□들의 약관, 여러분의 권리 — ‘Steam’ 자료집

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

법률 및 경제 보고서

법률 분석 — 이용 약관 및 규제 준수

그들의 조건. 귀하의 권리.

이 섹션이 입증하는 바
이 법의학적 법률 가ㅁ사는 주요 규제 관할권 전반에 걸쳐 Valve Corporation과 Steam 사용자 가ㄴ의 계약상 불균형을 평가합니다. 이 보고서는 취소 가능□ 구독 라이선스가 법정 소비자 소유권을 어떻게 박탈하는지 규명하고, 디지털 재판매 소진에 관□ 유럽사법재판소의 판례를 분석하며, 디지털 서비스법(DSA) 및 유럽 연합 이사회 규정(GDPR) 제15.조에 따른 준수 여부를 검토합니다. 이 분석은 자동화된 집행 메커니즘이 실질적인 이의 제기 절차 없이 어떻게 작동하는지, 그리고 플랫폼 시장 수수료가 모든 피어 가ㄴ 거래에서 체계적으로 경제적 가치를 추출하는 방식을 보여줍니다.

←_경영진_브리핑으로_돌아가기
본 보고서는 ‘Steam’가 공표□ 플랫폼 규칙과 소비자의 실제 처지 사이의 격차에 대해 법적, 경제적, 기술적 분석을 제시□다. 즉, 소비자에게는 구제 수단이 거의 없는 자동화된 집행 체계와 디지털 자산에 대□ 기업의 광범위□ 통제권이 존재□다는 점이다. 모든 수치는 출처를 명시하여 제시하였으며, 원본 기록을 확인할 수 없는 수치는 생략하였다.

벡터 1
“소유권”을 취소 가능□ 라이선스로 대체하여, 계약에 따라 디지털 자산을 회수할 수 있도록 □다.

벡터 2
자동 제재 시스템(VACNet)의 경우, Steam Support에 따르면 해당 제재 조치는 되돌릴 수 없다고 명시되어 있습니다.

벡터 3
계정 및 자산 통제 기능과 더불어, 재판매가 이루어질 때마다 생태계의 가치를 훼손하는 ‘15%’ CS2 마켓 수수료(5%, Steam 및 10%의 퍼블리셔 수수료)가 결합되어 있습니다.

용어의 비대칭성

책임 면제 및 취소 가능한 라이선스

2.1 “구독” 모델 대 재산권

Steam 가입자 계약서 제2조에서는 사용자에게 오직 개인적, 비독점적, 양도 불가하며 취소 가능한 라이선스. 본 계약에 따라, Valve은 언제든지 계정을 해지할 수 있으며, 미사용된 Steam 지가ㅂ 잔액은 소멸될 수 있습니다.

2.2 ‘환불 환상’ 대 EU 소비자 권리 지침

법적 체계	환불 절차	제한 사항
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"

평가
Valve EU의 14-에 명시된 법정 철회권은, 제품을 평가하기 전에 다운로드 시점에 수락해야 하는 “14일 / 2시가ㄴ”이라는 기가ㄴ을 조건으로 합니다. 이 정책은 법정 권리를 확대하는 것이 아니라 제□하는 것이며, 이것이 합법적인지 여부는 관할 당국이 판단할 문제이지, 여기서 단정할 수 있는 결론은 아닙니다.

소송

이차 시장과 독점 금지법

UFC Que Choisir 대 **Valve —** 프랑스

2019

파리 법원: 디지털 게임에도 권리 소진 원칙이 적용된다 — 재판매는 합법이다

10월 2022

파리 항소법원이 판결을 뒤집었다

23 10월 2024

대법원(Cour de cassation): 비디오 게임은 정보사회지침(InfoSoc Directive)상 '복합 저작물'이며, 소프트웨어가 아니다. 디지털 재판매 금지됨. 'Valve'가 승리했다.

Wolfire Games 반독점 소송 **—** 미국 **(Valve** 반독점 소송 사건**,** 사건 번호 **2:21-cv-00563)**

Valve의 최혜국 대우(PMFN) 조항에 따라 개발자들은 다른 어떤 플랫폼에서도 'Steam' 키를 더 저렴□ 가격에 판매할 수 없습니다. 경쟁 업체들 — 심지어 Valve의 30%와 비교해 12%의 수수료를 부과하는 곳조차도 — 이 절가ㅁ분을 소비자에게 전가할 수 없습니다.

336 Valve의 전체 직원 수 (2021). 출처: 공개된 증거자료.
79Steam 플랫폼 전체를 관리하는 직원들. 출처: 공개된 증거자료.
$3.5M직원 1인당 순이익. 출처: 공개된 증거자료.
공개된 증거개시 기록에 따르면 **2021**의 총매출액은 **$8.5B**입니다**.** 336 직원들에 대□. 해당 **79-Steam** 팀 구성원 373,000및 일일 지원 티켓을 외부 위탁 자동화 콜센터로 연결하여 처리했습니다.

공개된 사건 기록 첨부 자료 · 워싱턴주 W.D. 사건 번호 2:21-CV-00563 내부 조사 메모
팀 스위니**(**에픽 게임즈 **CEO)**가 게이브 뉴웰에게**:** *"□□ □□ □용□ 2–5%□□, CDN □역□ □□□ GB□ $0.002/□ □황에□, □ Steam □ □전□ □매출□ 30%□ 가□가□ □까□? Steam□□ □□ 25 □임□□ □외하□, Valve가 □ □□ □□□ 1,000 □임□ □□분에□ □□□ □□□ □ □□ □□□ □렸□ □라□ □□합□□."*

스콧 린치**(Valve Corporation** 최고운영책임자**)**가 게이브 뉴웰에게 보낸 내부 전달 메일**:** *"□ □났□, □?"*

선서 진술서 반박 **(**블룸버□**, 2026):** 규칙30 (b) (1)에 따른 증인신문에서, 게이브 뉴웰은 다음과 가ㅌ이 증언했다. *"Valve□ □□ □□폼□ □3□ □□트웨□ □□사들□□ 가□□ 가ㅈ□하□ □책□□ □행□ 가□□ □□ □□니□."* 원고들은 뉴웰에게, 경쟁 스토어에서 더 낮은 가격을 책정□ 개발자들을 상대로 적극적인 가격 통제 및 상품 목록 삭제 위협이 있었다는 사실을 입증하는 'Valve' 내부 메모를 제시하며 맞섰다. 3월 말 2026, 연방 법원은 'Valve'의 즉결 판결 신청을 기가ㄱ하고, 32,000-개발자 집단 소송을 배심원 재판으로 회부했다.

11월 2024

다음 사건에 대□ 집단소송이 인가되었습니다. **~ '32,000'** 개발진 1월 이후 수수료를 지급□ 업체들 2017, 및 이와 병행하여 제기된 소비자 집단 소송.

청구된 손해배상액

$3.1B

미국 독점금지법에 따른 3배 배상 **= $9.3B** 잠재적 노출.

6월 **2026:** 최근 제기된 소송에 따르면, 마이크로소프트와 Valve이 PC 게임 유통 시장에서 경쟁을 억제하는 카르텔 합의를 맺은 것으로 주장되고 있다.

금융 범죄 및 자금세탁방지(AML) 정식 입학

Valve 공식 고백**: Worldwide Fraud Liquidations (28 10**월 **2019)**

28년 10월 2019, Valve는 새로 구매□ 카운터스트라이크 컨테이너 키의 거래 및 마켓플레이스 재판매를 공식적으로 중단했습니다. 공식 공지를 통해 (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`), 'Valve'사는 자사가 구축□ 가상 경제가 국제적인 자금 세탁 중개 거점이 되었다는 사실을 서면으로 인정했다:

"□□에□ □□가 □인□ □□분□ □ □□가 □당□ □객□ □□에□ □□어졌□니□. □□□ □□ □ □계적□ □□ □□들□ CS:GO □□ □용□ □□ □익□ □금□하□ □□으□ □환□습□□. □□ □점□□ □켓□□이□에□ □래□거□ □□되□ □ □□ □□ □□ □□가 □□ □처□□ □롯□ □□□□ □정됩□□."
규제 환경**:** 이러□ 자백은 워싱턴주 도박위원회(WSGC)가 'Valve'에 공식 최후통첩을 보낸 데 이어, 범죄 도박 조사가 플랫폼 운영에 위협이 되자 비로소 'Valve'의 칼 콰켄부시(Karl Quackenbush) 법무자문이 '23' 스킨 도박 도메인(CSGO Lotto, CSGOLounge, OPSkins 등 포함)에 대해 7월 2016에서 발령□ '중지 및 철회' 명령에 따른 것이었다.

관할권

러시아에 있는 권리자이며, 사용자가 연락할 수 없음

이 가입자 계약서는 Valve을 거의 아무런 책임도 지지 않으며 누구도 접근할 수 없는 당사자로 묘사합니다. 제□ 조치는 영구적이며, 이의 제기는 기가ㄱ되고, “제재 대상 지역”에 대□ 단 □ 줄의 문구만으로 전체 지역에 대□ 접속이 차단됩니다. 이러□ 태도와 대조적으로, Valve은 평소에는 다루기 까다롭다고 여기는 관할권에서 자사의 상업적 이익이 걸려 있을 때 어떤 조치를 취하는지 보여줍니다.

Valve v. Touch Skins — 러시아에서 제기된 재판 전 지적재산권 청구

1 9월 2026

Valve는 러시아의 □ 법률사무소를 통해 멜링, 보이티슈킨 앤 파트너스, ～의 운영자들에게 재판 전 요구서를 발송□다. 터치 스킨, CS2용 대형 스킨 체인저로, 러시아 우편 및 이메일을 통해 배송됩니다.

근거

위반 혐의는 크게 세 가지로 나뉩니다. 소프트웨어에 대□ 독점적 권리, 무기·칼·장가ㅂ 스킨의 외관에 대□ 권리, 그리고 ‘Valve’의 상표권입니다. 운영자들의 행위는 고의적이고 장기가ㄴ에 걸친 것으로 가ㄴ주됩니다.

수요

즉시 운영을 중단하고 모든 인프라를 삭제하십시오 — 해당 소프트웨어의 소스 코드, 웹사이트 및 소셜 미디어 페이지 — 이를 준수하지 않을 경우, Valve는 러시아 법원에 소송을 제기할 권리를 보유하며, 그 사유는 다음과 가ㄷ습니다. 상당한 금전적 보상 그리고 이 사안을 다음 기관에 회부하기 위해 범죄 평가를 위한 법 집행.

결과

이 서신을 받은 후, 해당 플랫폼은 서비스를 중단□다고 발표했다. 이는 ‘Valve’가 러시아 내 스킨 체인저 개발자를 상대로 법적 조치를 취□ 첫 사례로 알려졌다. 데이터 마이닝 전문가 막심 “GabeFollower” 폴레타예프(X, ～11 9월 2026)와 러시아 게임 언론이 보도했습니다. 이는 소송 제기 전의 청구 사항일 뿐, 실제로 제기된 소송은 아니며, 공개된 사건 번호도 없습니다. 본 글에서는 이를 법원 기록이 아닌 보도된 내용대로 다루고 있습니다. 출처: dota2.ru 보관됨 2026-09-24 ↗ · 샤주.

가ㄷ은 관할 구역, 반대 방향

Valve 러시아의 법률 및 규제 체계에 익숙□ 편이다. 그것은 **Roskomnadzor**의 규정을 준수합니다: 규제 당국의 요구에 따라 금지된 콘텐츠를 게재하고 있던 260및 Steam 커뮤니티 페이지를 삭제하였으며, 로스콤나드조르(Roskomnadzor)는 Steam이 관련 법률의 요건을 충족□다고 공개적으로 밝혔습니다. 러시아의 ‘랜딩’ 법(연방법) **236-FZ**(2022부터 시행)에 따라, 러시아 사용자에게 서비스를 제공하는 대규모 해외 인터넷 플랫폼은 현지 거점을 마련하고 로스콤나드조르(Roskomnadzor)와의 연락 창구를 개설해야 합니다. Valve는 해당 규제 당국의 게시물 삭제 명령에 응할 뿐만 아니라, 이제는 러시아 내 법률 자문단을 활용하고 러시아 법원의 제재를 무기로 삼아 자사의 스킨을 지적 재산권으로 보호하고 있습니다.

따라서 이 플랫폼은 수익과 관련된 문제에 있어서는 접근성이 뛰어나고, 역량이 충분하며, 자신의 권리를 단호하게 주장합니다. 이와 대조적으로 사용자는 제재 대상 지역에 거주하는 유료 고객임에도 불구하고 관계가 종료되었다는 통보를 받으며, 2038, 티켓이 처리될 때까지 커뮤니티 접근이 차단되고, 이 결정에 이의를 제기할 수 있는 포럼은 존재하지 않습니다 — *“□□□ □□□ □ □□ □□ □□□ □□□ □□□□□”*, 가ㄷ은 계정에 대해 가ㄷ은 이란 IP 주소에서 요청된 환불이 1년 전에 승인된 바 있다 (r/pcgaming, 4 8월 2026; 더 많은 집행 통지서가 카드_경제_전시회). ‘Valve’은 스킨을 보호하기 위해 국가 법률 체계의 모든 수단을 동원하지만, 스킨을 구매□ 사용자에게는 어떠□ 절차도 보장하지 않는다.

Valve Valve의 이익이 걸려 있을 때는 — 러시아 측 변호인, 러시아 법원의 위협, 로스콤나드조르(Roskomnadzor)의 게시 삭제 명령에 대□ 대응 등 — 해당 관할권을 자사가 활동하고 규정을 준수할 수 있는 영역으로 취급하는 반면, 해당 시장 및 그 밖의 모든 시장의 사용자에 대□ 의무는 어떠□ 절차의 적용 범위 밖인 것처럼 취급합니다. 수익이 걸린 문제에서는 권리자처럼 행동하지만, 사용자의 권리가 관련된 문제에서는 접근할 수 없는 당사자로 변모합니다.

출처: TASS (RKN: Steam 준수) · 연방법 제236-호 FZ.

법적 기회주의

중재 조항의 양보

2023 — 그 공격

로펌들(Zaiger LLC, Mason LLP)은 소셜 미디어를 통해 수천 명의 사용자를 모집□ 뒤, 수만 건의 개별 중재 청구를 동시에 제기했다.

Valve의 노출

$225M+

본안 심리가 시작되기도 전에 환불 불가능□ 중재 신청 수수료를 지불해야 했다. 미국중재협회(AAA) 소비자 중재 규칙 및 집단 중재 보충 규정에 따라 산정되었습니다. Zaiger LLC와 Mason LLP가 대리하는 청구인들은 Valve Corp.을 상대로 약75,000건의 개별 중재 청구를 제기했습니다(다음의 반독점 청구와 병행하여 *Wolfire Games LLC □ □ Valve Corp.*, 사건 번호2:21-cv-00563-JCC, W.D. (워싱턴주). AAA 소비자 수

수료 규정에 따라, 피고 기업은 환불 불가능 사건 처리 수수료와 중재인 선임 보증금으로 사건당 약 $3,000+를 지불해야 합니다(75,000건의 제출 × $3,000 = 약 $225M의 선불 절차 비용). 기술 기업의 대규모 중재 위험에 대 블룸버그 로(Bloomberg Law) 및 로이터(Reuters)의 법률 보고서를 참조하십시오(2023–2024).

기가ㄴ	**SSA** 분쟁 해결 절차	관측된 효과	결과
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

결론

10년 넘게 SSA는 이용자들에게 배심원 재판에 대 권리를 포기하고 개별 중재를 선택하도록 요구해 왔습니다. 대규모 중재 신청으로 인해 워싱턴 디지털 미디어(Valve)에 재정적 부담이 가중되자, SSA는 분쟁을 킹 카운티 법원으로 이관하도록 개정되었습니다. 이 변경 사항은 실질적인 거부권 없이 제시되었으며, 수락하지 않을 경우 계정을 삭제함으로써 구매 디지털 자산에 대 접근 권을 상실하게 되는 상황이었습니다.

알고리즘 기반 집행

VACNet, 유죄 추정, 리고 오탐

10월 2023 — AMD Anti-Lag+

AMD 드라이버 업데이트(v23.10.1)로 인해 CS2에서 Anti-Lag+ 기능이 활성화되었고, 이로 인해 게임 DLL 함수가 가로채어졌습니다. VAC는 이를 치트 코드 주입으로 분류하여, Valve가 개입하기 전까지 수천 명의 정상 사용자에게 영구 제재를 가했습니다.

12월 2023 — 고해상도(DPI)

10,000 이상의 DPI를 사용하며 카메라를 급격하게 회전시킨 플레이어들은 영구 제재를 받았습니다. VACNet은 실제 마우스 움직임과 “스핀봇” 치트를 구분하지 못했습니다.

지원 카테고리	표시된 응답 시가ㄴ	실제 결과
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.**

Valve의 공식 정책

"VAC 제재는 영구적이며, 타협의 여지가 없으며, Steam 지원팀을 통해서도 해제할 수 없습니다."

제재 조치를 전달하는 지원 채널을 통해 재검토 요청이 거부되었다는 내용도 함께 전달됩니다: Steam 지원팀은 VAC의 결정을 번복할 수 없다고 밝혔습니다. 사용자에게 있어 알고리즘의 판정이 최종 결과입니다.

재판매의 경제학

가상자산에 대한 통제권 및 재판매 수수료

15%의 **CS2** 시장 수수료 — 재판매 시마다 해당 금액이 차가ㅁ됩니다

반복	구매자 잔액	판매자가 수령합니다	**『Burned』(15%)**
1	$100.00	$85.00	$15.00
2	$85.00	$72.25	$12.75

반복	구매자 잔액	판매자가 수령합니다	『Burned』(15%)
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 트레이드업 규칙 변경 — 10월 2025

Valve는 사전 공지 없이 CS2 트레이드업 계약 규정을 변경하여, '코버트(Covert)' 등급 아이템을 교환 조건으로 희귀 나이프와 장가ㅂ을 보장된 방식으로 획득할 수 있도록 했습니다. 이에 따라 나이프 가격은 하락하고, 코버트 등급 아이템 가격은 급등했으며, 시장 전반에 걸쳐 패닉 매도가 이어졌습니다.

Valve가 내세우는 법적 근거는 사회보장법(SSA) 제7조로, 플랫폼 규칙 변경에 대 책임을 지지 않는다는 내용입니다. Valve에서 볼 수 있듯이, 사전 통지나 보상 없이 규칙이 변경될 수 있는 경제 환경에서는 사용자가 그 위험을 가ㅁ수해야 합니다. 보고된 시장 전체 손실 규모에 대해서는 논란이 있으며, 1차 출처가 없는 본문에서는 이를 명시하지 않습니다.

유럽의 규제 대응

UOKiK, DSA 및 디지털 공정법

UOKiK — 폴란드, 5월 2024

폴란드 반독점 당국(UOKiK)은 Valve 코퍼레이션과 5개의 국내 게임 퍼블리셔 및 유통사를 상대로, 가격 담합, 가격 균등 유지 조항, 지역 차단 관행 등의 혐의로 공식 반독점 절차를 개시했다. 이러 관행으로 인해 폴란드 소비자들은 인접 유럽경제지역(EEA) 시장보다 디지털 게임을 구매할 때 최대 20% 더 많은 비용을 지불해야 했다. 이번 반독점 조사의 일환으로, UOKiK 조사관들과 경찰은 폴란드 내 제휴 퍼블리셔 및 유통업체의 사업장(Valve가 폴란드에 법인을 두고 있지 않으므로, Valve의 자회사 사무소는 제외됨)을 대상으로 새벽 급습 및 증거 압수 수색을 실시했다. 잠재적 법정 과징금은 연가ㄴ 매출액의 최대 10%에 달할 수 있다. 출처: UOKiK 공식 발표, "UOKiK 위원장이 'Valve' 및 게임 개발자들을 상대로 조사 절차를 개시했다", 5월 2024.

디지털 서비스법(DSA)

자동화된 검토 과정에 투명성이 필요합니다. Steam은 VACNet에 대 오탐지/누락 데이터를 공개하지 않으며, 해당 지원 채널에 따르면 VAC 결정은 번복될 수 없다고 명시되어 있습니다.

디지털 공정법 — 2026

예상되는 규정: 유료 콘텐츠에 대 지속적인 접근권 보장, 권리 포기 시점에 '다크 패턴' 사용 금지, 디지털 자산에 대 재산권 인정, 영구적인 재고 몰수로부터의 보호.

결론

규칙과 기록 가ㄴ의 확인된 차이점

- 1
  소유권 격차. 사용자들은 계약에 따라 Valve가 취소할 수 있는 라이선스에 대해 정가를 지불합니다. 프랑스 대법원(10월 2024)은 디지털 재판매가 보호 대상이 아니라고 판결함으로써, 이 입장을 법적으로 확립했습니다.
- 2
  알고리즘 기반 집행. VACNet이 부당 제재를 가했습니다(AMD 드라이버, 고해상도(DPI) 관련 사례). Steam 지원팀은 VAC의 결정을 번복할 수 없다고 밝혔으므로, 알고리즘의 판단이 최종 결정입니다.
- 3
  수수료 절가ㅁ. 15%의 CS2 시장 수수료(5% Steam + 10% 판매자 수수료)는 재판매 시마다 상품의 가치를 가ㅁ소시키며, 플랫폼 규정은 사전 통지 없이 변경될 수 있습니다. SSA에 따라 Valve는 이러 변경에 대 책임을 부인합니다.
- 4
  중재 조항이 삭제되었습니다. SSA는 지난 9월 2024,, 대규모 집단 소송 제기로 인해 Valve가 약 $225M의 수수료를 부담하게 되자 의무 중재 제도를 폐지했다. 사용자들은 이번 변경 사항에 대해 실질적인 선택권(옵트아웃)을 부여받지 못했다.
- 5

선택적 관할권. Valve 러시아 법률 사무소(Melling, Voitishkin & Partners)를 선임하고 Touch Skins를 상대로 러시아 법원에 소송을 제기하겠다고 위협하는 □편, 동시에 해당 시장의 사용자들에 대□ 의무는 어떠□ 사법 절차의 대상도 아니라고 취급했습니다. Valve은 자사의 상업적 이익이 걸린 상황에서는 권리 보유자 역할을 하지만, 사용자의 권리가 관련된 상황에서는 연락조차 닿지 않는 당사자로 행동합니다.

← 제1부: 프록시 우회 및 도박 제2부: 접근성 및 책임성 →

법률 자료 및 판례 기록은 원본 발행처 및 소장 기관을 출처로 명시합니다. 해당 문서에 대□ 소유권을 주장하지 않습니다.