典： TASS（RKN：Steam準拠）· 連邦法「236-」FZ.

法的機会主義

仲裁条項の譲歩

2023 — その攻撃
法律事務所（Zaiger LLC、Mason LLP）は、ソーシャルメディアを通じて数千人のユーザーを募集し、数万件の個別仲裁申立てを同時に提起した。

Valveの露出
$225M+
事件の実体的審理が行われる前に、返金不可の仲裁申立手数料として支払われた。 米国仲裁協会（AAA）の「消費者仲裁規則」および「集団仲裁補足規定」に基づき算出された。Zaiger LLCおよびMason LLPが代理人を務める請求者らは、Valve社に対し、約75,000件の個別仲裁申立てを行った（これは、 *Wolfire Games LLC ほか 対 Valve Corp.*, 事件番号2:21-cv-00563-JCC, W.D. ワシントン州）。AAAの消費者向け料金表に基づき、被告企業は、返金不可の事件管理手数料および仲裁人選任保証金として、1件あたり約3,000ドルを支払う（75,000件の申立て × $3,000 = 約225Mドルの事前の手続き費用負担）。 ハイテク業界における大量仲裁リスクに関するブルームバーグ・ローおよびロイターの法律関連レポートを参照のこと（2023–2024）。

期間	SSAの紛争解決手続き	観察された効果	結果
Before Sep 2024	Mandatory individual arbitration + class-action waiver	Individual litigation becomes economically irrational for users	Mass arbitration → $225M fee threat

期間	SSAの紛争解決手続き	観察された効果	結果
After Sep 2024	Disputes in King County, WA courts only	Arbitration costs are avoided; cases consolidate in a single forum	Class actions now possible

結論
10年以上にわたり、SSAは利用者に対し、陪審裁判を受ける権利を放棄し、個別仲裁を選択するよう求めていました。 Valveにとってこの仕組みが財政的に大きな負担となるような大量の仲裁申立てが行われたことを受け、SSAは改正され、紛争はキング郡の裁判所へ付託されることとなった。この変更は、実質的なオプトアウトの選択肢なしに提示された。すなわち、これを受け入れなければ、アカウントを削除されることで、購入したデジタル資産へのアクセス権を失うことになっていたのである。

アルゴリズムによる執行

VACNet、有罪推定、および偽陽性

10月2023 — AMD Anti-Lag+
AMDのドライバー更新（v23.10.1）により、CS2で「Anti-Lag+」が有効化され、ゲームのDLL関数が傍受される事態が発生しました。VACはこれをチートコードの注入と判定し、Valveが介入する前に、何千人もの正当なユーザーに対して永久利用停止処分を下しました。

12月2023 — 高DPI
10,000を超えるDPI設定でカメラを急速に回転させたプレイヤーは、永久利用停止処分を受けました。VACNetでは、マウスの物理的な動きと「スピンボット」チートを区別することができませんでした。

サポートカテゴリ	公称応答時間	実際の結果
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.**

Valveの公式方針
「VACによる利用停止処分は恒久的なものであり、交渉の余地はなく、Steamのサポートチームによって解除されることはありません。」

バン措置を通知するサポートチャネルでは、再審査の拒否についても同様に通知されます：Steam サポート側は、VACの決定を覆すことはできないと述べています。ユーザーにとっては、アルゴリズムによる判定が最終的な結果となります。

転売の経済学

仮想資産の管理と再販売手数料

15%CS2の市場手数料 — 再販売のたびに価値が減少する

反復	購入者の残高	売り手は受け取る	『バーンド』（15%）
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75
3	$72.25	$61.41	$10.84

反復	購入者の残高	売り手は受け取る	『バーンド』（15%）
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のトレードアップに関するルール変更 — 10月 2025

事前の予告なしに、ValveはCS2のトレードアップ契約のルールを変更し、コバート品質のアイテムと引き換えに、レアなナイフやグローブを確実に獲得できるようにした。その結果、ナイフの価格は下落し、コバート品質のアイテムの価格は急騰し、市場全体でパニック売りが相次いだ。

Valveが掲げる法的根拠は、社会保障法（SSA）第7条であり、プラットフォームのルール変更に対する責任は一切負わないとしている。Valve ルールが予告や補償なしに変更される可能性のある経済環境において、リスクを負うのはユーザーである。報告されている市場全体の損失額については議論の余地があり、一次情報源がないため、ここでは記載しない。

欧州の規制当局の対応

UOKiK、DSA、およびデジタル公正法

UOKiK — ポーランド、5月2024
ポーランドの独占禁止当局（UOKiK）は、Valve社および国内のゲームパブリッシャー・ディストリビューター5社に対し、価格操作、価格均一化を義務付ける制限条項、および地理的ブロック（ジオブロッキング）の慣行の疑いについて、正式な独占禁止法違反調査を開始した。これらの行為により、ポーランドの消費者は、近隣のEEA（欧州経済領域）市場と比較して、デジタルゲームを最大20%も高く購入せざるを得なくなっていた。 この独占禁止法調査の一環として、UOKiKの調査官と警察は、国内の提携パブリッシャーおよびディストリビューターのポーランド国内事業所（Valveの子会社事務所ではない。Valveはポーランドに法人を保有していないため）に対し、早朝の家宅捜索および証拠押収を行った。科される可能性のある法定罰金は、年間売上高の最大10%に相当する。 出典： UOKiKの公式発表「UOKiK委員長がValveおよびゲーム開発者らに対して調査を開始した」、5月 2024.

デジタルサービス法（DSA）
自動モデレーションにおける透明性が求められます。SteamはVACNetに関する誤検知（false positive）や検知漏れ（false negative）のデータを一切公開しておらず、同社のサポートチャネルでは、VACによる判定は覆すことができないと明記されています。

デジタル公正法 — 2026
想定される規定：有料コンテンツへの恒久的なアクセス権の確保、権利放棄の場面における「ダークパターン」の禁止、デジタル資産における財産権の承認、および在庫の恒久的な没収からの保護。

結論

規則と記録の間に確認された不一致

- 1
  所有権の格差。 ユーザーは、契約によりValveが取り消すことができるライセンスに対して、全額を支払っている。フランス最高裁（10月 2024）は、デジタル再販は保護の対象外であるとの判断を示し、この見解を法的に確定させた。
- 2
  アルゴリズムによる執行。 VACNetは誤った利用停止処分を下しました（AMDドライバー、高DPIに関する事案）。Steam サポート部門は、VACの決定を覆すことはできないとしており、したがってアルゴリズムの判断が最終的な決定となります。
- 3

手数料の節約。 15%のCS2マーケット手数料（5%、Steam、および10%の発行者手数料）は、再販売のたびに価値を目減りさせ、プラットフォームのルールは予告なく変更される可能性があります。Valveは、SSAに基づき、かかる変更に対する責任を免責されます。

- 4
  仲裁条項が削除されました。 SSAは9月、2024,、大量の申し立てによりValveが約225百万ドルの手数料を負担することになったことを受け、強制仲裁制度を廃止した。ユーザーには、この変更に対する実質的なオプトアウトの選択肢は与えられなかった。
- 5
  選択的管轄権。 Valve ロシアの法律事務所（Melling, Voitishkin & Partners）を起用し、Touch Skins社に対してロシアでの訴訟をちらつかせた一方で、同市場のユーザーに対する自社の義務については、いかなる司法手続きの対象外であるかのように扱った。Valve社は、自社の商業的利益が関わる場合には権利者として振る舞い、ユーザーの権利が関わる場合には連絡の取れない当事者として振る舞っている。

← 第1部：プロキシのバイパスとギャンブル 第2部：アクセスと説明責任 →

法律関連の情報源および判例記録については、元の発行元および保管先を明記しています。原資料に対する所有権を主張するものではありません。