他们的条款，您的权利——《Steam》专题报道

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

法律与经济报告

法律分析——服务条款与合规要求

他们的条款。 您的权利。

本节证明了什么
本次法务审计旨在评估Valve公司与Steam用户在主要监管管辖区内的合同不对称性。 报告阐明了可撤销订阅许可如何剥夺消费者法定所有权，分析了欧洲法院关于数字产品转售权耗尽的判例，并审查了其对《数字服务法》（DSA）及《欧盟《数字服务法》实施条例》（GDPR）第15.条的合规情况。分析表明，自动化执法机制在缺乏有效上诉渠道的情况下运作，而平台市场费用则系统性地从每笔点对点交易中榨取经济价值。

← 返回高管简报
本报告从法律、经济和技术角度，对Steam所公布的平台规则与消费者实际处境之间的差距进行了分析：即自动化执法却几乎没有申诉渠道，以及企业对数字资产的广泛控制。所有数据均注明了来源；若某项数据无法追溯至原始记录，则予以省略。

Vector 1
将“所有权”替换为可撤销许可，以便根据协议收回数字资产。

Vector 2
自动执法系统（VACNet）的封号决定，其支持页面（Steam）明确表示无法撤销。

Vector 3
账户和资产管控措施，加上15%的CS2市场手续费（5%、Steam以及10%的发布者费用），导致每次转售都会从生态系统中抽走价值。

术语不对称性

免责声明和可撤销许可

2.1 “订阅”模式与产权

Steam《订阅协议》第2条仅授予用户一项 **个人、非独占、不可转让且可撤销的许可**. 根据协议，Valve 可随时终止账户，且 Steam 钱包中未使用的余额可能会被没收。

2.2 “退款幻觉”与《欧盟消费者权益指令》

法律框架	退款机制	限制
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"

评估
Valve 欧盟14-日法定撤销权以该网站自身的“14天/2小时”期限为条件，用户必须在下载产品时接受该条款，方可对产品进行评估。该政策收窄了——而非扩大了——法定权利；其是否合法，应由主管当局裁定，而非本文所作出的结论。

诉讼

二级市场与反垄断

UFC Que Choisir 诉 Valve — 法国

2019
巴黎法院：权利耗尽原则适用于数字游戏——转售行为合法
10月2022
巴黎上诉法院推翻了该判决
23 10月2024
最高上诉法院（最高法院）：电子游戏属于《信息社会指令》所指的“复杂作品”，而非软件。数字转售 **禁止**. Valve 胜出。

Wolfire Games反垄断案——美国（Valve反垄断诉讼案，案号：2:21-cv-00563）

Valve的“最惠国待遇”（PMFN）条款禁止开发者以更低价格在任何其他平台上销售Steam密钥。竞争对手商店——即使是那些收取12%佣金（相较于Valve的30%）的商家——也不能将节省下来的费用转嫁给消费者。

336 Valve公司员工总数（2021）。来源：已解封的证据材料。
79负责管理整个Steam平台的员工。来源：已解封的证据材料。
$3.5M每位员工的净利润。来源：已解封的证据材料。
已解封的取证记录显示 **$8.5B 总收入，单位为2021** 关于336的员工。该 **79-Steam团队成员** 通过将373,000以及日常支持工单转接至外包的自动化呼叫中心，处理了这些工单。

已解封的案卷附件 · W.D. WASH. 案件编号 2:21-CV-00563 内部调查备忘录
蒂姆·斯威尼（Epic Games 首席执行官）致加布·纽维尔： *“既然支付处理费用是 2–5%，带宽费用是 CDN，而每 GB 带宽费用是 $0.002/，为什么 Steam 还要从总收入中抽取 30% 的分成？如果从 Steam 上排名前列的 25 游戏里剔除掉这些，我敢打赌，Valve 从接下来大部分 1,000 游戏中赚取的利润，甚至比开发者自己赚的还多。”*

斯科特·林奇（Valve公司首席运营官）发给加布·纽维尔的内部转发邮件： *“你生气了吗，兄弟？”*

宣誓证词反驳（彭博社，2026）： 根据《联邦民事诉讼规则》第30条(b)款（1）关于证人询问的规定，加布·纽维尔作证称：*“Valve 没有向其他平台上的第三方软件开发商规定价格的政策或做法。”* 原告向纽维尔出示了Valve的内部备忘录，这些备忘录证明该公司曾对在竞争平台定价更低的开发者采取积极的价格监管措施，并威胁将其下架。3月下旬，2026, 联邦法院驳回了Valve提出的即决判决动议，将32,000-开发者集体诉讼案移交陪审团审理。
11月 2024
已批准针对……的集体诉讼 **~32,000 开发团队** 自1月以来支付了佣金 2017, 此外还有一起并行的消费者集体诉讼。

索赔金额
$3.1B
根据美国反垄断法，罚款金额翻了三倍 = **$9.3B** 潜在暴露。

6月 2026: 一起新诉讼指控微软和Valve达成卡特尔协议，以压制个人电脑游戏分销领域的竞争。

金融犯罪与反洗钱正式录取通知

Valve 官方供词：全球欺诈清算案（28 October 2019）

28年10月2019,，Valve 正式终止了新购买的《反恐精英》容器密钥的交易及市场转售行为。在其正式公告中（`blog.counter-strike.net/2019/10/26113`），Valve公司以书面形式承认，其构建的虚拟经济已沦为一个国际洗钱清算中心：

“过去，我们观察到的大多数密钥交易都是在合法客户之间进行的。然而，最近全球范围内的诈骗团伙已开始利用《CS:GO》密钥套现。目前，几乎所有最终在交易平台上被转手或出售的密钥，据信都来自诈骗渠道。”

监管背景： 这一供认发生在华盛顿州博彩委员会（WSGC）向Valve发出正式最后通牒之后，此前Valve总法律顾问卡尔·夸肯布什（Karl Quackenbush）于7月针对23旗下的皮肤赌博域名（包括CSGO Lotto、CSGOLounge和OPSkins）发布了2016的“停止并终止”命令，而这一系列行动仅在刑事博彩调查威胁到平台运营之后才采取。

管辖权

俄罗斯的一家权利人，用户无法联系到

《订阅协议》将Valve描绘成一个几乎不承担任何责任、且无人能与其取得联系的一方：封禁措施一劳永逸，申诉请求均被驳回，仅凭一句关于“受制裁地区”的表述，整个地区的访问权限便被撤销。与此形成鲜明对比的是，当Valve在某个原本被其视为棘手的司法管辖区内，自身商业利益受到威胁时，其采取的行动。

Valve v. Touch Skins — 俄罗斯知识产权诉讼的审前主张

1 9月2026

Valve 通过俄罗斯律师事务所 **梅林、沃伊蒂什金及合伙人律师事务所**，向……的经营者发送了审前索赔函 **触控皮肤**，一款大型《军团要塞2》皮肤变换器，通过俄罗斯邮政和电子邮件寄送。

理由

涉嫌侵权行为主要涉及三个方面：软件的专有权利；武器、刀具和手套皮肤的外观设计权；以及Valve的商标权。运营商的此类行为被认定为蓄意且持续时间较长。

需求

立即停止运行并删除所有基础设施——该软件的 **源代码**、网站和社交媒体页面——否则，Valve 保留向俄罗斯法院提起诉讼的权利，以 **可观的经济补偿** 并将此事提交给 **执法机关进行的犯罪评估**.

结果

收到这封信后，该平台宣布将停止运营。据报道，这是Valve首次在俄罗斯对一名皮肤修改器开发者采取法律手段。

据数据挖掘者马克西姆·“GabeFollower”·波列塔耶夫（X，~11 202026）及俄罗斯游戏媒体报道。这只是一项庭前主张，并非已提起的诉讼；目前尚未公开任何案号。本文仅根据报道内容进行介绍，不作为法院记录。来源： dota2.ru 存档 2026-09-24 ↗ · Shazoo.

同一管辖区域，相反方向简体中文（大陆）

Valve 对俄罗斯的法律和监管体系并不陌生。它 **符合俄罗斯联邦通信、信息技术和大众传媒监督局（Roskomnadzor）的规定**：应监管机构的要求，该网站删除了包含违禁内容的社区页面 260和 Steam，且俄罗斯联邦通信、信息技术和大众传媒监督局（Roskomnadzor）已公开声明，Steam 符合法律要求。俄罗斯的“着陆”法（联邦法 **236-FZ**（自2022起生效）规定，面向俄罗斯用户提供服务的大型外国互联网平台必须在当地设立实体机构，并开设一个与俄罗斯联邦通信、信息技术和大众传媒监督局（Roskomnadzor）对接的联络账户。Valve 不仅响应了该监管机构的下架令，如今还借助俄罗斯律师团队，并以俄罗斯法院的诉讼威胁为后盾，将其皮肤作为知识产权加以保护。

因此，该平台在涉及自身收入时，既能触达用户、能力充足，又能维护自身权益。与此形成鲜明对比的是用户：来自受制裁地区的付费客户被告知双方关系已终止，社区访问权限被锁定，直到 2038, 该工单关闭为止，且没有任何论坛可以对这一决定提出质疑——*“他们非常乐意收我的钱并处理我的交易”*，该账户来自同一伊朗IP地址的退款已在一年前获批（r/pcgaming，4 8月2026; 更多执法函件见 “卡片经济”展览). Valve 动用了国家法律体系的全部手段来保护一个皮肤；而对于购买了皮肤的用户，该平台却完全没有提供任何救济程序。

Valve 每当涉及Valve的利益时——无论是俄罗斯律师、俄罗斯法院的威胁，还是对俄罗斯联邦通信、信息技术和大众传媒监督局（Roskomnadzor）下达的下架令的回应——它都将该司法管辖区视为自己可以采取行动并遵守规定的管辖区；而对于该市场乃至其他所有市场的用户所应履行的义务，则将其视为完全不受任何法律程序约束。 在涉及自身收益时，它就是权利人；而在涉及用户权利时，它却成了无法触及的一方。

来源： 塔斯社（RKN：Steam 符合要求） · 《联邦法》236-FZ.

法律投机主义

《仲裁条款》的让步

2023 — 袭击事件
多家律师事务所（Zaiger LLC、Mason LLP）通过社交媒体招募了数千名用户，并同时提交了数万起个人仲裁申请。

Valve的曝光情况
$225M+
在任何案件进入实体审理之前，就已支付了不可退还的仲裁立案费。 根据美国仲裁协会（AAA）《消费者仲裁规则》及《大规模仲裁补充附表》计算得出。由Zaiger LLC和Mason LLP代理的索赔人向Valve公司提交了约75,000份个人仲裁申请（与在 *Wolfire Games LLC 等诉Valve公司案*, 案号：2:21-cv-00563-JCC，W.D，华盛顿州）。根据美国仲裁协会（AAA）的消费者费用表，作为被申请人的企业需为每起个案支付不可退还的案件行政费及仲裁员指定保证金，金额约为3,000+（75,000份申请 × $3,000 = 约225百万美元的预付程序性费用）。 参见彭博法律（Bloomberg Law）和路透社（Reuters）关于科技行业大规模仲裁风险的法律报道（2023–2024）。

时期	社会保障局争议解决机制	观测到的效应	结果
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

结论
十多年来，社会保障局（SSA）一直要求用户放弃陪审团审判的权利，转而接受个人仲裁。 由于大规模的仲裁申请导致该机制给Valve带来了沉重的财务负担，因此对《SSA》进行了修订，将争议转交金县法院处理。该变更在提出时未提供实质性的退出选项；若不接受该变更，用户将因账户被删除而丧失对已购买数字资产的访问权限。

算法执法

VACNet、有罪推定与误报

10月2023——AMD Anti-Lag+
AMD驱动程序的一次更新（v23.10.1）在《反恐精英2》（CS2）中激活了“Anti-Lag+”功能，该功能拦截了游戏的DLL函数。VAC将此行为归类为“作弊代码注入”，并在Valve介入之前，对数千名合法用户实施了永久封号。

12月2023——高DPI
DPI值超过10,000且快速转动摄像头的玩家被永久封号。VACNet无法区分真实的鼠标移动与“旋转机器人”（spinbot）作弊行为。

支持类别	宣称的响应时间	实际结果
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的官方政策

“VAC封禁是永久性的，不可协商，且无法由Steam客服解除。”

发布封禁通知的同一支持渠道也发布了拒绝复核的通知：Steam 客服表示无法推翻 VAC 的决定。对用户而言，算法的裁决即为最终结果。

转售的经济分析

对虚拟资产的控制权及转售费

15%CS2的市场手续费——每次转售时都会扣除相应金额

迭代	买方余额	卖方收到	《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.**	

CS2 升级规则变更 — 10月 2025

Valve未经事先通知，修改了CS2以旧换新合约规则，允许玩家用“隐秘”品质的物品兑换稀有刀具和手套，并保证能获得这些物品。随后，刀具价格下跌，“隐秘”品质物品价格急剧上涨，市场随即出现恐慌性抛售。

Valve 声称依据的是《社会保障法》（SSA）第7条——对于平台规则的变更不承担任何责任。在Valve所述的规则可能在未经通知且不提供补偿的情况下发生变更的经济环境中，用户需自行承担风险。关于报道中所述的全市场损失规模存在争议，且在缺乏一手资料的情况下，本文不予列举。

欧洲监管部门的应对措施

UOKiK、DSA 和《数字公平法》

UOKiK — 波兰，5月2024
波兰反垄断机构（UOKiK）针对Valve公司及五家国内游戏发行商/分销商，就其涉嫌价格垄断、限制性价格一致条款以及地域封锁行为，正式启动了反垄断调查程序。这些行为导致波兰消费者购买数字游戏时，比邻近的欧洲经济区（EEA）市场多支付高达20%的费用。 作为反垄断调查的一部分，UOKiK的检查人员和警方对波兰本土合作发行商和分销商的办公场所进行了凌晨突击搜查和证据检查（而非Valve的子公司办公室，因为Valve在波兰没有实体机构）。潜在法定罚款：最高可达年营业额的10%。 来源： UOKiK官方公告，“UOKiK主席已对Valve及游戏开发商启动调查程序”，5月2024.

《数字服务法》（DSA）
要求自动化审核具备透明度。Steam 未公布 VACNet 的误报/漏报数据，且其客服渠道明确表示 VAC 决定不可撤销。

《数字公平法案》——2026
预期条款包括：对付费内容的长期访问权、禁止在权利放弃环节使用“暗黑模式”、承认数字资产的财产权，以及防止永久没收库存。

结论

规则与记录之间已记录的差异

- 1
  所有权差距。 用户为许可证支付了全价，而协议允许Valve撤销该许可证。法国最高法院（10月 2024）裁定数字转售不受法律保护，从而在法律上确立了这一立场。

- 2
  算法执法。 VACNet 发出了错误的封禁（AMD 驱动程序、高 DPI 事件）。Steam 客服表示无法推翻 VAC 的决定，因此算法的判定即为最终裁决。
- 3
  费用节约。 15%的CS2市场费用（5% Steam + 10% 发布商费用）会在每次转售时削减商品价值，且平台规则可能在不另行通知的情况下发生变更；根据《SSA》条款，Valve对此类变更不承担任何责任。
- 4
  仲裁条款已被删除。 美国社会保障局（SSA）于9月取消了强制仲裁规定 2024,，此前大量用户同时提交申请，导致 Valve 面临约225M 的费用。用户未能就这一变更获得实质性的退出选择权。
- 5
  选择性管辖权。 Valve 聘请了俄罗斯律师事务所（Melling, Voitishkin & Partners），并威胁要在俄罗斯法院对Touch Skins提起诉讼，与此同时，却将自身对该市场用户的义务视为超出任何司法程序的范畴。Valve在涉及自身商业利益时便充当权利人，而在涉及用户权益时却成为无法联系的一方。

← 第一部分：代理绕过与赌博 第二部分：获取与问责 →
法律来源和案件记录均注明了其原始出版方和存储机构。不主张对相关文件的所有权。