Institutional Repository - Research Portal
Dépôt Institutionnel - Portail de la Recherche
researchportal.unamur.be
University of Namur

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins

Rappe, Martin

Published in:
Auteurs et Media

Publication date:
2024

Document Version
le PDF de l'éditeur

Link to publication

Citation for pulished version (HARVARD):
Rappe, M 2024, 'La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins: le cas de Twitch', *Auteurs et Media*, vol. 4, pp. 512-529.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 15. nov.. 2026

La création de *streams* par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitch

Martin Rappe, chercheur au Centre de recherche Information, Droit et Société (NaDi) et avocat au barreau de Bruxelles

Le *(live) streaming* de jeux vidéo a aujourd'hui le vent en poupe et certains *streamers* sont de véritables célébrités à l'échelle locale, nationale, voire planétaire. Le fait de diffuser, de la sorte, une partie de jeu vidéo pose toutefois question, puisque le jeu vidéo est à même de recevoir la qualification d'œuvre protégée au sens du droit d'auteur européen. On peut dès lors se demander si le créateur de contenu ne porte pas atteinte aux droits détenus par des tiers sur cette œuvre lorsqu'il agit de la sorte. On peut, par ailleurs, encore s'interroger sur le point de savoir si le contenu ainsi généré n'est pas lui-même protégeable au titre du droit d'auteur ou des droits voisins. Ce sont ces deux interrogations qui sont au centre de cette contribution.

Live streaming van videogames is tegenwoordig helemaal in en sommige *streamers* zijn echte beroemdheden op lokaal, nationaal en zelfs mondiaal niveau. Het op deze manier uitzenden van een videogame roept echter vragen op, aangezien videogames kunnen worden beschouwd als beschermde werken onder de Europese auteursrechtwetgeving. Daarom rijst de vraag of de maker van de inhoud geen inbreuk maakt op de rechten van derden op dit werk wanneer hij of zij op deze manier handelt. Ook rijst de vraag of de op deze manier gegenereerde content zelf niet beschermd is door auteursrecht of naburige rechten. Deze twee vragen staan centraal in deze bijdrage.

I. Introduction

Depuis le milieu des années 2010, le développement de plateformes de partage et de diffusion en flux continu (« streaming ») incite les utilisateurs à générer des contenus, qu'ils peuvent ensuite monétiser. Dans ce contexte, certains joueurs de jeux vidéo, appelés « streamers » (diffuseurs), se démarquent par leur talent dans la diffusion en direct de vidéos dans lesquelles ils se mettent en scène lorsqu'ils jouent. Ces vidéos de « gaming » ont atteint une popularité parfois déroutante.

Du point de vue du droit d'auteur, cette manière d'appréhender le jeu en tant qu'outil créatif n'est pas sans conséquence. Ces contenus sont en effet réalisés à partir d'un jeu vidéo, c'est-à-dire d'un objet pouvant être protégé. À ce titre, se pose dès lors la question de la licéité de leur création. On est également en droit de s'interroger quant à savoir si la création du *streamer* peut elle-même être protégée au titre du droit d'auteur ou, éventuellement, des droits voisins. Ce sont ces deux sujets que nous abordons dans cette contribution.

Nous revenons, tout d'abord, sur les particularités de l'industrie du *streaming* de jeux vidéo et énumérons les acteurs impliqués depuis le développement du jeu jusqu'à la (re)diffusion du flux (II). Nous traitons ensuite des questions relatives à la protection du jeu vidéo comme œuvre et à l'autorisation qui doit être accordée au *streamer* souhaitant créer du contenu à partir de cet objet protégé (III). Enfin, nous abordons les questions relatives à la protection éventuelle, par le droit d'auteur et les droits voisins, du/des flux et de la performance du joueur (IV).

II. La popularité du *streaming* de jeux vidéo

A. Le contexte économique

Au tournant des années 2010, le nombre d'utilisateurs de Twitch, une plateforme spécialisée dans le partage de vidéos de *gaming*, explose.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

De 3,2 millions d'utilisateurs uniques par mois en 2011, on passe à 20 millions en 2012, puis 45 millions en 2013[1]. Un tel développement attire les convoitises et, en 2014, Amazon achète Twitch pour un montant estimé à 970 millions de dollars[2]. Diverses initiatives concurrentes, telles que YouTube Gaming (2015), Microsoft Mixer (2016) et Facebook Gaming (2018), sont également lancées. Les nouveaux venus ne parviennent toutefois pas réellement à faire de l'ombre à Twitch à cette époque et n'ont d'autre choix que de repenser leur stratégie. C'est ainsi que YouTube ferme son application de *gaming* en 2019 pour se contenter d'un onglet alternatif sur son interface générale[3]. Microsoft abandonne quant à lui Mixer en 2020 pour devenir le partenaire de Meta (qui s'appelle alors encore Facebook) et de sa fonction Facebook Gaming[4]. La pandémie accélère encore le processus de développement par la suite. La combinaison des confinements successifs, à l'occasion desquels chacun cherche de nouvelles occupations, avec la popularité de jeux tels que *Valorant*, *League of Legends* et *Fortnite*[5] réussit au secteur[6]. Au sein du marché, Twitch bénéficie toujours d'une position dominante puisqu'il concentrait toujours plus de 70 % des heures de vidéo visionnées en 2021, loin devant Facebook Gaming et YouTube Gaming Live[7]. La filiale d'Amazon conserve également encore une longueur d'avance sur Microsoft, qui a espéré un temps que la plupart des *streamers*[8] présents sur Mixer partent vers Facebook Gaming[9]. Le souhait ne fut pas exaucé puisque les *streamers* ont finalement préféré Twitch à cette plateforme[10].

Eu égard à l'existence de cette position dominante de Twitch, la présente contribution se concentre sur son cas, qui est le plus représentatif. On notera toutefois que les réflexions tirées de l'étude de celui-ci sont transposables aux autres acteurs du marché[11].

B. De la conception du jeu à la (re)diffusion sur les plateformes

Avant qu'il puisse faire l'objet d'une diffusion en ligne, il faut tout d'abord que le jeu soit imaginé, puis réalisé, par ses concepteurs. Nous revenons brièvement sur ce processus de création.

1. La conception du jeu

Trois grands acteurs interagissent au sein de l'industrie : (i) le studio, (ii) l'éditeur et (iii) le constructeur. Ce dernier ayant la charge de la fabrication des consoles et n'ayant dès lors pas d'influence décisive sur le *streaming*, nous nous concentrons sur les deux premiers intervenants. Le studio se charge essentiellement de la conception du jeu vidéo[12] et de son développement. Il peut être indépendant ou appartenir à un éditeur[13], qui s'occupe quant à lui du *marketing* et fait en sorte que le jeu soit distribué, que ce soit par lui ou par l'intermédiaire d'un tiers[14]. À ce sujet, on peut ajouter

(1) B. Dean, « Twitch Usage and Growth Statistics : How Many People Use Twitch in 2022 ? », disponible sur www.backlinko.com, publié le 5 janvier 2022, consulté le 24 mai 2024.

(2) C. Welsh, « Amazon, not Google, is buying Twitch for $ 970 million », disponible sur www.theverge.com, publié le 25 août 2014, consulté le 24 mai 2024 ; Google aurait offert 1 milliard de dollars plus tôt en 2014, mais selon le CEO de Twitch, Emmett Shear, cité par la même source : « [w]e chose Amazon because they believe in our community, they share our values and long-term vision, and they want to help us get there faster ».

(3) E. Ravenscraft, « How to Stream Games on YouTube Gaming », disponible sur www.pcmag.com, publié le 7 août 2020, consulté le 24 mai 2024.

(4) T. Warren, « Microsoft is shutting down Mixer and partnering with Facebook Gaming », disponible sur www.theverge.com, publié le 22 juin 2020, consulté le 24 mai 2024.

(5) Voy. B. Stephen, « The lockdown live-streaming numbers are out, and they're huge », disponible sur www.theverge.com, publié le 14 mai 2020, consulté le 24 mai 2024.

(6) B. Stephen, *ibidem*, consulté le 24 mai 2024.

(7) Stream Hatchet, « Video game streaming trends report : 2021 yearly report », 2021, p. 4.

(8) Ou « diffuseurs », que l'on peut définir comme « les individus qui enregistrent ou diffusent leurs commentaires sur leur propre performance de jeu vidéo ou celle d'une autre personne » ; traduction libre de J. Holden et W.M. Schuster, « Copyright and joint authorship as a disruption of the videogame streaming industry », *Columbia Business Law Review*, 2020, p. 952.

(9) T. Warren, *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(10) J. Kastrenakes, « Twitch seems to have picked up most of Mixer's streamers », disponible sur www.theverge.com, publié le 7 octobre 2020, consulté le 24 mai 2024.

(11) Le *business model* de l'ensemble de ces plateformes est en effet sensiblement le même.

(12) W. Audureau, « Jeux vidéo : quelle est la différence entre un studio et un éditeur ? », disponible sur www.lemonde.fr, mis à jour le 21 août 2019, consulté le 24 mai 2024.

(13) R. Charbonnier, « Les studios de jeux vidéo », disponible sur www.gamingcampus.fr, mis à jour le 16 mai 2024, consulté le 24 mai 2024.

(14) W. Audureau, *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

que la distribution dématérialisée a aujourd'hui pris son essor[15] et tend à dominer la distribution physique[16].

Au sein même des studios, le développement de jeux vidéo fait encore intervenir quatre catégories d'acteurs : (i) les ingénieurs (ou programmeurs), (ii) les *designers*, (iii) les artistes et (iv) le producteur[17]. Les programmeurs se chargent principalement de créer et d'adapter le code du jeu vidéo[18]. Les *designers* se voient quant à eux confier des tâches spécialisées. Entrent, par exemple, dans cette catégorie l'auteur du script, celui des dialogues entre les personnages, le réalisateur de la bande-son ou encore l'architecte de l'interface[19]. Ils sont les concepteurs de l'histoire et ont la charge de la jouabilité[20]. Les artistes sont chargés d'assurer la cohérence graphique de l'univers du jeu[21]. Ils ont pour missions le dessin des personnages, le choix des décors et des couleurs, etc. Enfin, le producteur supervise le travail de toutes les parties impliquées dans le développement du jeu, jouant un rôle similaire à celui du réalisateur d'un film[22].

2. La diffusion en direct et la rediffusion éventuelle

Une fois que le jeu est fabriqué, son succès passe notamment par sa visibilité sur les plateformes. À en croire les chiffres repris d'un rapport de *Newzoo*[23], la croissance de l'audience globale dont bénéficient les flux continus diffusés en direct (en « live streaming ») coïncide avec celle du nombre de joueurs[24]. Autrement dit, lorsque l'utilisateur d'un jeu le « streame », il en fait directement ou indirectement la publicité. Les acteurs du monde du *gaming* en ont conscience. Il arrive, de ce fait, que certains éditeurs ou studios demandent à des *streamers* reconnus de jouer à leur jeu à l'occasion d'un direct sponsorisé[25].

Par ailleurs, il est désormais aisé pour les joueurs de lancer leur premier flux (la première diffusion du jeu auquel ils jouent). Pour ce faire, ils utilisent généralement un logiciel[26]. Celui-ci permet notamment de tester la bande passante du réseau utilisé avant de commencer à diffuser. Le *streamer* a accès à une interface assez simplifiée qui lui permet d'organiser un direct. Il peut ainsi choisir un thème (ce qui inclut les images utilisées avant le démarrage du flux ou lors de sa suspension), sélectionner les entrées audio et vidéo, naviguer d'une « scène » à l'autre, gérer son fil de discussion (« *chat* »), etc.[27].

Une fois le paramétrage effectué, le diffuseur passe par un intermédiaire de *streaming* (qu'il s'agisse de Twitch ou d'un de ses concurrents), qu'il peut sélectionner lorsqu'il lance le programme[28]. Via son interface, il se connecte au compte dont il dispose sur la plateforme choisie, ce qui permet au flux d'y être diffusé. Lors du direct, il lui est encore loisible de modifier certains paramètres[29].

Enfin, les plateformes permettent généralement une rediffusion subséquente du flux au bénéfice des destinataires (*viewers*) n'ayant pu suivre le direct. Sur Twitch, un enregistrement du contenu diffusé auparavant, appelé « vidéo à la demande » (ou VOD, pour « Video On Demand »), peut ainsi rester disponible de 7 à 60 jours selon la volonté du *streamer* et le type d'accord conclu entre ce dernier et la plateforme[30].

(15) Ph. Chantepie, « Une benjamine devenue aînée : structures et mutations de l'industrie du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, 2012, p. 30.

(16) M. Davidovici-Nora, « Typologie et stratégies des plateformes de distribution en ligne des jeux vidéo : panorama et enjeux concurrentiels », *R.E.I.*, n° 156, 2016, p. 91 et 92.

(17) M. Besenval, « Assurer la qualité d'un objet inachevé : les testeurs de jeu, "gardiens de la build" », *Réseaux*, n° 224, 2020, p. 90.

(18) A. Ramos, L. Lopez *e.a.*, « The Legal Status of Video Games », OMPI, 2013, disponible sur www.wipo.int, p. 9 ; notons d'ores et déjà que ledit code est susceptible de bénéficier de la protection offerte par le droit d'auteur.

(19) A. Ramos, L. Lopez *e.a.*, *ibidem*, p. 9.

(20) E. Forsans, « Les métiers du jeu vidéo en 2021 : Game Artist », disponible sur www.afjv.com, publié le 14 juin 2021, consulté le 24 mai 2024.

(21) E. Forsans, *ibidem*, consulté le 24 mai 2024.

(22) A. Ramos, L. Lopez *e.a.*, *op. cit.*, p. 9.

(23) Il s'agit d'une entreprise spécialisée dans les données relatives au streaming de jeu vidéo ; pour plus d'informations, voy. www.newzoo.com.

(24) Newzoo, « Global Games Market Report (Free Version) », disponible sur www.newzoo.com, 2021, p. 23.

(25) Geeko, « Comment les streamers gagnent-ils leur vie ? », disponible sur www.geeko.lesoir.be, publié le 20 avril 2019, consulté le 24 mai 2024.

(26) L'un des plus populaires est Streamlabs OBS.

(27) Conseiljeux, « Guide du débutant sur Streamlabs OBS », disponible sur www.conseilsjeux.com, publié le 10 septembre 2020, consulté le 24 mai 2024.

(28) Streamlabs OBS permet ainsi d'opter pour YouTube, Facebook, Trovo ou Twitch mais prévoit également un onglet « sélectionner une autre plateforme ».

(29) Conseiljeux, « Guide du débutant… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(30) Twitch, « Vidéo à la demande », disponible sur www.twitch.tv, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

III. Les atteintes portées aux prérogatives exclusives des titulaires de droit sur le jeu vidéo dans le cadre de la diffusion en flux continu

Le modèle précédemment décrit suscite des interrogations au regard du droit d'auteur. On se pose, dans ce cadre, la question de la faculté offerte à l'utilisateur de générer du contenu à partir d'un jeu vidéo protégé. Comme nous le voyons ci-après, le jeu vidéo est par ailleurs une œuvre complexe, faisant l'objet de dispositions protectrices provenant de deux directives différentes. Nous nous attachons donc à rappeler les éléments essentiels de ce cadre protecteur.

A. La protection du jeu vidéo et de ses composants comme œuvre(s)

Les jeux vidéo sont des œuvres complexes, dont le processus de développement implique la création d'objets audiovisuels (musiques, images, etc.) et d'objets logiciels, au sens juridique du terme (matériel préparatoire, code source et code objet[31])[32]. Rappelons à ce titre que la Cour de justice de l'Union européenne considère que certains éléments logiciels (au sens commun du terme, cette fois) qui ne tombent pas sous le champ d'application de la directive relative à la protection des programmes d'ordinateur[33] peuvent néanmoins bénéficier de la protection offerte par la réglementation portant sur le droit d'auteur général[34]. Il est donc possible de distinguer, au sein même du jeu, des œuvres de plusieurs types soumises à des règles de protection différentes[35]. Cette approche est dite « distributive », en ce qu'elle vise à considérer l'application des règles pour chaque élément potentiellement protégeable individuellement[36]. La Cour de justice confirme que : « […] [d]ans la mesure où les parties d'un jeu vidéo, en l'occurrence [s]es éléments graphiques et sonores, participent à l'originalité de l'œuvre, elles sont protégées, ensemble avec l'œuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29[37] »[38].

Certains composants du jeu, comme son interface graphique[39] par exemple, sont donc couverts par les dispositions de droit d'auteur général pour peu qu'ils participent à la mise en forme originale de la création. D'autres composants, à l'instar du code source et du code objet, bénéficient de l'application des règles de protection spécifiques aux programmes d'ordinateur[40].

Si certaines questions peuvent se poser quant à la titularité originaire et aux éventuelles présomptions de cession des droits d'auteur sur cette œuvre complexe[41], nous ne nous attardons pas d'avantage dessus. La raison en est qu'en pratique le studio a tout intérêt à ce que l'ensemble des droits sur l'œuvre lui soient (con)cédés[42]. Nous retenons dès lors que c'est à lui qu'appartiennent à titre dérivé les prérogatives exclusives de l'auteur, tant pour ce qui concerne les éléments logiciels que pour ce qui concerne les éléments audiovisuels.

B. Contexte technique du fonctionnement de Twitch

La diffusion en *live streaming* implique nécessairement l'accomplissement d'actes incombant exclusivement aux titulaires de droits. Concrètement,

(31) Le code source est le code écrit par les programmeurs dans un langage de programmation qui est lisible et compréhensible par les humains, tandis que le code objet un code binaire exécutable directement par la machine.

(32) A. Ramos, L. Lopez *e.a.*, *op. cit.*, p. 10.

(33) Directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur (version codifiée), *J.O.*, L 111/16, 5 mai 2009, ci-après « directive 2009/24 ».

(34) C.J., arrêt *Bezpečnostní softwarová asociace c. Ministerstvo kultury*, 22 décembre 2010, C-393/09, point 44.

(35) Voy., en ce sens, B. Docquir, *Droit du numérique*, 1e éd., Bruxelles, Larcier, 2018, p. 305.

(36) A. Ramos, L. Lopez *e.a.*, *op. cit.*, p. 11.

(37) La Cour renvoie à la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information, *J.O.C.E.*, L167/10, 22 juin 2001 (ci-après « directive Infosoc »).

(38) CJ, 23 janvier 2014, arrêt *Nintendo Co. Ltd e.a. c. PC Box Srl et 9Net Srl*, C-355/12, EU:C:2014:25, point 23.

(39) CJ, arrêt *Bezpečnostní softwarová asociace* précité, point 46.

(40) L'approche choisie est également « en cascade », de telle sorte que les dispositions de droit d'auteur général peuvent également s'appliquer au code source et au code objet lorsque sont traitées des questions non résolues par la directive 2009/24 ; voy. S. Dusollier, « L'arrêt Nintendo : la protection des mesures techniques au pays des jeux vidéo », *A&M*, n° 5, 2014, p. 367.

(41) Il s'agit en effet d'une œuvre collective, dans la mesure où on doit sans doute interpréter la jurisprudence de la Cour de justice dans un sens qui consiste à considérer que les éléments audiovisuels du jeu sont une seule et même œuvre, dès lors que c'est ensemble qu'ils ont une valeur créatrice propre qui ne saurait être réduite à l'encodage du jeu ; voy., en ce sens CJ, arrêt *Nintendo* précité, point 23.

(42) Voy. A Ramos, L. Lopez *e.a.*, *op. cit.*, p. 11.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

lorsqu'un joueur souhaite diffuser sa partie sur Twitch, il lance un logiciel, ce qui lui permet de capter le signal vidéo qui émane du jeu et de le transformer en données audiovisuelles brutes[43]. Les fichiers de données transitent ensuite par son terminal (ordinateur, smartphone, etc.) qui les segmente, en utilisant le protocole RTMP (*Real-Time Messaging Protocole*)[44]. À ce stade, les données sont également compressées et encodées[45].

Le terminal passe ensuite par l'internet ouvert pour envoyer, via un lien de diffusion et toujours au format RTMP[46], les données compressées, encodées et segmentées vers un point de présence (*Point of Presence – PoP*)[47], que Twitch appelle également « serveur d'absorption »[48]. À partir de là, elles entrent dans le « sous-système d'absorption », au sein duquel la vidéo est enregistrée, puis préparée pour les spectateurs[49]. Au sein de ce sous-système d'absorption, la plateforme utilise un CDN (*Content Delivery Network*)[50]. Il s'agit d'un réseau distribué de serveurs qui sont répartis mondialement et qui mettent en cache et servent un même contenu au nom d'un serveur d'origine[51] de sorte que le client de l'utilisateur adresse sa requête à celui qui se trouve au plus près de sa position géographique[52]. Autrement dit, lorsque le destinataire souhaite avoir accès à un contenu, le point de présence le plus proche de sa position géographique envoie les données à son ordinateur (client)[53] qui les réceptionne, les décompresse, les décode et les lit. Lorsque la fonction VOD est activée, les données restent enregistrées au sein du sous-système d'absorption pour une durée allant de 7 à 60 jours (*supra*).

C. Les atteintes potentielles au droit de reproduction

1. La (re)diffusion entraîne l'accomplissement de multiples actes de reproduction

La diffusion en *live streaming*, sur Twitch, implique l'accomplissement d'un certain nombre d'actes de reproduction d'éléments protégés faisant partie du jeu[54]. Des copies provisoires sont ainsi effectuées parce qu'elles sont nécessaires à l'exécution du programme, à son affichage à l'écran, à son stockage et à sa transmission. Elles doivent, en principe[55], être autorisées par le titulaire des droits d'auteur sur le jeu[56].

Outre ces copies éphémères réalisées automatiquement par la machine lorsque le jeu est lancé par le *streamer*, d'autres sont encore effectuées afin de faire parvenir le contenu du flux jusqu'au spectateur. Ainsi, le fait même de capturer le signal du jeu sous forme de données brutes reproduit, au moins pour partie, certains des éléments audiovisuels qui le composent (graphismes, bande-son, dialogues, etc.). Ces données sont ensuite reproduites à de multiples reprises au sein du réseau de Twitch à partir du moment où elles parviennent au premier point de présence. Enfin, les données sont une nouvelle fois reproduites dans la mémoire tampon du client du destinataire avant d'être décodées, décompressées puis restituées à ce dernier[57]. *A contrario*, les éléments du jeu protégés au titre du droit d'auteur applicable aux programmes d'ordinateur ne sont quant à eux pas reproduits.

(43) Cloudflare, « Qu'est-ce que le streaming en direct », disponible sur www.cloudflare.com, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

(44) Twitch, « Guide pour l'utilisation de Twitch Inspector », disponible sur www.twitch.tv, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

(45) Cloudflare, « Qu'est-ce que… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(46) Twitch, « Guide pour l'utilisation… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(47) R. Puri, C. Lafata, K. Pan et E. Kwong, « Ingesting Live Video Streams at Global Scale », disponible sur www.blog.twitch.tv, publié le 26 avril 2022, consulté le 24 mai 2024.

(48) Twitch, « Guide pour le l'utilisation… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(49) Twitch, *ibidem*, consulté le 24 mai 2024.

(50) Pour plus de précisions sur ce sujet, voy. W.S. Wung, « Twitch's CDN as an Open Population Ecosystem » in *AINTEC '21 : Asian Internet Engineering Conference*, Association for Computing Machinery, New York, 2021, pp. 56-63.

(51) Cloudflare, « Qu'est-ce que… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(52) A. Heinzman, « Internet Streaming : What is it and How Does it Work ? » disponible sur www.howtogeek.com, publié le 16 février 2019, consulté le 24 mai 2024.

(53) R. Puri, C. Lafata, K. Pan et E. Kwong, *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(54) Rappelons qu'au titre de la protection par le droit d'auteur général, le concept de « reproduction » est large : il désigne toute « […] reproduction directe ou indirecte, provisoire ou permanente, par quelque moyen et sous quelque forme que ce soit, en tout ou en partie […] » de l'œuvre ; directive Infosoc, article 2.

(55) Sous réserve de l'application d'une exception.

(56) Sur ce point, voy. B. Docquir, *op. cit.*, p. 318.

(57) R. Saoungoumi Sourpele, « Adaptation de flux vidéo en environnements limités et dynamiques : proposition d'une solution par encodage vidéo multicouche », disponible sur https://www.researchgate.net, 2013, p. 30.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

2. La responsabilité des différents acteurs quant à ces actes de reproduction

Le *streamer* lance le jeu, créant automatiquement des copies éphémères de certains composants de celui-ci. Il prend ensuite l'initiative de commencer à « diffuser en direct ». En conséquence, son logiciel de *stream* reproduit les données audiovisuelles, qui sont ensuite téléversées de son terminal vers le serveur d'absorption. C'est en raison de cette initiative qu'il est ordonné aux serveurs du réseau de Twitch d'effectuer les reproductions nécessaires au *streaming* en direct. Toutefois, comme le *streamer* ne contrôle pas directement les suites techniques données à son action initiale, on peut se demander s'il doit en être tenu responsable. La Cour de justice ne s'est jamais clairement prononcée sur ce point.

Dans l'affaire *VCast Limited*, l'avocat général Szpunar avait quant à lui avancé un argument intéressant. Le cas concernait la possible application de l'exception de copie privée à des actes de reproduction effectués par un utilisateur qui créait une copie d'une œuvre protégée dans le *cloud*[58]. À ce titre, se posait notamment la question de savoir si c'était l'utilisateur, le fournisseur de services de *streaming* ou le fournisseur de services *cloud* qui devait être tenu responsable dudit acte de reproduction[59]. L'avocat général précisait alors ce qui suit : « […] Il est clair que la reproduction d'une œuvre dans le cadre de l'exception de copie privée et son enregistrement dans le nuage, c'est-à-dire dans un espace de stockage de données se trouvant hors de la portée directe de l'utilisateur qui effectue cette reproduction, nécessitent l'intervention d'un tiers, que ce soit le fournisseur de cet espace de stockage ou une autre personne. En effet, l'initialisation de la reproduction par l'utilisateur enclenche un certain nombre de procédés, plus ou moins automatisés, qui aboutissent à la création d'une copie de l'œuvre en question. Je ne pense pas qu'il faille exclure cette forme de reproduction du champ d'application de l'exception de copie privée du seul fait de l'intervention d'un tiers allant au-delà d'une simple mise à disposition de supports ou d'équipements. Aussi longtemps que c'est l'utilisateur qui prend l'initiative de la reproduction et qui en définit l'objet et les modalités, je ne vois pas de différence décisive entre un tel acte et la reproduction effectuée par ce même utilisateur à l'aide d'équipements qu'il maîtrise directement […] »[60].

La Cour paraît, implicitement, avoir suivi précédemment ce raisonnement dans l'arrêt *Padawan*[61]. Ledit raisonnement est également compatible avec la jurisprudence de la Cour de cassation belge, qui considère que celui qui donne l'instruction de réaliser une copie accomplit lui-même l'acte de reproduction[62]. À notre avis, il serait donc logique que le *streamer* soit tenu responsable de tous les actes de reproduction réalisés durant le processus de (re) diffusion, y compris ceux qui sont effectués à sa demande par Twitch. Quant à la plateforme Twitch, elle fournit dans ce cadre des services de mise en cache[63] et des services d'hébergement[64]. Elle bénéficie donc d'une limitation de responsabilité pour peu qu'elle agisse promptement pour empêcher l'accès aux contenus illicites qu'elle stocke, dès qu'elle a connaissance de l'existence d'une atteinte[65].

3. L'éventuelle application d'une exception

Les copies éphémères réalisées sur le terminal du *streamer*, qui est l'utilisateur normal du jeu, sont selon nous nécessaires pour lui permettre de l'utiliser d'une manière conforme à sa destination. De ce fait, il nous semble que, sauf disposition contractuelle contraire, elles ne devraient en principe pas faire l'objet d'une autorisation de l'ayant droit[66].

Lorsque les captures audiovisuelles sont réalisées par le terminal du *streamer*, elles ne sont pas téléversées sur celui-ci. Elles ne sont reproduites que le temps de leur segmentation, de leur encodage et de

(58) CJ, 29 novembre 2017, arrêt *VCAST Limited contre RTI SpA*, C-265/16, EU:C:2017:913, point 29.

(59) CJ, arrêt *VCAST* précité, point 29.

(60) Av. gén. M. Szpunar, concl. préc. CJ, 29 novembre 2017, arrêt *VCAST Limited contre RTI SpA*, C-265/16, EU:C:2017:649, point 25.

(61) Voy. CJ, 21 octobre 2010, arrêt *Padawan SL c. Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE)*, C-467/08, EU:C:2010:620, point 48.

(62) Cass. (1re ch.), 27 mai 2005, BE:CASS:2005:ARR.20050527.7.

(63) Selon les termes de l'article 3 (g) (ii) du Règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE (règlement sur les services numériques) (ci-après « DSA »), un « service de mise en cache » est un service « […] consistant à transmettre, sur un réseau de communication, des informations fournies par un destinataire du service, impliquant le stockage automatique, intermédiaire et temporaire de ces informations, effectué dans le seul but de rendre plus efficace la transmission ultérieure de ces informations à d'autres destinataires à leur demande ».

(64) Le service d'hébergement est défini à l'article 3 (g) (iii) du DSA comme étant un service « […] consistant à stocker des informations fournies par un destinataire du service à sa demande ».

(65) DSA, articles 5 et 6.

(66) Voy. directive 2009/24, article 4 (1) et CDE, article XI. 299, § 1er.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

leur compression. Elles sont supprimées après leur envoi vers le serveur d'absorption, dans un délai qui est limité à ce qui est nécessaire pour permettre le bon fonctionnement de la diffusion en direct. Cela devrait sans doute leur permettre d'être qualifiées de « reproductions provisoires »[67], suivant les enseignements de la jurisprudence *Infopaq*[68]. Ces copies constituent en effet une partie intégrante et essentielle d'un procédé technique[69], elles permettent le fonctionnement efficace d'un système de transmission[70] et le *streamer* n'est pas directement susceptible de réaliser des bénéfices en raison de leur exploitation[71].

En revanche, les multiples reproductions effectuées à la demande indirecte du *streamer* lorsque les données circulent au sein du sous-système, et donc du CDN, de Twitch ne peuvent bénéficier de l'application d'une exception[72]. Ces actes sont ainsi pleinement couverts par le droit d'auteur, ce qui est logique compte tenu de l'interprétation formaliste et mécanique de la notion de reproduction développée par la jurisprudence de la Cour de justice[73].

D. Les atteintes potentielles au droit d'adaptation

Outre la question de la reproduction des éléments audiovisuels du jeu, se pose celle de leur éventuelle adaptation[74]. Il est déjà arrivé qu'un jeu vidéo soit adapté en film ou en série. Citons, à titre illustratif, *The Last of Us*, série créée par Neil Druckmann et Craig Mazin et adaptée de la série vidéoludique éponyme. Notons toutefois qu'à l'occasion d'une adaptation de ce type, les scènes retranscrites sont entièrement refaites avec des acteurs et que le scénario et les dialogues sont généralement réécrits. Lorsqu'il s'agit d'une diffusion en *live streaming*, ces éléments sont au contraire reproduits à l'identique, tels qu'ils apparaissent dans le jeu. On peut penser que cette différence est déterminante et qu'elle ferme la porte à l'application de la notion d'adaptation dans le cadre du *streaming* de jeux vidéo.

Cependant, les *streamers* ne se contentent généralement pas de reproduire leur partie, ils se mettent également en scène. De ce fait, les données retransmises via Twitch comprennent fréquemment, non seulement des captures d'éléments audiovisuels du jeu, mais aussi des captures effectuées par la *webcam* du diffuseur, une éventuelle musique de fond, des effets visuels complémentaires, etc.[75]. On pourrait ainsi parler d'adaptation « au sein d'un même art »[76], puisque le *streamer* reprend des éléments d'une œuvre audiovisuelle antérieure pour en faire quelque chose de nouveau en y ajoutant d'autres éléments audiovisuels[77]. La responsabilité quant à ces actes d'adaptation repose sur le seul *streamer* dans la mesure où c'est lui qui choisit les éléments qu'il souhaite ajouter à la capture des éléments audiovisuels de son jeu lorsqu'il conçoit son flux.

E. Les atteintes potentielles au droit de communication au public

1. Une communication

Ajoutons encore que lorsqu'il crée son flux, le *streamer* accomplit un acte de communication portant sur les éléments audiovisuels du jeu puisqu'il donne un accès à une œuvre protégée, à d'autres internautes qui n'auraient pas pu en bénéficier sans son intervention[78]. On peut donc se demander si cet acte doit être qualifié de communication au public.

2. À un public ?

S'agissant de la notion de « public », la Cour de justice requiert que la communication soit destinée à un (i) nombre indéterminé de destinataires potentiels[79]. Elle précise également (ii) qu'un nombre suffisamment important de destinataires doit être

(67) Au sens de l'article 5 (1) de la directive Infosoc.

(68) Voy. CJCE, arrêt *Infopaq International AS c. Danske Dagblades Forening*, 16 juillet 2009, C-5/08, EU:C:2009:465, point 64.

(69) Directive Infosoc, article 5 (1).

(70) Directive Infosoc, cons. 33.

(71) CJ, 17 janvier 2012, ord. *Infopaq International A/S c. Danske Dagblades Forening*, C-302/10, EU:C:2012:16, point 52.

(72) A. Strowel, *Le droit d'auteur européen en transition numérique*, 1re éd., Bruxelles, Larcier, 2022, p. 122.

(73) Sur ce sujet, voy. A. Strowel, *ibidem*, pp. 130-146.

(74) Rappelons que le droit de reproduction, au sens large, porte également sur l'adaptation des éléments originaux de l'œuvre protégées ; directive Infosoc, article 2.

(75) Twitch, « Guide pour l'utilisation… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(76) Ce terme est emprunté à A. Berenboom ; un exemple d'adaptation au sein du même art cité par l'auteur est celui du collage d'extraits de peintures, dessins ou photographies ; *A contrario*, l'exemple précité du jeu vidéo adapté en film ou série répond au concept d'adaptation dans un genre différent ; A. Berenboom, *Le nouveau droit d'auteur*, 5e éd., Bruxelles, Larcier, 2022, pp. 198-199.

(77) Voy., par analogie, A. Berenboom, *ibidem*, p. 199.

(78) Voy. en ce sens CJ, gr. ch., 22 juin 2021, arrêt *Frank Peterson c. Google LLC e.a. et Elsevier Inc. c. Cyando AG*, aff. jointes C-682/18 et C-683/18, EU:C:2021:503, point 75.

(79) CJCE, 7 décembre 2006, arrêt *Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE) c. Rafael Hoteles SA*, C-306/05, point 37.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

impliqué et que « […] la notion de « public » comporte un certain seuil de minimis, ce qui exclut de cette notion une pluralité de personnes concernées trop petite, voire insignifiante […] »[80]. Elle ajoute encore que pour déterminer le nombre de personnes visées, il y a lieu de tenir compte d'effets cumulatifs, ce qui consiste à examiner non seulement le nombre de personnes ayant/pouvant[81] en même temps avoir accès à l'œuvre, mais également le nombre de personnes ayant/pouvant successivement avoir accès à l'œuvre.

Concernant la première condition, l'*acquis* européen est très clair : on vise les destinataires *potentiels*[82] lorsqu'on analyse le caractère indéterminé de l'audience. La jurisprudence est en revanche plus nébuleuse si on s'attache à la seconde condition, à savoir celle relative à l'implication d'un nombre de personnes assez important. On peut se demander si, là aussi, c'est le nombre de destinataires potentiels qui est visé (ce qu'on pourrait appeler « critère de la potentialité ») ou bien si c'est le nombre de destinataires effectifs qui doit être suffisamment important (ce que nous qualifions de « critère de l'effectivité »)[83]. La réponse à cette question a une incidence dans le cadre qui nous occupe. Le nombre de spectateurs de la majorité des *streamers* est en effet très faible. Selon les chiffres du Twitch Tracker[84], que nous avons combinés et isolés sur l'année 2023 via *Sullygnome*[85], chaque flux de 89 % des chaînes Twitch n'est en moyenne visionné que par 0 à 5 spectateur(s)[86]. Qui plus est, ce sont généralement des amis proches et des membres de la famille du *streamer* qui constituent l'audience de celui-ci dans de telles situations[87]. Dans ces circonstances, le nombre de destinataires potentiels demeure généralement indéterminé puisqu'en théorie tout internaute pourrait avoir accès au contenu. En pratique, cependant, ces *streams* ne sont pas rendus perceptibles à un nombre de personnes important. En d'autres termes, il n'y aura vraisemblablement pas d'acte de communication au public si on applique le critère de l'effectivité. En revanche, il y en aura un si on applique le critère de la potentialité.

Lorsqu'elle utilise pour la première fois le vocable « nombre de personnes assez important » dans l'arrêt *SGAE*[88], la Cour semble plutôt s'en référer au critère de la potentialité. Elle raisonne *in abstracto*, en ne tenant pas compte de la situation de l'hôtel partie à la cause, mais en faisant référence à celle que rencontre un hôtel *lambda* : « […] *habituellement*, les clients d'un tel établissement se succèdent rapidement. Il s'agit *généralement* d'un nombre de personnes assez important […] »[89]. Les décisions subséquentes jetteront toutefois le trouble, singulièrement à partir de l'arrêt *ITV Broadcasting*[90]. Au point 31 de cet arrêt, la Cour précise que pour qu'il y ait communication au public, les œuvres protégées doivent être « effectivement » communiquées audit public. Elle ajoute par ailleurs que pour déterminer si un nombre important de personnes est impliqué, « […] il est notamment pertinent de savoir combien de personnes *ont* accès à la même œuvre parallèlement et successivement »[91]. On semble dès lors viser le nombre de personnes ayant effectivement (eu) accès à l'œuvre. Cependant, au moment d'appliquer ces préceptes au cas d'espèce, la Cour dit pour droit qu'« […] [i]l convient de relever que la retransmission des œuvres par Internet en cause au principal vise l'ensemble des personnes qui résident au Royaume-Uni, qui disposent d'une connexion Internet et qui prétendent détenir une licence de télévision dans cet État. Ces personnes *peuvent* accéder aux œuvres protégées parallèlement, dans le cadre du « live streaming » des émissions télévisées

(80) CJ, 26 avril 2017, arrêt *Stichting Brein c. Jack Frederik Wullems*, C-527/15, EU:C:2017:300, point 44.

(81) Le choix porté sur l'utilisation l'un ou l'autre de ces deux termes a son importance, comme expliqué aux lignes qui suivent.

(82) Nous soulignons.

(83) A. Berenboom se pose également cette question, en substance : « […] la communication cesse-t-elle d'être publique si le patron de bistrot peut prouver qu'il n'y avait que deux consommateurs ce soir-là devant son poste de télé ? Ou qu'elle était publique car elle était destinée à un nombre important de personnes car l'établissement était assez grand pour accueillir un important public potentiel ? » ; A. Berenboom, *op.cit.*, p. 141.

(84) Voy. Twitch tracker, « Twitch viewers statistics, disponible sur https://twitchtracker.com/, consulté le 7 mai 2024.

(85) Ces chiffres sont disponibles sur https://sullygnome.com/channels/2023/metadata ; nous les avons consultés le 7 mai 2024.

(86) Voy. aussi, en ce sens mais à propos de données portant sur l'année 2020, C. Duneau, « Dans les recoins de Twitch, le monde touchant des streamers sans spectateur », disponible sur www.lemonde.fr, publié le 16 février 2021, consulté le 7 mai 2024.

(87) C. Duneau, *ibidem*, consulté le 7 mai 2024.

(88) ; CJCE, arrêt *SGAE* précité.

(89) Les termes « habituellement » et « généralement » ont été soulignés par nos soins ; CJCE, arrêt *SGAE* précité, point 38.

(90) CJ, 7 mars 2013, arrêt *ITV Broadcasting e.a. c. TVCatchup Ltd*, C-607/11, EU:C:2013:147.

(91) Nous soulignons ; CJ, arrêt *ITV Broadcasting* précité, point 33.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

sur Internet »[92]. Elle en déduit que ce nombre est suffisamment important[93] et on en revient donc au critère de la potentialité. Les décisions suivantes répètent fréquemment les points susmentionnés de l'arrêt *ITV Broadcasting*, qui vont tantôt dans le sens de l'effectivité, tantôt dans celui de la potentialité[94]. Dans ces arrêts, la Cour considère par ailleurs que la notion de communication au public appelle « […] une appréciation individualisée »[95]. Or, comme nous l'avons démontré ci-avant, l'approche par le critère de la potentialité appelle quant à elle plutôt à une évaluation *in abstracto*.

Quoi qu'il en soit, il y a sans doute lieu de trancher dans le sens du critère de la potentialité. Tout d'abord, la Cour n'a sans doute pas entendu se départir volontairement de la jurisprudence *SGAE* dans l'arrêt *ITV Broadcasting*, puisqu'elle y fait expressément référence et raisonne par analogie[96]. Elle a plutôt vraisemblablement procédé à une reformulation malheureuse, car manquant quelque peu de précision, de l'un des points de sa décision antérieure. Deuxièmement, les extraits évoqués ci-avant qui vont dans le sens du critère de l'effectivité sont uniquement répétés par les juges luxembourgeois lorsqu'ils évoquent les précédents jurisprudentiels en la matière. *A contrario*, la Cour opte assez nettement pour une approche suivant le critère de la potentialité lorsqu'elle applique ces enseignements aux cas d'espèce qui lui sont soumis[97]. Troisièmement, l'approche par l'effectivité à ceci de critiquable qu'elle génère, en pratique, de l'insécurité juridique puisqu'elle implique qu'un acte puisse au départ ne pas être considéré comme relevant de la notion de communication au public mais qu'il tombe sous le champ d'application de ladite notion par la suite. Tel serait par exemple le cas si une vidéo disponible en VOD sur Twitch n'était regardée en *live* que par une seule personne mais générait un engouement important par la suite.

En dernier lieu, la Cour a été en ce sens dans l'arrêt *YouTube*, en considérant que l'utilisateur de YouTube qui partage son contenu avec tout internaute sur la plateforme le met à la disposition du « public »[98]. Elle n'a pas tenu compte, à cet égard, du fait de savoir si le contenu était en pratique visionné par un nombre important de personnes. Dans le cadre de la mise à disposition de contenus par les utilisateurs de Twitch, c'est ce dernier point qu'il est probablement le plus intéressant de mettre en avant. Par analogie, on peut ainsi considérer que même si le *streamer* ne bénéficie que d'une audience extrêmement stabilisée et faible en pratique, il accomplit un acte de communication au public portant sur les éléments audiovisuels du jeu qu'il *streame* dès lors qu'il téléverse ce contenu en mode « public »[99] sur la plateforme.

3. Selon un mode technique spécifique

Même lorsque le contenu est destiné à un « public », il ne sera considéré comme ayant été effectivement « communiqué au public » que si la communication a été réalisée « selon un mode technique spécifique, différent de ceux jusqu'alors utilisés ou, à défaut, auprès d'un public nouveau, c'est-à-dire un public n'ayant pas été déjà pris en compte par le titulaire du droit d'auteur lorsqu'il a autorisé la communication initiale de son œuvre au public »[100]. Dans le cas des *streamers* de jeux vidéo, les éléments communiqués ont pour première vocation de l'être par l'intermédiaire d'un jeu vidéo, via une console ou un ordinateur. L'ayant droit ne lance pas lui-même de diffusion audiovisuelle via internet. La Cour de justice a déjà jugé que constituait une communication à un public selon un mode technique spécifique le fait de retransmettre via internet une radiodiffusion télévisuelle terrestre[101]. On peut en déduire que le même raisonnement s'applique à l'intervention du *streamer*.

(92) Nous soulignons ; CJ, arrêt *ITV Broadcasting* précité, point 35.

(93) CJ, arrêt *ITV Broadcasting* précité, point 36.

(94) Voy., p. ex., CJ, arrêt *Stichting Brein* précité, points 43 et 44 ; CJ, arrêt *Nederlands Uitgeversverbond et Groep Algemene Uitgevers c. Tom Kabinet Internet BV e.a.*, 19 décembre 2019, C-263/18, EU:C:2019:1111, point 66 ; CJ, 20 juin 2024, arrêt *Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte eV (GEMA) c. GL*, C-135/23, point 41.

(95) Voy, p. ex., CJ, arrêt *Frank Peterson* précité, point 66 ; CJ, arrêt *GEMA* précité, point 21.

(96) Voy. CJ, arrêt *ITV Broadcasting* précité, point 33.

(97) Voy., p. ex., CJ, arrêt *Stichting Brein* précité, point 45 ; CJ, gr. ch., arrêt *Tom Kabinet* précité, point 69.

(98) C.J (gr. ch.)., arrêt *Frank Peterson* précité, point 75.

(99) Exception faite, donc, des cas dans lesquels les vidéos de la chaîne Twitch ne sont, par exemple, accessibles qu'aux abonnés du *streamer* ; voy., par analogie, CJ, gr. ch., arrêt *Frank Peterson* précité, points 74 et 75 : « Quant à la plateforme de partage de vidéos YouTube, il apparaît que, si la fonction principale de cette plateforme consiste dans le partage public de vidéos avec l'ensemble des internautes, celle-ci permet également à ses utilisateurs d'y téléverser des contenus de façon « privée » et ainsi de choisir si, et le cas échéant avec qui, ils souhaitent partager ces contenus. […] [C]e n'est que dans l'hypothèse où lesdits utilisateurs mettent les contenus téléversés à la disposition du « public », […] en partageant ces contenus avec tout internaute sur la plateforme YouTube […], que ces utilisateurs […] sont susceptibles d'effectuer une « communication au public », au sens de l'article 3, paragraphe 1, de la directive sur le droit d'auteur ».

(100) CJ, 9 mars 2021, gr. ch., arrêt *VG Bild-Kunst contre Stiftung Preußischer Kulturbesitz*, C-392/19, point 32.

(101) CJ, arrêt *ITV Broadcasting Ltd* précité, point 26.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

4. Responsabilité des différents acteurs quant aux actes de communication au public

La responsabilité relative à un éventuel acte de communication au public est imputable tant au diffuseur qu'à la plateforme[102]. Dans l'affaire *YouTube*, la Cour de justice a considéré que les utilisateurs d'une plateforme agissaient de manière autonome et de leur propre volonté lorsqu'ils téléversaient du contenu sur ladite plateforme[103]. Dans son arrêt, elle relève notamment que ce sont « les utilisateurs de [YouTube] qui déterminent si les contenus qu'ils ont téléversés sont, par l'intermédiaire de cette plateforme, mis à la disposition d'autres internautes, afin que ceux-ci puissent y avoir accès, de l'endroit et au moment qu'ils choisissent individuellement »[104]. Par conséquent, elle dit pour droit que les utilisateurs de YouTube sont les responsables directs d'un acte de communication au public[105]. De la même manière, quoiqu'ils n'aient pas l'entière maîtrise du processus de communication, ce sont bien les utilisateurs de Twitch qui téléversent « leur » contenu sur la plateforme. Ce sont également eux qui décident, le cas échéant, d'activer le mode « public » ou de rendre le contenu disponible qu'à leurs abonnés, ou d'activer la fonction VOD aux fins d'une mise à disposition secondaire. Tout ceci fait qu'ils doivent probablement être considérés comme les premiers responsables de l'acte.

La plateforme a, quant à elle, la qualité de fournisseur de services de partage de contenu en ligne[106]. Elle accomplit donc un acte de communication au public lorsque lorsqu'elle donne accès aux destinataires de ses services à des œuvres protégées par le droit d'auteur qui ont été téléversées par d'autres de ses utilisateurs[107].

F. L'autorisation donnée par l'ayant droit

Il découle de notre raisonnement que le *streamer* est responsable d'une série d'actes de reproduction et d'adaptation portant sur certains éléments audiovisuels contenus dans le jeu vidéo. Toujours suivant cette logique, le *streamer*, mais également la plateforme, peuvent être tenus responsables d'actes de communication au public dans certaines circonstances. Ces deux protagonistes devraient dès lors obtenir une autorisation des titulaires de droits sur le jeu afin d'accomplir ces actes.

1. L'autorisation donnée à la plateforme

Comme le prévoient la directive DSM et les dispositions qui la transposent dans le Code de droit économique, la plateforme doit obtenir une autorisation lorsqu'elle accomplit un acte de communication au public[108]. L'accord doit couvrir les actes de la plateforme, mais aussi ceux de l'utilisateur concerné, sauf lorsque celui-ci agit à titre commercial ou qu'il génère des revenus significatifs[109]. Eu égard au fait que la majorité des *streamers* ne dispose que d'une audience faible, nombreux sont les cas dans lesquels le *streamer*, bien qu'accomplissant un acte de communication au public[110], ne génère pas de revenus significatifs. Le nombre de situations devant être couvertes par la plateforme est donc important.

Il est évidemment difficile de savoir si Twitch négocie de tels accords avec les grands éditeurs de jeux ou les grands studios. S'ils existent, ces contrats sont confidentiels. On peut toutefois penser que c'est probablement le cas, compte tenu du fait que ces ayants droit n'hésitent pas à signer des partenariats similaires avec les organisateurs de tournoi d'*esport*[111], par exemple[112]. Notez par ailleurs que si aucune autorisation n'est accordée, Twitch peut encore éviter d'être tenu responsable des actes de communication au public visé pour peu (i) qu'il ait fourni ses meilleurs efforts pour obtenir l'autorisation, (ii) qu'il fournisse ses meilleurs efforts pour garantir l'indisponibilité des œuvres sur lesquelles les ayants droit ont lui ont donné les informations

(102) Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE, *J.O.*, L130/92, 17 mai 2019 (ci-après « directive DSM »), article 17 ; pour la transposition belge de cette disposition, voy. CDE, article 228/3.

(103) CJ, gr. ch., arrêt *Frank Peterson* précité, point 71.

(104) CJ, gr. ch., arrêt *Frank Peterson* précité, point 72.

(105) Voy. CJ, gr. ch., arrêt *Frank Peterson* précité, point 75.

(106) Voy. directive DSM, article 2 (6) et CDE, article XI.228/2, alinéa 1er.

(107) Directive DSM, article 17 (1), alinéa 1er et CDE, article XI.228/3, § 1er.

(108) Directive DSM, article 17 (1), alinéa 2.

(109) Directive DSM, article 17 (2) et CDE, article XI.228/3, § 2.

(110) Du moins, si, comme nous le défendons, on applique le critère de la potentialité en la matière.

(111) Ce terme désignant ici « la pratique compétitive des jeux vidéo à un niveau professionnel et sous un format organisé (un tournoi ou une ligue) avec un objectif spécifique (à savoir gagner un titre de champion ou un prix en argent) et une distinction claire faite entre les joueurs et équipes qui sont en compétition » ; traduction libre de Newzoo, « Global Esports & Live Streaming Market Report (Free version) », disponible sur www.newzoo.com, 2022, p. 15

(112) A. Cohen, « PlayVS Signs New Partnership Deal With Riot Games », disponible sur www.sporttechie.com, publié le 13 février 2020, consulté le 24 mai 2024

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

pertinentes et nécessaires et (iii) qu'il agisse promptement, sur base d'un système de *notice and take down*, pour retirer les œuvres contrefaites de son site et éviter qu'elles soient à nouveau téléversées dans le futur(113).

2. L'autorisation octroyée au *streamer*

Nous avons déjà eu l'occasion de le préciser, les éditeurs et studios ont, dans une certaine mesure, intérêt à laisser leurs utilisateurs diffuser leurs jeux. Cela se vérifie en pratique puisque les joueurs acceptent un « Accord de Licence Utilisateur Final (ALUF) »(114), pouvant faire l'objet d'une convention spécifique ou être contenu dans des conditions générales(115). Par l'entremise de cet accord, les ayants droit donnent une autorisation, plus ou moins étendue en fonction des cas(116), au *streaming* du jeu. Les conditions d'utilisation(117) de Riot Games(118) renvoient par exemple à une politique juridique(119). Celle-ci prévoit, sauf dérogations spécifiques(120), que l'utilisateur est uniquement en droit de *streamer* le jeu à des fins non commerciales(121). L'ALUF relatif au jeu *Minecraft*(122) prévoit quant à lui que l'utilisateur est, sous certaines limites(123), autorisé « à placer des images [du] jeu sur YouTube, Twitch ou tout autre site Web […] »(124). L'ALUF qu'acceptent les utilisateurs de *Fortnite*(125) prévoit des dispositions similaires(126).

Ces accords peuvent être plus ou moins restrictifs mais il nous semble qu'ils sont tous de nature à permettre aux *streamers* amateurs de diffuser leurs contenus, soit parce qu'ils n'agissent pas à des fins commerciales, soit parce qu'ils bénéficient de l'application de dérogations contenues dans les dispositions des ALUFs. Certains ayants droit vont même jusqu'à autoriser que le diffuseur monétise son contenu par le biais d'abonnements, de dons(127), voire par du *sponsoring* dans certaines hypothèses(128). En revanche, les *streamers* professionnels n'entrent pas dans les conditions de l'autorisation généralement prévue par les ALUFs, puisqu'ils *streament* le jeu à des fins commerciales. Dans la mesure où le rôle qu'ils jouent dans les gains de visibilité du jeu est plus important que celui des amateurs, il semble que les ayants droit préfèrent conclure des contrats spécifiques avec eux. C'est la raison pour laquelle les CGU de Riot Games précisent, par exemple, qu'en dehors de l'application des dérogations susmentionnées(129), l'utilisateur de son jeu ne peut « pas créer d'œuvres faisant l'objet de droits d'auteur à partir des Contenus du jeu ou des Services Riot, sauf autorisation expresse »(130).

IV. La protection du flux et de la performance

Interrogeons-nous maintenant sur la possibilité d'une éventuelle protection du contenu créé par le *streamer* lui-même.

A. L'objet de la protection

Le contenu généré par les *streamers* peut, à notre avis, être décomposé en divers éléments dont il y a lieu d'analyser le caractère protégeable séparément. En particulier, le flux dans son ensemble peut être distingué de la performance du *streamer*. Nous nous attachons ci-après à analyser les mécanismes de protection potentiellement applicables à ces deux éléments.

1. Décomposition du contenu généré par l'utilisateur

Comme le jeu vidéo, le contenu proposé par le *streamer* rassemble divers composants. Lorsqu'il joue,

(113) Directive DSM, article 17 (4) et CDE, article XI.228/5, § 1er.

(114) Traduction libre de « *End User License Agreement (EULA)* » ; voy. J. Holden et W.M. Schuster, *op. cit.*, p. 957.

(115) J. Holden et W.M. Schuster, *ibidem*, p. 957.

(116) E. Brusa, « Professional gaming : piracy that pays », *The John Marshall Law Review*, 2015, pp. 255-258.

(117) Ci-après « CGU ».

(118) Développeur et éditeur de *League of Legends*.

(119) CGU de Riot Games, point 3.2.

(120) Riot Games, « Legal Jibber Jabber », disponible sur www.riotgames.com, mis à jour en août 2018, consulté le 4 juin 2022.

(121) Riot Games, « Legal Jibber… », *ibidem*, consulté le 4 juin 2022.

(122) Qui est édité par Mojang Studio.

(123) Les CGU de Minecraft listent les conditions qui doivent être respectées pour que tel soit le cas ; elles sont disponibles à l'adresse suivante : https://www.minecraft.net/fr-fr/usage-guidelines.

(124) CGU de Minecraft, disponible sur www.minecraft.net, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

(125) Jeu développé et édité par Epic Games ; l'ALUF est disponible ici : https://www.fortnite.com/eula.

(126) Voy. le point 5 de cet ALUF.

(127) Voy., par exemple, Riot Games, « Legal Jibber… », *op. cit.*, consulté le 24 mai 2024.

(128) Voy., par exemple, les CGU de Minecraft.

(129) Qui bénéficient aux amateurs.

(130) CGU de Riot Games, point 3 (2) ; en pratique, sans doute que les *streamers* professionnels bénéficient donc également d'une autorisation ; seulement, l'éditeur ou le studio négocie probablement avec eux l'application de conditions particulières ; notez qu'il faut toutefois admettre que l'hypothèse est difficilement vérifiable puisque ces accords, s'ils existent, sont confidentiels.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

le *streamer* réalise une performance. Nous comparons cette performance à celle d'un sportif. En effet, à l'instar des pratiques sportives, le jeu vidéo se caractérise par une série de règles du jeu, qu'il y a lieu de respecter. Dans un cas comme dans l'autre, il existe d'ailleurs des fédérations officielles, qui organisent des compétitions et sont garantes du respect de ces règles(131). En outre, tant dans le cadre du sport que dans celui du jeu vidéo, une distinction s'opère entre l'amateur et le professionnel puisque, comme le sport, le jeu vidéo peut tant être pratiqué à des fins compétitives qu'à des fins récréatives. L'analogie a toutefois ses limites, notamment dans la mesure où le joueur performe à partir d'une œuvre préexistante, ce qui n'est pas le cas du sportif (*infra*). Quoi qu'il en soit, la possibilité de protéger par le droit d'auteur une performance en tant que telle, qu'elle soit fixée sur un support ou non, doit selon nous être analysée.

Ladite analyse ne recouvre cependant pas tout à fait celle de l'éventuelle protection du flux. Si le flux reproduit la performance et la fixe sur un support, il peut en effet également être composé d'autres éléments. Le flux comprend par exemple souvent un décor, des effets sonores et visuels, le *chat* de discussions avec les spectateurs ou encore la voix et les commentaires du *streamer*. Le potentiel protégeable du flux doit donc être envisagé en tant que tel, cette analyse devant selon nous s'ajouter à celle de la possible protection de la performance(132).

2. La protection par le droit d'auteur

a. L'originalité, une question de choix

Pour être couverte par le droit d'auteur, une création doit être mise en forme et remplir la condition d'« originalité ». Le concept a été érigé au rang de notion autonome de droit de l'Union européenne par la Cour de justice(133). Au regard de sa jurisprudence, rappelons que, pour être original, le contenu généré par l'utilisateur doit être une création intellectuelle qui lui est propre(134). Tel sera le cas lorsque ce dernier dispose d'un espace de liberté lui permettant de réaliser des choix libres et créatifs(135) et d'imprimer sa touche personnelle à l'œuvre(136). Ces choix doivent être posés hors contrainte(137), ce qui implique que l'auteur dispose d'une marge suffisante pour les effectuer(138).

b. L'originalité de la performance

La marge laissée à l'utilisateur pour effectuer des choix est justement au cœur de la réflexion, s'agissant de la protection de la performance du *streamer* de jeux vidéo. La Cour de justice considère que les rencontres sportives, et les matchs de football en particulier, sont « encadrés par des règles de jeu, qui ne laissent pas de place pour une liberté créative au sens du droit d'auteur »(139). Par analogie, on peut donc se demander si l'utilisateur dispose d'assez de liberté pour réaliser des choix créatifs lorsqu'il joue.

Il nous semble que la comparaison est au moins pertinente pour ce qui est relatif aux jeux vidéo de sport. Si un match de football n'est pas original, on comprendrait mal que son équivalent virtuel le soit. Les règles de base devant être respectées par les joueurs sont en effet les mêmes dans les deux cas. Les premiers jeux à avoir émergé, tels que *Pac-Man*, ne laissent sans doute pas plus de place à une véritable créativité(140).

Certains jeux modernes comprennent parfois une plus grande dimension stratégique et demandent au joueur de prendre des décisions presque à chaque instant(141). Seulement, comme le joueur de football,

(131) Citons, entre autres exemples, la FIBA (basketball), la FIFA (football) ou l'UCI (cyclisme) dans le cadre du sport et l'IeSF (fédération internationale d'*esport*) dans le cadre de l'*esport*.

(132) Notons que d'autres éléments, plus accessoires, ont encore une existence propre qui dépasse celle du flux. Ils peuvent apparaître dans la vidéo mais peuvent aussi compléter celle-ci. Il en va ainsi de l'avatar créé par le joueur ou du (sur)nom donné à sa chaîne. Nous en mentionnons l'existence par souci d'exhaustivité mais nous concentrons par la suite sur l'éventuelle protection des deux premiers composants cités.

(133) V.-L. Benabou, « Jurisprudence *Infopaq* : que reste-t-il au juge national pour dire le droit d'auteur ? », note sous CJCE, 4e ch., 16 juillet 2009, C-5/08, *R.D.T.I.*, n° 37, 2009, p. 78 ; B. Michaux, « L'originalité en droit d'auteur, une notion davantage communautaire après l'arrêt Infopaq », *A&M*, 2009, p. 479.

(134) CJCE, arrêt *Infopaq* précité, point 37.

(135) CJ, 1er décembre 2011, arrêt *Eva-Maria Painer c. Standard VerlagsGmbH e.a.*, C-145/10, EU:C:2011:798, point 89.

(136) CJ, arrêt *Eva-Maria Painer* précité, point 92.

(137) A. Strowel, *op. cit.*, p. 72.

(138) CJ, arrêt *Eva-Maria Painer* précité, point 93.

(139) CJ, gr. ch., 4 octobre 2011, arrêt *Football Association Premier League Ltd e.a. contre QC Leisure e.a. et Karen Murphy c. Media Protection Services Ltd*, aff. jointes C-403/08 et C-429/08, EU:C:2011:631, point 98.

(140) Même si leur commentaire est basé sur le droit américain, les arguments développés à cet égard par J. Holden et W.M. Schuster (*op. cit.*, p. 967) nous semblent ici être transposables ; les deux auteurs considèrent que Pac-Man, qu'ils mentionnent à titre exemplatif, implique une réponse audiovisuelle prévisible, basée sur la programmation du jeu et le comportement de l'utilisateur.

(141) J. Holden et W.M. Schuster, *op. cit.*, pp. 970-971.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

l'utilisateur ne dispose alors souvent que de quelques millisecondes pour (ré)agir, ce qui paraît peu pour poser des choix créatifs[142]. Même lorsque ce n'est pas le cas, le joueur recherche généralement, à la manière du sportif, à accomplir une performance, qui est fonction de ses capacités, des contraintes fonctionnelles et techniques qu'il rencontre et des règles du jeu[143], qu'il doit respecter[144]. Comme le sportif, il ne pose alors pas un choix afin de marquer l'empreinte de sa personnalité mais afin d'atteindre l'objectif qu'il s'est fixé[145]. De ce fait, sans doute la performance n'est-elle pas à même d'être protégée par le droit d'auteur dans la vaste majorité des cas. Nuançons tout de même le propos : on peut envisager des situations particulières dans lesquels le joueur cherche à aller au-delà de la simple réponse à des contraintes extérieures. L'exemple le plus parlant est peut-être celui des joueurs de *Minecraft* qui s'adonnent à la construction de structures variées, le jeu leur laissant une certaine liberté à cet égard[146]. Les choix effectués à divers stades par ces joueurs pourraient, à notre avis, être considérés comme étant libres et créatifs. On peut toutefois supposer qu'il s'agit là d'une exception plutôt que d'une règle, raison pour laquelle nous faisons le choix de ne pas approfondir plus avant le sujet dans le cadre de cette contribution.

c. L'originalité du flux

Dans la droite ligne de notre comparaison entre la performance du *streamer* et la performance sportive, nous proposons une seconde analogie, entre le flux reprenant la performance d'un joueur de jeux vidéo et la retransmission télévisuelle d'un événement sportif. Comme l'émission télévisuelle, le flux retransmet en effet (i) le son et l'image, (ii) relatifs à une performance, (iii) en direct et/ou en différé. Dans les deux cas, il est également possible de (iv) passer d'une caméra ou d'une « scène » à l'autre[147] et (v) le *streamer* commente généralement sa performance en cours, à la manière d'un journaliste qui serait aux commentaires d'une rencontre sportive.

Bien entendu, quelques différences doivent être relevées. L'émission télévisuelle fait par exemple appel à un réalisateur[148] tandis que ce n'est pas nécessairement le cas des « émissions » diffusées en flux continu[149]. Par ailleurs, le contenu d'une émission télévisuelle est en principe fourni simultanément, de façon « linéaire », à l'ensemble des utilisateurs, sur base d'une grille de programmes[150]. À l'inverse, le contenu diffusé en *live streaming* l'est de façon « non linéaire », c'est-à-dire à la demande, de manière telle que chaque utilisateur puisse choisir individuellement le contenu qu'il souhaite regarder[151]. Cela étant, ces différences ne nous semblent pas avoir de véritable impact quant à l'analyse de l'originalité du contenu diffusé, au regard du droit d'auteur[152].

(142) À propos du joueur football, voy. l'argument développé, en ce sens, par V. Cassiers à l'occasion d'un commentaire réalisé à propos de l'arrêt *Premier League* (précité) et faisant l'analogie avec les prestations de l'avocat ; V. Cassiers, « Certains avocats sont des artistes, tous sont des auteurs », note sous Gand, 30 octobre 2018, *Ing-cons.*, 2018, pp. 755-756.

(143) On distingue généralement quatre types de contraintes pouvant être rencontrées : les contraintes fonctionnelles, les contraintes techniques, les contraintes informationnelles et les contraintes fondées sur des règles ; si les choix posés ne le sont que pour répondre à ces contraintes, ils ne sont en principe pas considérés comme libres et créatifs ; en revanche, s'ils excèdent ce seul objectif, ils peuvent être considérés comme libres et créatifs même s'ils ont également vocation à répondre aux contraintes rencontrées ; voy. C. Hartmann *e.a.*, « Trends and Developments of Artificial Intelligence : Challenges to the Intellectual Property Rights Framework – Final report to the European Commission », IVIR et JIIP, 2020, pp. 72 à 73.

(144) Sur le cas du sportif, voy. J.-B. Hubin, « L'arrêt *Premier League* : les droits de diffusion exclusifs par territoire mis hors jeu ? », note sous CJ, gr. ch., 4 octobre 2011, aff. jointes C-403/08 et C-429/08, *R.D.T.I.*, n° 46, 2012, p. 123.

(145) Voy., en ce sens, V. Cassiers, *op. cit.*, pp. 755-756.

(146) Pour un exemple, voy. Aurinthesky, « Top 5 des constructions les plus grosses et incroyables de Minecraft », disponible sur www.voxgaming.fr, consulté le 26 juin 2024.

(147) Dans le cadre du *streaming*, c'est le logiciel utilisé par le *streamer* qui le permet..

(148) J. Bourdon, « Les réalisateurs de télévision : le déclin d'un groupe professionnel », *Sociologie du travail*, n° 4, 1993, disponible sur www.persee.fr, p. 442.

(149) Les émissions produites par des organismes professionnels sont généralement agencées par un réalisateur. En revanche, s'il est principalement animateur de son flux, le *streamer* amateur en gère souvent également la réalisation lui-même.

(150) Cette définition provient de l'article 1er (1) (e) de la directive (UE) 2010/13 du Parlement européen et du Conseil du 10 mars 2010 visant à la coordination de certaines dispositions législatives, réglementaires et administratives des États membres relatives à la fourniture de services de médias audiovisuels, *J.O.*, L 95/12, 15 avril 2010 (ci-après « directive SMA »).

(151) Voy. directive SMA, article 1 (1) (g).

(152) D'autant plus que, comme l'a relevé le législateur européen lors de la refonte de la directive SMA, un effet de contagion entre services de médias linéaires et non linéaires est palpable ; le dernier point de distinction doit donc être relativisé ; directive (UE) 2018/1808 du Parlement européen et du Conseil du 14 novembre 2018 modifiant la directive 2010/13/UE visant à la coordination de certaines dispositions

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

Nous nous attachons donc, aux paragraphes suivants, à examiner les conséquences de l'assimilation du flux à la retransmission d'une rencontre sportive. À cet égard, il convient de souligner que lorsqu'il crée un flux, le but principal du *streamer* est de délivrer au spectateur un aperçu de sa performance et des éléments audiovisuels du jeu. Lorsque la performance elle-même n'est pas originale(153), le *streamer* qui s'en contente ne crée donc pas une œuvre protégée par le droit d'auteur.

En revanche, il nous paraît possible que, dans certaines situations, des choix libres et créatifs soient posés de plusieurs manières et à différents moments lors de la réalisation du direct, comme le requiert la Cour de justice(154). Les *streamers* peuvent, lorsqu'ils se filment, être amenés à choisir l'éclairage, l'angle de prise de vue, le cadrage ou encore l'atmosphère créée(155). Or, la Cour a déjà précisé dans l'arrêt *Painer* que celui qui effectuait des choix de cet ordre était en mesure d'imprimer sa touche personnelle à l'œuvre(156). Dans l'arrêt *Premier League*, la Cour avait également considéré que les retransmissions télévisées d'évènements sportifs contenaient divers éléments qui pouvaient être couverts par le droit d'auteur(157). De la même manière, nous sommes d'avis que les choix posés par le *streamer* peuvent, dans certaines circonstances, être suffisants pour lui permettre d'imprimer sa touche personnelle à sa retransmission. En conséquence, le flux peut remplir la condition d'originalité développée par la jurisprudence européenne.

d. La mise en forme du flux

Notons que pour bénéficier de la protection par le droit d'auteur, il faut encore que le flux dépasse le stade de l'idée. Une œuvre n'existe en effet que si elle est coulée dans une forme particulière(158). On lit souvent, à raison, que la frontière entre idée et mise en forme est floue ou imprécise(159). L'interprétation du critère de mise en forme appelle dès lors à une appréciation au cas par cas. Il nous semble que, pour ce qui le concerne, le flux ne devrait pas se distinguer d'une retransmission d'une émission de télévision « en direct » qui est une œuvre protégée par le droit d'auteur, ce qui signifie donc qu'elle remplit la condition de mise en forme, selon la Cour de justice(160).

3. La protection par les droits voisins

a. La possible qualification du joueur en artiste-interprète

Nous avons jusqu'ici mis en avant les ressemblances qui existent entre la performance sportive et la performance vidéoludique. Comme nous le mentionnons précédemment, il existe néanmoins une différence majeure. Lorsqu'il performe, le *gamer* « exécute » une œuvre protégée, pas le sportif. Cette nuance a son importance, puisqu'elle pourrait bien faire du joueur un artiste-interprète. La notion d'« artiste-interprète ou exécutant » doit en effet désormais être analysée comme étant une notion de droit communautaire(161) qui désigne « l'ensemble des personnes qui représentent, chantent, récitent, déclament, jouent, interprètent ou exécutent de toute autre manière *des œuvres littéraires ou artistiques*(162) ou des expressions du folklore »(163). Autrement dit, bénéficie de la qualité d'artiste-interprète, toute personne qui (i) exécute (ii) une œuvre protégée par le droit d'auteur (iii) avec une certaine intensité créative(164).

Dans le cas du *streamer*, la troisième dimension pourrait faire défaut dans certaines circonstances. La doctrine rappelle ainsi que la plupart des sportifs ne sont pas des artistes-interprètes, non seulement parce qu'ils n'exécutent pas une œuvre protégée, mais aussi parce qu'ils ne font pas la démonstration

législatives, réglementaires et administratives des États membres relatives à la fourniture de services de médias audiovisuels, compte tenu de l'évolution des réalités du marché, *J.O.*, L 303/69, 28 novembre 2018, cons. 1.

(153) Ce qui sera sans doute le cas dans une majorité de situations, comme évoqué ci-avant.

(154) CJ, arrêt *Eva-Maria Painer* précité, point 90.

(155) À l'instar, par exemple, de ce que ferait un photographe ; dans le cadre de la création de photographies, voy. ce qu'en dit la Cour ; CJ, arrêt *Eva-Maria Painer* précité, point 91.

(156) CJ, arrêt *Eva-Maria Painer* précité, point 92.

(157) CJ, gr. ch., arrêt *Football Association Premier League* précité, point 149.

(158) A. Berenboom, *op. cit.*, p. 82.

(159) A. Berenboom, *ibidem.*, p. 84 ; F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 9.

(160) J-C. Lardinois, *Les contrats commentés de l'industrie audiovisuelle*, 2e éd., Bruxelles, Larcier, 2015, p. 14.

(161) CJ, gr. ch., 8 septembre 2020, arrêt *Recorded Artists Actors Performers Ltd c. Phonographic Performance (Ireland) Ltd e.a.*, C-265/19, EU:C:2020:677, point 48.

(162) Nous soulignons.

(163) CJ, gr. ch., arrêt *Recorded Artists Actors Performers* précité, point 53.

(164) A. Berenboom, *op. cit.*, p. 479 ; A. De Francquen et S. Dussolier, *Manuel de droits intellectuels*, 1e éd., Limal, Anthemis, 2015, p. 141.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

de l'expression d'une activité « artistique » (au sens large)[165]. Il n'est cependant pas certain que le même raisonnement doive être tenu à l'égard de tous les *streamers*. Comme certains sports[166], certains jeux revêtent une dimension plus artistique et créative que d'autres. On pense par exemple à *Fortnite*, qui permet au joueur d'effectuer des enchaînements de mouvements divers et variés[167]. En un sens, ce type de jeu demande à l'utilisateur de fournir une prestation d'une certaine intensité créative. Cela pourrait bien lui ouvrir les portes de la protection par le droit voisin. Quant à la condition d'exécution, elle sera sans doute toujours remplie. La performance du joueur relève *a priori* de la notion d'« exécution directe » en ce qu'elle est rendue perceptible au public par la vue ou l'ouïe[168]. Tant l'interprétation du professionnel que celle de l'amateur seraient de ce fait protégées, l'exécution pouvant être occasionnelle[169].

b. La protection par le droit voisin du producteur de premières fixations de film

Il nous apparaît que le droit voisin du producteur de premières fixations de film est également à même de s'appliquer au flux, que celui-ci soit protégé par le droit d'auteur ou non. L'article 2 (1) (c) de la directive 2006/115/CE relative au droit de location et de prêt[170] définit le terme « film »[171]. Selon cette disposition, on vise « une œuvre cinématographique ou audiovisuelle ou une séquence animée d'images, accompagnées ou non de son ». La notion de « film » est donc plus large que celle d'« œuvre audiovisuelle »[172] puisqu'elle peut aussi s'appliquer à une séquence animée d'images non protégée par le droit d'auteur.

Or, le flux est une séquence animée d'images. De ce fait, il devrait toujours être considéré comme un film. Si on souscrit à cette interprétation, le producteur[173] du direct, qui constitue la première fixation du flux, est titulaire d'un droit voisin. En définitive, cela ferait du droit voisin du producteur de premières fixations de film le seuil minimal de protection dont le flux pourrait faire l'objet. Si le flux est original, cette protection pourrait se cumuler avec celle qu'offre le droit d'auteur. S'il ne l'est pas, elle serait la seule dont il pourrait bénéficier.

5. La qualification du flux en œuvre audiovisuelle dérivée

La notion d'œuvre audiovisuelle n'est pas définie par le Code de droit économique. Sur son site internet, la Société des auteurs et autrices de littératures et de documentaires (« SCAM ») précise que ce type d'œuvre « se caractérise par une succession d'images »[174]. Conformément à ce qui est généralement admis, ces images ne doivent pas nécessairement être accompagnées de son : « il faut mais il suffit d'une succession ou d'un "scénario", c'est-à-dire d'une liaison entre les images dont la combinaison forme un tout »[175]. La succession d'images liées entre elles qui composent le flux est, en l'occurrence, bien souvent accompagnée de son. Si le flux venait à bénéficier de la protection offerte par le droit d'auteur, il devrait dès lors être qualifié d'œuvre audiovisuelle. Ce ne serait pas sans conséquence, comme nous le voyons ci-après en matière de titularité.

Soulignons également que l'œuvre dépendante d'une œuvre préexistante dont elle reprend les éléments originaux[176], est dite « composite ou dérivée ». Les adaptations telles que le flux nous semblent devoir être qualifiées de la sorte[177]. Là aussi, plusieurs conséquences s'y attacheraient. Rappelons surtout à ce stade que cela signifie que l'auteur de l'œuvre secondaire est tenu d'obtenir l'autorisation

(165) A. De Francquen et S. Dussolier, *ibidem*, p. 141 ; F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 265.

(166) F. Brison, « Bepalingen betreffende de uitvoerende kunstenaars », in F. Brison et H. Vanhees (dir.), *Het Belgische auteursrecht – Huldeboek Jan Corbet/Le droit d'auteur belge – Hommage à Jan Corbet*, 4e éd., Bruxelles, Intersentia, 2018, p. 355.

(167) Pour une démonstration, voy. le contenu YouTube de la chaîne de SoaR Dylan, « I spectated the smoothest fortnite player ever… », disponible sur www.youtube.com, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

(168) F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 264.

(169) F. De Visscher et B. Michaux, *ibidem*, p. 265.

(170) Directive 2006/115/CE du Parlement européen et du Conseil du 12 décembre 2006 relative au droit de location et de prêt et à certains droits voisins du droit d'auteur dans le domaine de la propriété intellectuelle (version codifiée), *J.O.C.E.*, L376, 27 décembre 2006.

(171) A. Berenboom, *op. cit.*, p. 502 ; F. Brison, *op. cit.*, p. 254 ; F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 292.

(172) A. Berenboom, *ibidem*, p. 501 et 502 ; F. De Visscher et B. Michaux, *ibidem*, p. 292.

(173) Nous revenons sur cette notion à l'occasion de la section suivante qui s'intéresse à la titularité.

(174) SCAM, « 1/7 Mon œuvre est-elle protégée par la législation sur le droit d'auteur ? », disponible sur www.scam.be, *s.d.*, consulté le 24 mai 2024.

(175) F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 210.

(176) F. De Visscher et B. Michaux, *ibidem*, p. 41.

(177) A. Berenboom, *op. cit.*, p. 307 ; M. Buydens, Droit d'auteur et internet : problèmes et solutions pour la création d'une base de données en ligne contenant des images et/ou du texte, Bruxelles, SSTC, 1999, p. 17.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

du titulaire des droits d'auteur sur l'œuvre originaire. Il est donc particulièrement important pour le *streamer* d'être attentif aux conditions que prévoient les ALUFs étant donné que la création d'œuvres dérivées est parfois (partiellement) interdite par ceux-ci, comme nous le mentionnons plus haut.

Cela signifie également que le *streamer* qui intègre une composition musicale à son flux, comme fond sonore par exemple, doit obtenir l'autorisation du titulaire des droits sur celle-ci. Twitch en a conscience et le rappelle sur son site, tout en mettant à la disposition de ses utilisateurs plusieurs formules de licence, proposées par divers intermédiaires qui mettent leur catalogue musical à disposition(178). Certaines de celles-ci sont gratuites, et permettent au *streamer* d'utiliser une musique libre de droit en fond sonore, tandis que d'autres sont payantes et donnent au créateur de contenu la possibilité d'utiliser des œuvres musicales issues d'un répertoire plus vaste, contre rémunération du créateur de la musique utilisée(179).

B. Titularité originaire et impact des dispositions contractuelles

Les lignes qui précèdent nous permettent d'effleurer la complexité des relations nouées entre les différents acteurs du monde du *streaming* de jeux vidéo. En raison de celle-ci, on ne saurait éviter de traiter des questions relatives à la titularité et aux dispositions contractuelles qui lient le *streamer* à la plateforme, d'une part, et à l'éditeur ou au studio, d'autre part.

1. Titularité originaire et présomption de cession

Si le flux est une œuvre audiovisuelle lorsqu'il est couvert par le droit d'auteur, alors son réalisateur en est l'auteur. Aux termes de l'article XI.179, alinéa 1er, du Code de droit économique, s'il n'est pas seul à participer à sa création, il en est l'un des coauteurs, avec toutes les personnes qui ont participé à sa mise en forme originale(180).

Bien souvent, lorsqu'il est amateur, le *streamer* sera seul et l'application de cette règle n'aura pas de véritable importance pratique. Au niveau professionnel, il existe en revanche des sociétés de production de *streams* au sein desquelles de multiples personnes sont impliquées(181). Dans ce cas, en fonction de leurs apports dans la création, ces personnes peuvent être qualifiées de coautrices des flux créés en commun.

En conséquence de la qualification du flux en œuvre audiovisuelle dérivée, le ou les auteur(s) de l'œuvre originaire devrai(en)t également assimilé(s) aux auteurs(182). En pratique, cela signifierait que le studio ou l'éditeur est automatiquement coauteur des flux qui sont créés à partir de son jeu. Cela vaut tant pour les cas dans lesquels les flux ne connaissent qu'un seul (autre) auteur que pour ceux dans lesquels plusieurs personnes participent à leur création. Il en va de même pour l'auteur de l'éventuelle composition musicale qui serait intégrée au flux. Toutefois, comme le relèvent F. de Visscher et B. Michaux dans leur *Précis du droit d'auteur et des droits voisins* : « Cette solution, qui donne à l'auteur de l'œuvre originaire des droits directs sur l'œuvre dérivée, n'a guère qu'une incidence pratique limitée au sujet des droits moraux car du point de vue patrimonial, la nécessité du consentement de cet auteur s'impose en vertu de la règle générale […] »(183).

Soulignons que le Code de droit économique prévoit que les autres coauteurs cèdent, sauf stipulation contraire, leurs droits d'exploitation au « producteur de l'œuvre audiovisuelle »(184). Il est généralement admis que le producteur de l'œuvre audiovisuelle est celui qui assume le financement et la responsabilité de l'entreprise qui a pour objet la réalisation de la création protégée(185).

En matière de *streaming* de jeux vidéo, deux situations sont à distinguer. La première est celle dans laquelle le diffuseur d'un flux original agit seul. Il est alors producteur de son flux et cessionnaire des droits d'exploitation dont dispose le studio ou l'éditeur sur celui-ci, à moins que le contraire ne soit conventionnellement prévu. La seconde situation est

(178) Voy. la liste de ces formules, disponible au lien suivant : https://help.twitch.tv/s/article/music-options-for-streamers?language=fr#monstercat.

(179) Twitch, « Options musicales pour les streamers », *s.d.*, disponible sur www.help.twitch.tv, consulté le 24 mai 2024.

(180) Notons par ailleurs que l'auteur du scénario, l'auteur de l'adaptation, l'auteur des textes, l'auteur graphique et l'auteur des compositions musicales qui seraient inclus sont présumés, de façon réfragable, avoir participé à la mise en forme originale de la création ; CDE, article XI.179, alinéa 2.

(181) On peut citer l'exemple de Solary, organisme de production engageant à la fois des *streamers* et des *esportifs* et qui, en 2019, regroupait « une quarantaine de personnes : des joueurs pros, mais aussi des graphistes, des monteurs, une assistante de direction ou encore un *community manager* pour les réseaux sociaux ». Voy. T. Lecoq, « Esport : Solary fête ses deux ans à Tours », disponible sur www.francebleu.fr, publié le 27 octobre 2019, consulté le 24 mai 2024.

(182) CDE, article XI. 179, alinéa 3.

(183) F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 43.

(184) CDE, article XI.182.

(185) J.-C. Lardinois, *op. cit.*, p. 20 ; F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 359.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

celle dans laquelle le diffuseur fait partie d'un organisme de production. En pareil cas, c'est ce dernier qui doit être considéré comme étant le producteur de l'œuvre audiovisuelle et qui se voit céder les droits d'exploitation du *streamer* ainsi que ceux de l'éditeur ou du studio.

Le titulaire des droits voisins sur les premières fixations de film est également le « producteur » de celles-ci. On vise celui qui est le promoteur du direct et qui en assure la production[186]. Dans notre cas, cela renvoie à nouveau, selon les situations, soit au *streamer*, soit à l'organisme de production. Lorsque le flux est original, le premier ou le second de ces acteurs cumulera les qualités de producteur d'œuvre audiovisuelle et de premières fixations de film[187]. Il bénéficiera donc de la présomption de cession développée au point précédent et sera, en outre, titulaire du droit voisin portant sur le direct.

Enfin, lorsque la performance du joueur fait l'objet d'une protection par le droit voisin de l'artiste-interprète[188], c'est celui-ci qui est titulaire de ce droit. Dans ces situations, la création de contenu par l'utilisateur fera donc naître des droits au profit de titulaires différents au sein des organismes professionnels de diffusion. L'organisme de production sera, sauf convention contraire, titulaire des droits d'auteur et de producteur de premières fixations de film sur le flux et le direct tandis que le(s) streamer(s) sera/seront titulaire(s) des droits sur la performance au titre du droit voisin de l'artiste-interprète. Pour clarifier ce point, et permettre une exploitation efficace de ces droits par la suite, il est donc important pour ces acteurs de conclure un contrat répartissant les différents droits d'exploitation entre les parties.

2. L'impact des dispositions contractuelles

L'application de ces règles n'a cependant qu'une importance relative en cas de cession ou de concession des droits à un tiers, raison pour laquelle il est essentiel d'analyser les dispositions des conditions d'utilisation de la plateforme Twitch et les ALUFs qui touchent à cette question. À ce propos, nous envisageons quelques points sur lesquels il nous semble important d'attirer l'attention[189].

a. La question du droit applicable et des conditions de la (con)cession des droits

Les conditions d'utilisation de Twitch[190], ainsi que les ALUFs, contiennent généralement une clause de choix de loi[191]. Conformément au droit international privé, les règles impératives du lieu de résidence du *streamer* amateur[192] doivent toutefois également être respectées[193]. Lorsque l'amateur est résident belge, cela signifie que les règles relatives à la (con)cession des droits du Code de droit économique seront appliquées, quelle que soit la loi désignée par la convention[194].

Lorsque le *streamer* est un professionnel, il perd en principe le bénéficie de leur application puisque les dispositions impératives du droit du lieu de résidence ne s'imposent que lorsque le cocontractant est un consommateur[195]. On pourrait toutefois arguer que les règles précitées sont des lois de police[196] comme le sont par exemple les dispositions protectrices de l'agent commercial[197]. Cela permettrait alors au professionnel d'en tirer parti, à condition que le juge belge soit compétent pour traiter de son cas[198].

Indépendamment du droit applicable, lorsque le *streamer* souhaite utiliser une plateforme pour diffuser son contenu, il accepte les conditions générales d'utilisation de cette dernière. Au moment où nous écrivons ces lignes, celles de Twitch prévoient que l'utilisateur accorde à l'intermédiaire une licence qui permet notamment à la plateforme de réutiliser ou reproduire le contenu[199]. Il conserve cependant ses droits et l'autorisation donnée n'est pas exclusive.

Cette dernière précision est heureuse puisque l'utilisateur aura, souvent, déjà consenti à une autorisation équivalente au bénéfice du studio de développement

(186) A. Berenboom, *op. cit.*, p. 501.

(187) F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 294.

(188) Ce qui, rappelons-le, ne sera pas toujours le cas s'agissant du droit voisin, voire rarement le cas pour ce qui concerne la protection par le droit d'auteur.

(189) Notez toutefois que les références que nous utilisons sont purement exemplatives, elles sont à jour au 24 mai 2024 mais sont susceptibles d'évolution au gré des modifications apportées par les différents acteurs à leurs conditions contractuelles à travers le temps.

(190) CGU de Twitch, point 19 (b) (d).

(191) Voy., par exemple, l'ALUF de Fortnite, point 11.

(192) Règlement (CE) 593/2008 du Parlement européen et du Conseil du 17 juin 2008 sur la loi applicable aux obligations contractuelles (ci-après « règlement Rome I »), *J.O.*, L177/6, 4 juillet 2008, article 6 (1).

(193) Règlement Rome I, article 6 (2).

(194) Puisque ces règles sont impératives ; voy. F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 647 ; M. Buydens, *op. cit.*, p. 29.

(195) Règlement Rome I, article 3 (1).

(196) F. De Visscher et B. Michaux, *op. cit.*, p. 647.

(197) CJCE, 9 novembre 2000, arrêt *Ingmar GB Ltd c. Eaton Leonard Technologies Inc.*, C-381/98, EU:C:2000:605, points 25-26.

(198) Ce dernier point est particulièrement complexe et le développer plus avant nous emmènerait trop loin du sujet de la présente contribution.

(199) CGU de Twitch, point 8 (a).

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025

ou de l'éditeur du jeu, lorsqu'il diffuse son contenu sur Twitch. La politique juridique de Riot Games prévoit, à titre illustratif, que le créateur lui concède une licence non exclusive, mondiale et irrévocable, laquelle permet au studio de faire à peu près ce qu'il souhaite du contenu sans avoir à demander la permission de l'auteur et sans avoir à le créditer[200].

Puisque les règles belges de protection de l'auteur s'appliquent à tout le moins lorsque le *streamer* est un amateur et qu'il réside dans notre pays, il se pourrait que certains points de ces licences posent question. À l'heure où nous écrivons, l'ALUF de *Fortnite* prévoit, par exemple, une concession qui est perpétuelle[201]. Elle porte pourtant sur des œuvres futures, au moment où le contrat est signé, ce qui signifie qu'elle ne devrait être valable que pour un temps limité[202]. Il arrive également que l'accord conclu ne précise ni la durée ni l'étendue de la concession, voire qu'il ne dise rien quant à la rémunération de l'auteur[203].

b. L'autorisation du *streamer* en tant qu'artiste-interprète.

Finalement, soulignons que les ALUFs ne semblent pas toujours couvrir la performance du *streamer* si celle-ci venait à être protégée par le droit voisin de l'artiste-interprète. Il est fréquent que l'accord porte sur le « contenu » ou sur le « contenu généré par l'utilisateur », sans qu'aucune explication sur le sens à donner à cette notion ne soit fournie[204]. L'ALUF de *Fortnite* est le plus précis parmi ceux que nous avons analysé : il liste ce qui peut être considéré comme un contenu généré par l'utilisateur et vise notamment les « expériences »[205]. On peut supposer que cela renvoie aux expériences utilisateurs et donc aux performances du joueur, mais rien n'est moins sûr.

Or, en Belgique, « les dispositions contractuelles relatives aux droits de l'artiste-interprète ou exécutant et à leurs modes d'exploitation sont de stricte interprétation »[206]. Il y a, dès lors, peut-être matière à arguer que la licence prévue dans l'ALUF ne porte pas sur la prestation de l'artiste-interprète.

V. Conclusion

Le *live streaming* de jeux vidéo est un sujet actuel et d'intérêt. Il fait naître dans l'esprit du juriste des réflexions aussi profondes que passionnantes. Il ne peut en être autrement face à une industrie se développant autour d'une œuvre aussi complexe que l'objet vidéoludique.

Un tissu économique aux ramifications nombreuses s'est développé autour des *streamers*, des *viewers* et des plateformes. Pour permettre au contenu de parvenir en temps utile jusqu'à son destinataire, les intermédiaires mettent en place des CDN. Ceux-ci sont particulièrement efficaces mais leur utilisation implique que de nombreuses reproductions, transitoires ou non, des éléments audiovisuels du jeu soient effectuées. La (re)diffusion de ces éléments par le *streamer* peut par ailleurs constituer un acte de communication au public du jeu vidéo lorsque le contenu est mis à disposition des utilisateurs de plateforme en mode « public ».

De ce fait, on ne peut diffuser un flux sans autorisation du titulaire des droits sur le jeu. Une telle autorisation est-elle donnée à la plateforme pour qu'elle puisse accomplir des actes de communication au public ? La réponse reste incertaine. Ce qui est certain, en revanche, c'est que l'utilisateur accepte, lui, un ALUF plus ou moins permissif. Les amateurs se contentent d'accepter l'accord général tandis que les professionnels ont probablement le « privilège » de négocier un accord particulier avec l'ayant droit.

Outre cela, se pose la question de savoir si le contenu généré par l'utilisateur ne peut pas lui-même être protégé par le droit d'auteur ou les droits voisins. La réponse est nuancée. Si la performance en elle-même ne peut sans doute être couverte par le droit d'auteur dans la majorité des situations, il en va différemment de certains flux, qui incluent des éléments complémentaires à la performance qu'ils retransmettent. Ces *streams* pourraient bien, selon nous, être qualifiés d'œuvres audiovisuelles dérivées.

Tout cela est sans préjudice du fait que le *streamer* exécute une œuvre protégée lorsqu'il joue, et qu'il pourrait lui être octroyé la qualité d'artiste-interprète, à tout le moins lorsque le jeu demande une certaine intensité créative de sa part. Qu'il soit protégé ou non par le droit d'auteur, le flux peut quant à lui être assimilé à une première fixation de film.

Une multitude de combinaisons peuvent exister s'agissant de la titularité originaire, et de la cession, des droits. On retiendra à ce titre que l'éventuelle participation du *streamer* professionnel au sein d'un organisme de production n'est pas sans incidence.

Par ailleurs, à l'heure d'écrire ces lignes, les ALUFs et les conditions générales de Twitch prévoient une concession par l'utilisateur de ses droits sur l'œuvre dérivée. Il reste à déterminer si de telles licences sont valables en droit national.

(200) X, « Legal Jibber Jabber », disponible sur www.riotgames.com, mis à jour en août 2018, consulté le 4 juin 2022.
(201) ALUF de Fortnite, point 5.
(202) CDE, article XI.167, § 2.
(203) En droit belge, ces trois éléments doivent pourtant être précisés expressément à titre probatoire ; CDE, article 167, § 1er, alinéa 4 ; voy. égal. A. Cruquenaire, « La cession des droits d'auteur, un plan sans accroc », *A&M*, 2022/1, p. 65.
(204) Tel est par exemple le cas de la politique de Riot Games.
(205) ALUF de Fortnite, point 5.
(206) CDE, article XI.205, § 3, alinéa 2.

strada lex
UNamur [main] / UNamur (138.48.8.156)
La création de streams par les utilisateurs de jeux vidéo à l'épreuve du droit d'auteur et des droits voisins : le cas de Twitc...
www.stradalex.com - 20/03/2025