Ich warunki, Twoje prawa — Dossier „Steam”

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

Raport prawny i ekonomiczny

Analiza prawna — Warunki korzystania z usługi i zgodność z przepisami

Na ich warunkach. Twoje prawa.

CO WYKAZUJE TA CZĘŚĆ
W niniejszym audycie prawnym o charakterze kryminalistycznym oceniono asymetrię umowną między spółką „Valve” a użytkownikami serwisu Steam w kluczowych jurysdykcjach regulacyjnych. Ustalono w nim, w jaki sposób odwołalna licencja subskrypcyjna pozbawia konsumentów ustawowego prawa własności, przeanalizowano orzecznictwo Europejskiego Trybunału Sprawiedliwości dotyczące wyczerpania praw do odsprzedaży treści cyfrowych oraz zbadano zgodność z przepisami ustawy o usługach cyfrowych (DSA) oraz art. GDPR 15.. Analiza pokazuje, w jaki sposób zautomatyzowane mechanizmy egzekwowania przepisów działają bez możliwości wniesienia merytorycznego odwołania, podczas gdy opłaty rynkowe pobierane przez platformy systematycznie pozbawiają użytkowników wartości ekonomicznej przy każdej transakcji między użytkownikami.

← Powrót do podsumowania dla kadry kierowniczej
W niniejszym raporcie przedstawiono analizę prawną, ekonomiczną i techniczną rozbieżności między deklarowanymi zasadami platformy Steam a sytuacją konsumenta: zautomatyzowane egzekwowanie zasad przy ograniczonych możliwościach odwołania się oraz szeroka kontrola korporacyjna nad zasobami cyfrowymi. Dane liczbowe podano wraz ze źródłem; w przypadku gdy nie udało się ustalić źródła danych, zostały one pominięte.

Wektor 1
Zastąpienie „własności” licencją odwołalną, tak aby zgodnie z umową można było wycofać aktywa cyfrowe.

Wektor 2
Zautomatyzowany system egzekwowania przepisów (VACNet), którego blokady, jak podaje dział pomocy technicznej Steam, nie mogą zostać cofnięte.

Wektor 3
Kontrola kont i aktywów w połączeniu z opłatą rynkową CS2 w ramach programu „15%” (5% Steam + 10% – opłata dla wydawcy), która przy każdej odsprzedaży zmniejsza wartość ekosystemu.

Asymetria terminów

Zrzeczenie się odpowiedzialności i licencja odwołalna

2.1 Model „subskrypcyjny” a prawa własności

W sekcji „2” umowy abonamentowej serwisu Steam przyznaje się użytkownikom jedynie **licencja osobista, niewyłączna, nieprzenoszalna i odwołalna**. Zgodnie z umową serwis Valve może w dowolnym momencie zamknąć konta, a niewykorzystane salda w portfelu Steam

mogą zostać utracone.

2.2 Iluzja zwrotu pieniędzy a dyrektywa UE w sprawie praw konsumentów

Ramy prawne	Mechanizm zwrotu środków	Ograniczenie
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"

Ocena
Valve UE uzależnia ustawowe prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14-dni od własnego terminu „14 dni / w ramach 2 godzin”, na który użytkownik wyraża zgodę w momencie pobrania pliku, zanim będzie mógł zapoznać się z produktem. Polityka ta zawęża — a nie rozszerza — ustawowe prawo; to, czy odbywa się to zgodnie z prawem, jest kwestią do rozstrzygnięcia przez właściwy organ, a nie wnioskiem przedstawionym w niniejszym tekście.

Sprawy sądowe

Rynek wtórny i prawo antymonopolowe

UFC Que Choisir przeciwko „Valve” — Francja

2019
Sąd w Paryżu: zasada wyczerpania praw ma zastosowanie do gier cyfrowych — odsprzedaż jest zgodna z prawem
Październik 2022
Sąd Apelacyjny w Paryżu uchyla wyrok
23 Październik 2024
Sąd Kasacyjny (Sąd Najwyższy): gry wideo są „dziełami złożonymi” w rozumieniu dyrektywy InfoSoc, a nie oprogramowaniem. Odsprzedaż cyfrowa **zabronione**. Obowiązuje zasada „Valve”.

Sprawa antymonopolowa dotycząca firmy Wolfire Games — Stany Zjednoczone (Sprawa antymonopolowa dotycząca firmy „Valve”, nr 2:21-cv-00563)

Klauzula „największego uprzywilejowania” (PMFN) platformy Valve zabrania deweloperom sprzedaży kluczy „Steam” po niższej cenie na jakiejkolwiek innej platformie. Konkurencyjne sklepy — nawet te pobierające prowizję 12% w porównaniu z prowizją Valve wynoszącą 30% — nie mogą przenieść tych oszczędności na konsumentów.

336łączna liczba pracowników firmy „Valve” (2021). Źródło: ujawnione materiały dowodowe.
79pracownicy zarządzający całą platformą Steam. Źródło: ujawnione materiały dowodowe.
$3.5Mzysk netto na pracownika. Źródło: ujawnione materiały dowodowe.
Z jawnych akt postępowania dowodowego wynika, że **$8.5B przychód brutto w 2021** dotyczącej pracowników 336. The **79-osoba Steam zespół** obsługiwało zgłoszenia z serwisu 373,000oraz codzienne zgłoszenia do pomocy technicznej, kierując je do zewnętrznych, zautomatyzowanych centrów obsługi telefonicznej.

JAWNY DOWÓD SĄDOWY · W.D. WASH. SPRAWA NR 2:21-CV-00563 Wewnętrzna notatka dotycząca ustaleń
Tim Sweeney (dyrektor generalny Epic Games) do Gabe’a Newella: *„Dlaczego Steam wciąż pobiera 30% od przychodów brutto, skoro obsługa płatności kosztuje 2–5%, a przepustowość CDN wynosi $0.002/GB? Gdyby odjąć najpopularniejsze gry 25 z Steam, założę się, że Valve osiągnęło większy zysk z większości pozostałych gier 1,000 niż sami twórcy tych gier.”*

Wewnętrzna wiadomość od Scotta Lyncha (dyrektora operacyjnego, Valve Corporation) do Gabe’a Newella: *„Jesteś wkurzony, stary?”*

Odpowiedź na zeznanie pod przysięgą (Bloomberg, 2026): Zgodnie z przepisem 30(b)(1) dotyczącym zeznań pod przysięgą Gabe Newell zeznał, że *„Valve nie stosuje polityki ani praktyki narzucania cen zewnętrznym twórcom oprogramowania działającym na innych platformach.”* Powodowie przedstawili firmie Newell wewnętrzne notatki Valve, które dowodzą aktywnego kontrolowania cen oraz gróźb wycofania produktów z oferty skierowanych do deweloperów ustalających niższe ceny w konkurencyjnych sklepach. Pod koniec marca 2026, Sąd Federalny odrzucił wniosek firmy Valve o wydanie wyroku w trybie uproszczonym, kierując sprawę zbiorowego pozwu deweloperów 32,000-do rozpatrzenia przez ławę przysięgłych.
Listopad 2024
Zatwierdzono pozew zbiorowy w sprawie **~ Twórcy gry „32,000”** który wypłacał prowizje od stycznia 2017, oraz równoległy pozew zbiorowy wniesiony w imieniu konsumentów.

Żądana kwota odszkodowania
$3.1B
Potrójna kwota zgodnie z amerykańskim prawem antymonopolowym = **$9.3B** potencjalne narażenie.

Czerwiec 2026: W nowym pozwie zarzuca się firmom Microsoft i Valve zawarcie porozumienia kartelowego mającego na celu ograniczenie konkurencji w dystrybucji gier komputerowych.

Przestępstwa finansowe i przeciwdziałanie praniu pieniędzy – oficjalne przyjęcie

Valve Oficjalne oświadczenie: Worldwide Fraud Liquidations (28, październik 2019)

W dniu 28 października 2019, Valve oficjalnie zaprzestało handlu oraz odsprzedaży na platformach aukcyjnych nowo zakupionych kluczy do kontenerów w grze Counter-Strike. W swoim oficjalnym oświadczeniu (`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`), firma „Valve” przyznała na piśmie, że stworzona przez nią wirtualna gospodarka stała się międzynarodowym centrum prania brudnych pieniędzy:

„W przeszłości większość transakcji dotyczących kluczy, które obserwowaliśmy, miała miejsce między legalnymi klientami. Jednak ostatnio międzynarodowe sieci oszustów zaczęły wykorzystywać klucze do gry CS:GO do upłynniania swoich zysków. Obecnie uważa się, że niemal wszystkie zakupy kluczy, które ostatecznie trafiają do obrotu lub są sprzedawane na platformie handlowej, pochodzą z oszustw”.
Kontekst regulacyjny: Wyznanie to nastąpiło po wystosowaniu przez Komisję ds. Hazardu Stanu Waszyngton (WSGC) formalnego ultimatum wobec serwisu Valve oraz po wydaniu w lipcu przez głównego radcę prawnego serwisu Valve, Karla Quackenbusha, nakazów zaprzestania działalności (2016) skierowanych do domen hazardowych serwisu 23 (w tym CSGO Lotto, CSGOLounge i OPSkins) – dopiero po tym, jak dochodzenie karne w sprawie hazardu zagroziło funkcjonowaniu platformy.

Właściwość sądowa

Właściciel praw w Rosji, z którym użytkownik nie ma możliwości skontaktowania się

Umowa abonamentowa przedstawiValvea jako stronę, która nie ma zbyt wielu zobowiązań i z którą nikt nie może się skontaktować: blokady są trwałe, odwołania są odrzucane, a dostęp jest cofany z całych terytoriów na mocy jednego zdania o „regionach objętych sankcjami”. W

przeciwieństwie do tego stanowiska warto zwrócić uwagę na to, jak postępuje Valve, gdy w grę wchodzą jego własne interesy komercyjne w jurysdykcji, którą w innych okolicznościach traktuje jako trudną.

Valve v. Touch Skins — roszczenie dotyczące własności intelektualnej przed rozpoczęciem postępowania sądowego, Rosja

1 wrz2026
Valve za pośrednictwem rosyjskiej kancelarii prawnej **Melling, Voitishkin i Partnerzy**, wysyła pismo z żądaniem przedprocesowym do operatorów **Skórki dotykowe**, duży zestaw skórek do CS2, wysłany pocztą rosyjską i e-mailem.
Podstawy
Trzy grupy domniemanych naruszeń: wyłączne prawa do oprogramowania; prawa do wyglądu skórek broni, noży i rękawic; oraz znaki towarowe firmy „Valve”. Postępowanie operatorów uznano za umyślne i długotrwałe.
Popyt
Należy natychmiast wstrzymać działanie i usunąć całą infrastrukturę — oprogramowanie **kod źródłowy**, strony internetowe i profile w mediach społecznościowych — w przeciwnym razie firma „Valve” zastrzega sobie prawo do wniesienia pozwu do rosyjskiego sądu w sprawie **znaczne odszkodowanie pieniężne** oraz skierować sprawę do **organy ścigania w celu przeprowadzenia oceny kryminalnej**.
Wynik
Po otrzymaniu listu platforma ogłosiła, że kończy działalność. Jest to pierwszy odnotowany przypadek, w którym firma „Valve” zastosowała środki prawne przeciwko twórcy programu do zmiany wyglądu w Rosji.
Informację tę podał analityk danych Maxim „GabeFollower” Poletaev (X, ~11, wr2026) oraz rosyjska prasa poświęcona grom. Jest to roszczenie przedprocesowe, a nie wniesiony pozew; numer sprawy nie został upubliczniony. Informacja ta jest tutaj traktowana jako doniesienie, a nie jako dokument sądowy. Źródła: dota2.ru zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

Ta sama jurysdykcja, w przeciwnym kierunku

Valve nie jest obca rosyjskiemu systemowi prawnemu i regulacyjnemu. Jest to **jest zgodny z wymogami Roskomnadzoru**: na żądanie organu regulacyjnego usunięto strony społecznościowe 260oraz Steam zawierające treści zabronione, a Roskomnadzor publicznie oświadczył, że strona Steam spełnia wymogi prawne. Rosyjska ustawa o „stronach docelowych” (ustawa federalna **236-FZ**, obowiązująca od 2022) nakłada na duże zagraniczne platformy internetowe obsługujące rosyjskich użytkowników obowiązek założenia lokalnego oddziału oraz utworzenia konta kontaktowego w Roskomnadzorze. Valve nie tylko stosuje się do nakazów usunięcia treści wydawanych przez ten organ regulacyjny, ale obecnie również korzysta z pomocy rosyjskich prawników i groźby postępowania przed rosyjskimi sądami, aby chronić swoje skórki jako własność intelektualną.

Platforma jest więc dostępna, sprawny i stanowczo broni swoich praw, gdy chodzi o jej przychody. Kontrastuje to z sytuacją użytkownika: płacący klient z regionu objętego sankcjami dowiaduje się, że współpraca została zakończona, dostęp do społeczności jest zablokowany do czasu zamknięcia zgłoszenia na stronie 2038,, a nie istnieje żadne forum, na którym można by zakwestionować tę decyzję — *„z wielką chęcią przyjęli moje pieniądze i zrealizowali moje transakcje”*, przy czym rok wcześniej zatwierdzono zwrot środków na to samo konto z tego samego irańskiego adresu IP (r/pcgaming, 4 2026 sierpnia; kolejne pisma dotyczące egzekwowania przepisów w wystawa poświęcona gospodarce opartej na kartach). „Valve” wykorzystuje cały aparat krajowego systemu prawnego do obrony skórki; nie zapewnia natomiast użytkownikowi, który kupił skórki, żadnej procedury prawnej.

Valve traktuje tę samą jurysdykcję jako obszar, w którym może działać i przestrzegać przepisów, ilekroć w grę wchodzą interesy serwisu „Valve” — rosyjscy prawnicy, groźba postępowań przed rosyjskimi sądami, stosowanie się do nakazów usunięcia treści wydanych przez Roskomnadzor — jednocześnie traktując swoje zobowiązania wobec użytkowników tego rynku, jak i każdego innego, jako całkowicie wykraczające poza jakikolwiek proces prawny. Jest podmiotem posiadającym prawa, gdy chodzi o jego przychody, a stroną nieosiągalną, gdy w grę wchodzą prawa użytkowników.

Źródła: TASS (RKN: zgodność z Steam) · Ustawa federalna nr 236-FZ.

Oportunizm prawny

Kapitulacja w sprawie klauzuli arbitrażowej

2023 — atak
Kancelarie prawne (Zaiger LLC, Mason LLP) pozyskały tysiące użytkowników za pośrednictwem mediów społecznościowych i złożyły jednocześnie dziesiątki tysięcy indywidualnych wniosków arbitrażowych.

Ujawnienie Valve
$225M+
w postaci bezzwrotnych opłat za wniesienie sprawy do arbitrażu, zanim jakakolwiek sprawa została rozpatrzona co do meritum. Obliczono zgodnie z Regulaminem arbitrażu konsumenckiego Amerykańskiego Stowarzyszenia Arbitrażowego (AAA) oraz Uzupełniającymi załącznikami dotyczącymi arbitrażu masowego. Wnioskodawcy reprezentowani przez kancelarie Zaiger LLC i Mason LLP złożyli około75,000 indywidualnych wniosków o arbitraż przeciwko spółce Valve Corp. (równolegle do roszczeń antymonopolowych w sprawie *Wolfire Games LLC i inni przeciwko Valve Corp.*, sprawa nr 2:21-cv-00563-JCC, W.D. (Waszyngton). Zgodnie z cennikiem opłat konsumenckich AAA pozwany przedsiębiorca uiszcza bezzwrotne opłaty administracyjne związane z prowadzeniem sprawy oraz kaucje za wyznaczenie arbitra w wysokości około $3,000+ za każdą indywidualną sprawę (75,000 zgłoszeń × $3,000 = około $225mln w ramach z góry naliczanych zobowiązań proceduralnych). Zobacz raporty prawne Bloomberg Law i Reuters dotyczące ryzyka związanego z masowymi postępowaniami arbitrażowymi w branży technologicznej (2023–2024).

Okres	Mechanizm rozstrzygania sporów w ramach SSA	Zaobserwowany efekt	Wynik
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

Wnioski
Przez ponad dziesięć lat SSA wymagała od użytkowników zrzeczenia się prawa do procesu przed ławą przysięgłych na rzecz indywidualnego postępowania arbitrażowego. Gdy masowe wnioski o arbitraż sprawiły, że mechanizm ten stał się finansowo kosztowny dla Valve, przepisy SSA zostały zmienione tak, aby spory kierować do sądów hrabstwa King. Zmiana ta została wprowadzona bez znaczącej możliwości rezygnacji; alternatywą dla jej akceptacji była utrata dostępu do zakupionych zasobów cyfrowych poprzez usunięcie konta.

Egzekwowanie przepisów oparte na algorytmach

VACNet, domniemanie winy i wyniki fałszywie dodatnie

Październik 2023 — AMD Anti-Lag+
Aktualizacja sterownika AMD (wersja 23.10.1) aktywowała w grze CS2 funkcję Anti-Lag+, która przechwytywała funkcje bibliotek DLL gry. System VAC uznał to za wstrzyknięcie kodu oszukańczego i nałożył dożywotnie blokady na tysiące uczciwych użytkowników, zanim w sprawę wkroczyła organizacja „Valve”.

Grudzień 2023 — wysoka rozdzielczość (DPI)
Gracze, u których wartość DPI przekraczała 10,000 i którzy gwałtownie obracali kamerę, zostali na stałe zablokowani. System VACNet nie był w stanie odróżnić fizycznego ruchu myszy od oszustwa typu „spinbot”.

Kategoria pomocy technicznej	Deklarowany czas reakcji	Rzeczywisty wynik
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.**

Oficjalna polityka firmy „Valve”
„Zakazy VAC mają charakter stały, nie podlegają negocjacjom i nie mogą zostać zniesione przez dział wsparcia Steam.”

Ten sam kanał pomocy technicznej, w ramach którego ogłoszono blokadę, przekazuje również informację o odmowie ponownego rozpatrzenia sprawy: Steam Dział pomocy technicznej oświadcza, że nie może cofnąć decyzji VAC. Dla użytkownika werdykt algorytmu stanowi ostateczny wynik.

Ekonomiczne aspekty odsprzedaży

Kontrola nad aktywami wirtualnymi oraz opłata za odsprzedaż

Opłata rynkowa za pakiet „15%” CS2 — wartość ubywa przy każdej odsprzedaży

Iteracja	Saldo kupującego	Sprzedający otrzymuje	„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.**	

Zmiana zasad wymiany sprzętu w programie CS2 — październik 2025

Bez wcześniejszego ostrzeżenia firma „Valve” zmieniła zasady umowy wymiany w grze CS2, umożliwiając gwarantowane nabycie rzadkich noży i rękawic w zamian za przedmioty klasy „Covert”. Ceny noży spadły, ceny przedmiotów klasy „Covert” gwałtownie wzrosły, a na całym rynku nastąpiła paniczna wyprzedaż.

Firma Valve powołuje się na sekcję 7 ustawy SSA — brak odpowiedzialności za zmiany zasad platformy. Użytkownicy ponoszą ryzyko w gospodarce, której zasady Valve mogą ulec zmianie bez uprzedzenia i bez odszkodowania. Wielkość zgłoszonej straty w skali całego rynku jest przedmiotem sporów i nie została tutaj podana z powodu braku źródła pierwotnego.

Reakcja organów regulacyjnych w Europie

UOKiK, DSA oraz ustawa o sprawiedliwości cyfrowej

UOKiK — Polska, maj 2024
Polski Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK) wszczął formalne postępowanie antymonopolowe przeciwko firmie „Valve” oraz pięciu krajowym wydawcom i dystrybutorom gier w związku z domniemanym ustalaniem cen, restrykcyjnymi klauzulami o równości cen oraz praktykami blokowania geograficznego, które spowodowały, że polscy konsumenci płacili za gry cyfrowe nawet o 20% więcej niż na sąsiednich rynkach EOG. W ramach postępowania antymonopolowego inspektorzy UOKiK oraz policja przeprowadzili naloty o świcie i oględziny dowodów w polskich siedzibach krajowych wydawców i dystrybutorów będących partnerami (nie w oddziałach spółki zależnej „Valve”, ponieważ „Valve” nie posiada podmiotu w Polsce). Potencjalna grzywna ustawowa: do 10% rocznego obrotu. Źródło: Oficjalny komunikat UOKiK: „Prezes UOKiK wszczął postępowanie przeciwko Valve oraz twórcom gier”, maj 2024.

Ustawa o usługach cyfrowych (DSA)
Wymaga przejrzystości w zakresie automatycznej moderacji. Serwis Steam nie publikuje danych dotyczących wyników fałszywie pozytywnych ani fałszywie negatywnych w systemie VACNet, a w jego kanale pomocy technicznej podano, że decyzji VAC nie można cofnąć.

Ustawa o sprawiedliwości cyfrowej — 2026
Przewidywane przepisy: stały dostęp do treści płatnych, zakaz stosowania nieuczciwych praktyk (tzw. „dark patterns”) w momencie zrzeczenia się praw, uznanie praw własności do aktywów cyfrowych oraz ochrona przed trwałym zajęciem zasobów.

Wnioski

Ustalone rozbieżności między przepisami a stanem faktycznym

- 1
  Różnica w strukturze własnościowej. Użytkownicy płacą pełną cenę za licencję, którą na mocy umowy serwis Valve może cofnąć. Francuski Sąd Najwyższy (październik 2024) orzekł, że odsprzedaż cyfrowa nie podlega ochronie, nadając temu stanowisku moc prawną.
- 2
  Egzekwowanie przepisów za pomocą algorytmów. System VACNet nałożył niesłuszne blokady (sterowniki AMD, przypadki wysokiego DPI). Dział pomocy technicznej Steam informuje, że nie może cofnąć decyzji VAC, więc ostateczną decyzję podejmuje algorytm.
- 3
  Oszczędność opłat. Opłata rynkowa serwisu „15%” CS2 (5% Steam + 10% – opłata dla wydawcy) obniża wartość przy każdej odsprzedaży, a zasady platformy mogą ulec zmianie bez uprzedzenia; zgodnie z umową SSA serwis Valve nie ponosi odpowiedzialności za takie zmiany.
- 4
  Usunięto klauzulę arbitrażową. We wrześniu SSA zrezygnowała z obowiązkowego arbitrażu 2024, po tym, jak masowe wnioski naraziły Valve na opłaty w wysokości około225mln dolarów. Użytkownicy nie mieli żadnej realnej możliwości rezygnacji z tej zmiany.

- 5
  Jurysdykcja selektywna. Valve zatrudniła rosyjską kancelarię prawną (Melling, Voitishkin & Partners) i zagroziła wszczęciem postępowania sądowego w Rosji przeciwko Touch Skins, jednocześnie traktując swoje zobowiązania wobec użytkowników tego samego rynku jako wykraczające poza jakikolwiek proces sądowy. Firma „Valve” występuje jako podmiot posiadający prawa, gdy w grę wchodzą jej interesy handlowe, a jako strona nieosiągalna, gdy chodzi o prawa użytkowników.

← Część I: Omijanie blokad serwerów proxy i hazard Część II: Dostęp i odpowiedzialność →
Źródła prawne i akta spraw są cytowane z podaniem oryginalnych wydawców i miejsc przechowywania. Nie rości się sobie żadnych praw własności do dokumentów, na których opierają się te informacje.