

Lignes directrices pour les plateformes de partage de vidéos et d'images avec du contenu de jeux de Nintendo

29 novembre 2018

Nous sommes remplis d'humilité tous les jours par la loyauté et la passion envers les jeux de Nintendo, leurs personnages et leurs mondes, et nous respectons le fait que vous désirez exprimer votre passion créative en partageant vos vidéos et vos images en utilisant du contenu de nos jeux.

Tant que vous suivez des règles de base, nous ne nous objecterons pas à ce que vous utilisiez de la vidéo et/ou des images capturées depuis des jeux dont Nintendo détient les droits d'auteur (« Contenu de jeu Nintendo ») dans le contenu que vous créez pour les sites de partages de vidéos et d'images appropriés. Pour vous aider, nous avons préparé les lignes directrices suivantes :

- Vous pouvez monétiser vos vidéos et vos chaînes en utilisant les méthodes de monétisation séparément spécifiées par Nintendo. Toutes autres formes de monétisation de notre propriété intellectuelle à des fins commerciales sont interdites.
- Nous vous encourageons à créer des vidéos qui incluent votre apport créatif et vos commentaires. Les vidéos et les images qui ne sont que des copies de Contenu de jeu Nintendo sans apport créatif ou commentaires sont interdites. Par contre, vous pouvez publier des vidéos de jeu et des captures d'écran en utilisant les fonctionnalités offertes par Nintendo, par exemple le bouton de capture d'écran sur Nintendo Switch sans avoir à ajouter quelque chose.
- Vous avez uniquement le droit de publier du Contenu de jeu Nintendo qui a été lancé officiellement ou qui vient de matériels promotionnels publiés officiellement par Nintendo (comme des bandes-annonces de produits ou des Nintendo Direct).
- Si vous désirez utiliser la propriété intellectuelle d'une tierce partie, vous êtes responsable d'obtenir les permissions nécessaires de cette tierce partie.
- Vous n'avez pas le droit d'insinuer ou de mentionner que vos vidéos sont officiellement affiliées ou financées par Nintendo.
- Nous nous réservons le droit de retirer tout contenu que nous jugeons illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas ces lignes directrices.

Veuillez comprendre que nous ne pourrions pas répondre aux questions individuelles concernant ces lignes directrices. De plus, nous pourrions mettre à jour ces lignes directrices de temps à autre, alors veuillez vous

Foire aux questions : Lignes directrices pour les plateformes de partage de vidéos et d'images avec du contenu de jeux de Nintendo

Q1: Quels types de contenus sont acceptables sous ces lignes directrices? Quels types de contenus sont inacceptables?

R1: Nous vous encourageons à utiliser le Contenu de jeu Nintendo dans des vidéos et des images avec votre apport créatif et vos commentaires. Par exemple, des vidéos de vous en train de jouer à un jeu ou une critique de jeu rentrent dans les lignes directrices.

Par contre, vous n'avez pas le droit de simplement mettre en ligne ou de diffuser en continu une vidéo existante de Nintendo, de la vidéo de jeu sans votre apport créatif ou une copie de contenu créé par quelqu'un d'autre. Par exemple, simplement copier des bandes-annonces promotionnelles, des tournois, des bandes sonores, des séquences de jeu et des collections d'arts produits par Nintendo ne sont pas permis sous les lignes directrices.

Q2: Est-ce que les lignes directrices s'appliquent seulement ou vidéos publiées ou est-ce que je peux aussi diffuser en continu mes vidéos?

R2: Oui, les lignes directrices s'appliquent aux publications et aux diffusions en direct.

Q3: Que voulez-vous dire par « sites de partages de vidéos et d'images appropriés »?

R3: Nous acceptons généralement les plateformes de partages de vidéos et d'images communément utilisées comme, mais sans s'y limiter : YouTube, Twitch et Instagram. Par contre, nous nous réservons le droit de retirer tout contenu que nous jugeons illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas ces lignes directrices.

Q4: Quelles sont les « les méthodes de monétisation séparément spécifiées par Nintendo »?

R4: Pour le moment, « les méthodes de monétisation séparément spécifiées par Nintendo » incluent les méthodes suivantes* :

- Facebook – Créateurs Facebook Gaming, Programme LevelUp de Facebook;

- Niconico Douga/Niconico Live – Niconico Creators Program, Niconico Channel;
- OPENREC.tv – OPENREZ Creators Program;
- Twitch – Programme d’affiliation et Programme de partenariat;
- Twitter – Programme de publication Amplify; et
- YouTube – Programme Partenaire YouTube.
- TwitCasting - « Item Revenue » et « Video Ad Revenue » du TwitCasting Monetization Program (mis à jour le 1er avril 2019)

※La liste est sujette à être mise à jour

Q5: Est-ce que je peux vendre le contenu que je crée et publie ou diffuse en direct sur une plateforme de partage s’il comprend du Contenu de jeu Nintendo?

R5: Non, vous ne pouvez pas vendre de vidéos, de la musique ou des images que vous avez créées en utilisant du Contenu de jeu Nintendo.

Q6: Est-ce que je peux créer, publier et diffuser en direct du contenu qui est basé sur d’autres propriétés intellectuelles de Nintendo, qui ne sont pas des vidéos ou des captures d’écran (comme des dessins de fans)?

R6: Les lignes directrices couvrent uniquement le partage de Contenu de jeu Nintendo sur des sites de partage de vidéos et d’images appropriés. Tout autre usage de la propriété intellectuelle de Nintendo et la création de contenu en dehors de ces lignes directrices est assujetti aux lois relatives de la juridiction applicable. Nintendo ne peut pas vous offrir de conseils légaux, nous vous encourageons donc à trouver vous-même un conseiller juridique si vous vous désirez savoir si l’usage particulier dont vous voulez vous servir est permis.

Q7: Qu’en est-il si j’enregistre une personne jouant à un jeu qui n’est pas encore publié lors d’un événement comme une exposition de jeux?

R7: Veuillez garder en tête que la plupart des événements publics ont des lignes directrices concernant les enregistrements et qu’il est de votre responsabilité de les suivre. Si vous êtes incertain, veuillez consulter les gens sur place avant de publier votre vidéo ou de diffuser en direct. Nous nous réservons aussi le droit de retirer tout contenu que nous jugeons illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas ces lignes directrices.

Q8: Je planifie organiser un tournoi de jeux utilisant des jeux de Nintendo et de publier ou de diffuser en direct ce tournoi sur les sites de partage de vidéos et d'images appropriés. Est-ce que ces activités sont assujetties aux lignes directrices?

R8: Publier ou diffuser en direct du Contenu de jeu Nintendo d'un tournoi autorisé ou agréé par Nintendo est couvert et est assujetti par les lignes directrices. Par contre, organiser un tournoi est une activité séparée qui n'est pas couverte par les lignes directrices.

Q9: En suivant les lignes directrices, est-ce que des sociétés peuvent publier ou diffuser en direct des vidéos et des images utilisant du Contenu de jeu Nintendo?

R9: Les lignes directrices s'appliquent uniquement aux consommateurs individuels utilisant du Contenu de jeu Nintendo.

Q10: Y aura-t-il des cas où Nintendo retirera du contenu des plateformes de partage?

R10: Oui, nous nous réservons le droit de retirer tout contenu que nous jugeons illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas ces lignes directrices. Dans certains cas, Nintendo pourrait faire retirer des vidéos au nom de nos partenaires tiers.

Q11: Que voulez-vous dire par du contenu qui est « illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas ces lignes directrices »?

R11: Des exemples de contenu illégal, inapproprié ou qui enfreint ou ne suit pas les lignes directrices peuvent inclure, mais sans s'y limiter, la propriété intellectuelle de Nintendo et :

- Enfreint les lois applicables;
- Enfreint les droits à la propriété intellectuelle de Nintendo; et/ou
- Fait la promotion de logiciels de Nintendo piratés.

Legal Jibber Jabber



Last Updated: August 2018

We love our players and the awesome stuff they create. We support players who use our intellectual property ("IP") to create free fan projects for the benefit of the community ("Projects"). We're generally on board with Projects that follow the rules outlined below, but we can still shut down any Project at any time if we decide it misinterprets these rules or uses our IP inappropriately.

1. What can I develop with Riot's IP?

TL;DR - Cool free stuff for the community to enjoy, with some exceptions.

By formal decree of the Demacian High Court (our legal team): on the condition that you follow all of the rules described in this policy (the "Rules") and the **Terms of Use** (<https://na.leagueoflegends.com/en/legal/termsfuse>), Riot Games ("Riot" or "We") grants you a personal, non-exclusive, non-sublicenseable, non-transferable, revocable, limited license for you to use, display and create derivative works based upon Riot's IP, strictly for noncommercial (except as specifically provided below) community use. We reserve the right to deny anyone the use of our IP at any time, for any reason or no reason, including when we decide, in our sole and absolute discretion, that you are using our IP inappropriately. If we deny you the right to use our IP, you must stop developing, publishing, or distributing your Project immediately.

2. No commercial projects (except...)

TL;DR - We allow passive ad revenue generation for some content, subscriptions and donations on streaming channels, and some commercial projects that comply with our API Terms and Policies and use a valid API key

You may not create commercial Projects, including any Project that crowdsources any portion of its funding, any Project that involves a business or legal entity, or any Project where you gate the content with a paywall (e.g., Patreon, YouTube Premium, etc.) without a written license agreement from us. We have only three exceptions.

The Three Exceptions

Exception 1: Ad Revenue

We permit individual players to promote their Projects on websites, streams, or videos and passively generate revenue through appropriate advertisements, including pre-roll ads, ad breaks, and sponsor ad overlays. No inappropriate ads—we alone decide what qualifies as inappropriate.

Exception 2: Gameplay Streaming

We permit individual players to solicit personal donations or offer subscription-based content while live-streaming games, so long as non-subscribers can still watch the games concurrently.

Exception 3: API Dev Terms and Policies

We permit commercial Projects that both (1) comply with our **[API Terms](https://developer.riotgames.com/terms)** (<https://developer.riotgames.com/terms>) and **[API Policies](https://developer.riotgames.com/policies.html)** (<https://developer.riotgames.com/policies.html>); and (2) use a currently valid Riot API key that we granted to you specifically for your Project. We reserve the right to distribute and revoke API keys in our sole and absolute discretion. If we revoke your API key for any reason, you must immediately shut down your Project.

3. No unauthorized games or apps.

We prohibit the use of our IP in games and apps. Please do not take any part of our IP (e.g., character appearance, character abilities, maps, icons, items, etc.) and use it in a game or app. To be super clear: we do not allow any Projects on the Apple Store or Google Play Store unless they have either a written license agreement from us or a valid Riot API key and comply with our API Terms and Policies (described above).

4. Does my Project have to include original content?

TL;DR - Yes. Please don't just rip off existing stuff. Make something new!

1. You may not use a third party's IP in your Project without their permission.
2. Don't steal other people's Projects; get their permission and give them credit.

3. Don't just rip off or add some light commentary to existing content (e.g., esports matches, other players' vods). Please make your own, original contribution to the community. We reserve the right to use services that identify our content automatically to prevent cannibalization of existing content.

5. Can I use Riot's logos or trademarks?

TL;DR - No, we don't want players to be confused about any possible connection between Riot and your Project.

Unless you have a written license agreement with us, you may not use any of our logos or trademarks anywhere in your Project or on any website, advertising material, video, or other publication. You may not register domain names, social media accounts, or similar stuff that uses Riot Games or any of our trademarks, trade names, character names, etc. You may not use our trademarks or names related to our IP as keywords or internet search tags.

6. Can I share my Project with the community?

TL;DR - Defo. Just let people know it's a fan Project, not a Riot project.

If you share your Project with others, please conspicuously include the following notice (e.g., on your Project's website):

[The title of your Project] was created under Riot Games' "Legal Jibber Jabber" policy using assets owned by Riot Games. Riot Games does not endorse or sponsor this project.

7. Can Riot use my Project?

TL;DR - Yes.

We want fans to create and share cool things with each other, and we want to remove barriers to sharing. If we spotlight a fan Project or make something that resembles what a fan might have made, we don't want to be sued, so you give us permission to spotlight or share your Project with the world. More specifically: you agree that we may use, copy, modify, distribute, and make derivative works of your Project in any form, on a royalty-free, non-exclusive, irrevocable, transferable, sub-licensable, worldwide basis, for any purpose and without having to credit you, pay you anything, or obtain your approval.

* * *

So to wrap this up, here's the summary: just follow these Rules so you don't upset Corporate Mundo, and keep your Project free for the community to enjoy.

Firewatch review-bombed following PewDiePie racism incident

Smothering the flames.

News by [Vic Hood](#), Contributor
Updated on 19 September 2017

Indie adventure Firewatch is being review-bombed on Steam after the game's developer, Campo Santo, filed a DMCA against YouTuber PewDiePie.

Last week Felix "PewDiePie" Kjellberg, owner of the most subscribed-to channel on YouTube, came under fire for using the N-word on during a [PlayerUnknown's Battlegrounds stream](#). He said: "What a f***ing n*****! Geez! Oh my god! What the f***? Sorry, but what the f***?"

This was the final straw for Firewatch developer Sean Vanaman, co-founder of Campo Santo, who denounced PewDiePie on Twitter and stated [Campo Santo would file a DMCA takedown](#) of PewDiePie's Firewatch content.

Pewdiepie's Firewatch Let's Play is no longer available to view on YouTube and the popular streamer has since [apologised](#) - but his supporters aren't happy with Campo Santo, as is evident from Firewatch's Steam page.

Firewatch has an 84 per cent overall positivity score on Steam but in the last 30 days only 45 per cent of reviews have been positive. The [majority of recent 'not recommended' comments refer to the PewDiePie incident](#).

You can see in the graph below (via [SteamSpy](#)) the negative reviews increase drastically after the date of Vanaman's tweet.

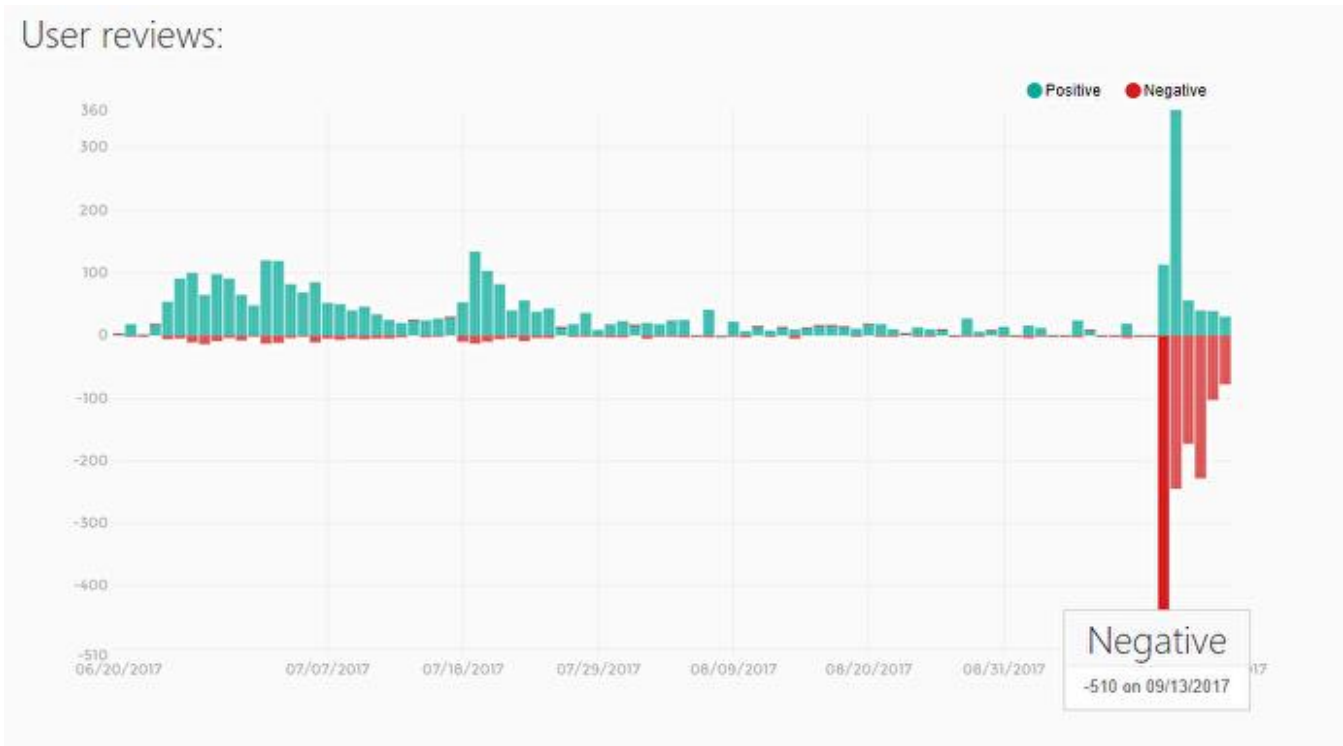


Image credit SteamSpy

One Steam user said, "Game is short, linear, and although can be enjoyable experience, the ending is lacking and unsatisfying, and the developers abuse DMCA laws to penalise let's players they dislike for personal reasons." Another user said "I don't support the abuse of copyright law to censor things". Other comments include calling Sean Vanaman a "butthurt SJW crybaby looking to be offended", referring to the developers as "childish" and saying Vanaman should kill himself.

This isn't the first instance of fans trashing a game on Steam, irrespective of its gameplay. [Football Manager 2017 was Steam-bombed](#) when it didn't include an official Chinese translation. GTA 5 also received a barrage of negative reviews when developer [Take-Two removed modding tool OpenIV](#).

Eurogamer has contacted Campo Santo for comment.