



Valve reagerer nu på søgsmål fra New York

Estimeret læsetid: 2 minutter.

March 12, 2026

Tidligere på måneden kunne fortælles, at staten New York har [anlagt sag mod Valve](#), selskabet bag Steam. I søgsmålet bliver lootbokse i spil som *Dota 2* og *Team Fortress 2* beskrevet som ulovligt hasardspil, der i praksis fungerer som gambling – også for børn.

Kort efter fulgte [endnu et søgsmål](#), hvor en gruppe amerikanske forbrugere gik sammen om at sagsøge Valve i en såkaldt class action-sag.

Dengang havde Valve endnu ikke kommenteret på sagen.

Det har de nu.

I en længere udtalelse, der er blevet [offentliggjort på Steam](#) svarer Valve direkte på anklagerne fra New Yorks justitsminister Letitia James.

Valve afviser anklagerne

Ifølge Valve blev selskabet første gang kontaktet af New Yorks justitsministerium allerede i 2023. Her fortæller Valve, at de forsøgte at forklare myndighederne, hvordan virtuelle genstande og såkaldte mystery boxes fungerer i deres spil.

Valve fremhæver blandt andet, at den type mekanikker ikke kun findes i videospil. De sammenligner systemet med fysiske samlekort, hvor man eksempelvis køber en pakke baseballkort eller Pokémonkort uden at vide præcis, hvad man får.

Samtidig skriver Valve, at de har samarbejdet med efterforskningen og delt oplysninger om deres arbejde med at lukke konti, der forsøger at bruge spilgenstande på eksterne gambling-hjemmesider.

Uenighed om handel med genstande

Et centralt punkt i sagen handler om muligheden for at handle digitale genstande mellem spillere.

I søgsmålet argumenterer New York blandt andet for, at indholdet fra lootbokse ikke burde kunne overføres eller sælges videre mellem brugere.

Det er Valve stærkt uenig i.

Ifølge selskabet er netop den mulighed en fordel for spillerne, fordi de kan bytte eller sælge genstande, de ikke længere ønsker. Valve sammenligner igen med fysiske samlegjenstande, hvor ejere frit kan sælge eller bytte deres kort eller figurer.

Derfor afviser Valve også idéen om at fjerne muligheden for at handle digitale genstande mellem spillere.

Kommentar til vold i videospil

I søgsmålet bliver der også henvist til den voldelige natur i nogle af Valves spil.

Den kritik afviser Valve som irrelevant i forhold til selve sagen. Selskabet peger på, at mange undersøgelser gennem årene ikke har fundet nogen forbindelse mellem vold i medier og vold i virkeligheden.

Ifølge Valve er den type argumenter derfor en misforståelse af både spilmediet og forskningen på området.

Selvom Valve afviser flere af anklagerne, understreger selskabet samtidig, at de respekterer New Yorks ret til at fastsætte lovgivning i staten. Valve skriver også, at de vil overholde eventuelle nye regler, hvis der bliver vedtaget lovgivning om lootbokse.