Eigenflow

GUIDE · 13 NOVEMBRE 2026

Être payé pour clipper GTA 6

La seule campagne trouvée paie 0,70 $ les 1 000 vues et 35 $ au maximum par clip. Le calcul, OpenShorts pas à pas, et le piège des droits

PAR

Abyane Nabeebaccus

INSTAGRAM

@abyane_nb

ÉDITION

novembre 2026

Tu as commenté CLIP, voici les deux liens : la campagne GTA 6 sur Content Rewards et OpenShorts sur GitHub.

Oui, on peut être payé pour poster des clips de GTA 6. Mais pas par Rockstar. Le 13 novembre 2026, sur Content Rewards, une plateforme de clipping payé, une seule campagne portait GTA 6 dans son nom. Elle sert à faire entendre une chanson, « Tokyo Girl » de Passive. Elle paie 0,70 $ (0,63 €) les 1 000 vues, et 35 $ (31,67 €) au maximum par clip, avant 10 % de frais.

Tu trouveras ici les chiffres de cette campagne et le calcul qui va avec, puis OpenShorts, le logiciel gratuit qui découpe une longue vidéo en clips verticaux, avec son installation. Le plus important est à la fin : à qui sont les images que tu postes, et ce qu'en disent Rockstar, TikTok, Instagram et YouTube.

Pages officielles relues le 13 novembre 2026. On n'a aucun lien avec Content Rewards, Whop, Rockstar Games, Take-Two ou OpenShorts.

À savoir avant de lire

- On n'a pas installé OpenShorts. On a lu son code et sa documentation. Les captures viennent du dépôt et de son site : ce sont leurs démos, pas notre test.
- GTA 6 sort le 19 novembre 2026, sur PlayStation 5 et Xbox Series X|S. Avant cette date, aucune image du jeu ne vient de toi, et Rockstar fait retirer toute image d'une copie obtenue avant la sortie.
- La campagne paie au plus 35 $ par clip, soit 31,50 $ (28,50 €) après les 10 % de frais. Au-delà de 50 000 vues, un clip ne rapporte plus rien.
- Content Rewards demande d'avoir 18 ans. Il faut une mention de pub au début de chaque clip, et le lien du post doit être envoyé dans les 30 minutes. Acheter des vues fait bannir pour de bon.
- Reprendre le live d'un streamer sans son accord, c'est utiliser une œuvre qui n'est pas à toi. Même avec son accord, les images du jeu restent à Rockstar, qui ne tolère que les vidéos de fans qui ne rapportent rien.
- Instagram et TikTok montrent moins, ou plus du tout, les vidéos reprises sans apport. Instagram cite parmi ses exemples les sous-titres dans la langue de l'audio et les bandes qui changent le format : exactement ce qu'ajoute un outil de découpe automatique.

1. Comment marche le clipping payé

Le principe

Une marque, un artiste ou un streamer met un budget dans une campagne. Tu découpes des extraits courts selon ses consignes, tu les postes sur ton compte TikTok ou Instagram, et tu es payé selon les vues de ton post. Content Rewards vérifie les vues, la marque accepte ou refuse chaque clip, et l'argent arrive sur ton solde.

Le CPM, le minimum et le plafond

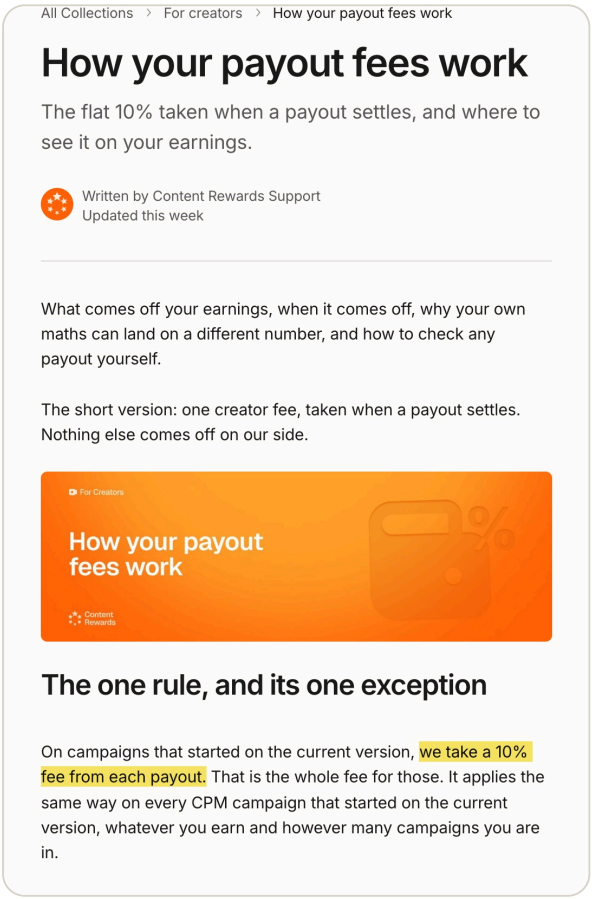
La plupart des campagnes paient au CPM, c'est-à-dire pour 1 000 vues. Trois chiffres sont affichés sur chaque campagne : le tarif pour 1 000 vues, le minimum et le maximum par clip.

- Le calcul : tes vues divisées par 1 000, multipliées par le tarif.
- Le minimum : tant que ton clip n'a pas gagné cette somme, rien n'est mis de côté pour toi.
- Le maximum : une fois atteint, les vues suivantes ne rapportent plus rien.

Le tarif retenu est celui du jour où tu envoies ton clip. Les vues comptent par tours de 7 jours suivis de 3 jours de vérification, et jusqu'à 30 jours après l'envoi. Les vues d'après s'affichent, mais ne sont pas payées.

Les frais, et le lien avec Whop

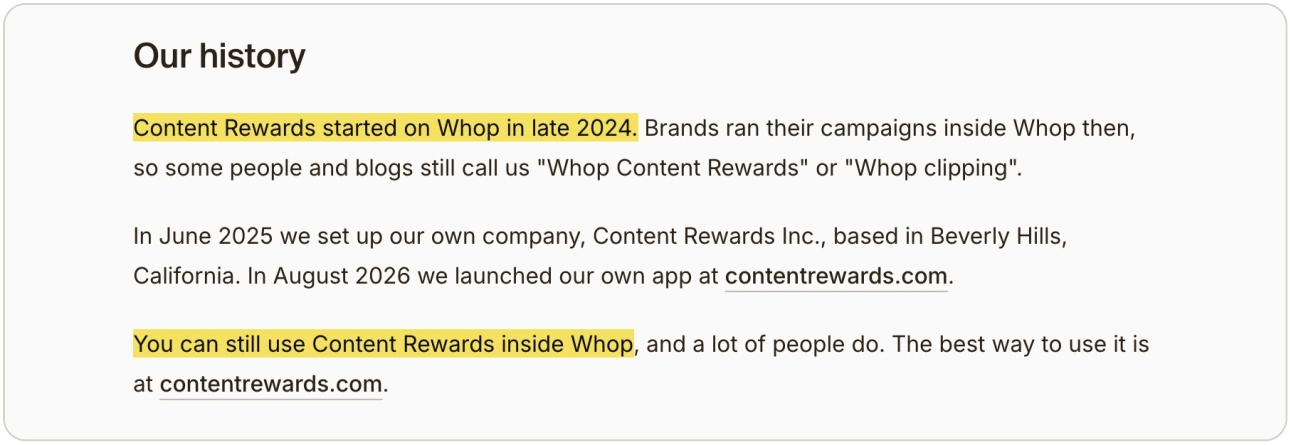
Content Rewards garde 10 % de chaque versement sur les campagnes au CPM lancées depuis sa nouvelle version (celle du GTA 6 date du 8 novembre 2026). Les sommes affichées sur ta page de gains sont déjà nettes de ces frais.



La page d'aide de Content Rewards sur les frais, le 13 novembre 2026 : 10 % pris sur chaque versement

Content Rewards et Whop sont deux sociétés différentes, mais liées. Content Rewards a démarré à l'intérieur de Whop fin 2024, d'où le nom « Whop Content Rewards » qu'on lit encore. La société Content Rewards Inc. existe depuis juin 2025, et son appli tourne sur contentrewards.com depuis août 2026. Whop sert toujours aux paiements : ton argent passe de ton solde Content Rewards à

ton solde Whop (gratuit), puis de Whop vers ta banque, PayPal ou un portefeuille. Ce dernier retrait a des frais, fixés par le prestataire de paiement et plus élevés en virement instantané.



Our history

Content Rewards started on Whop in late 2024. Brands ran their campaigns inside Whop then, so some people and blogs still call us "Whop Content Rewards" or "Whop clipping".

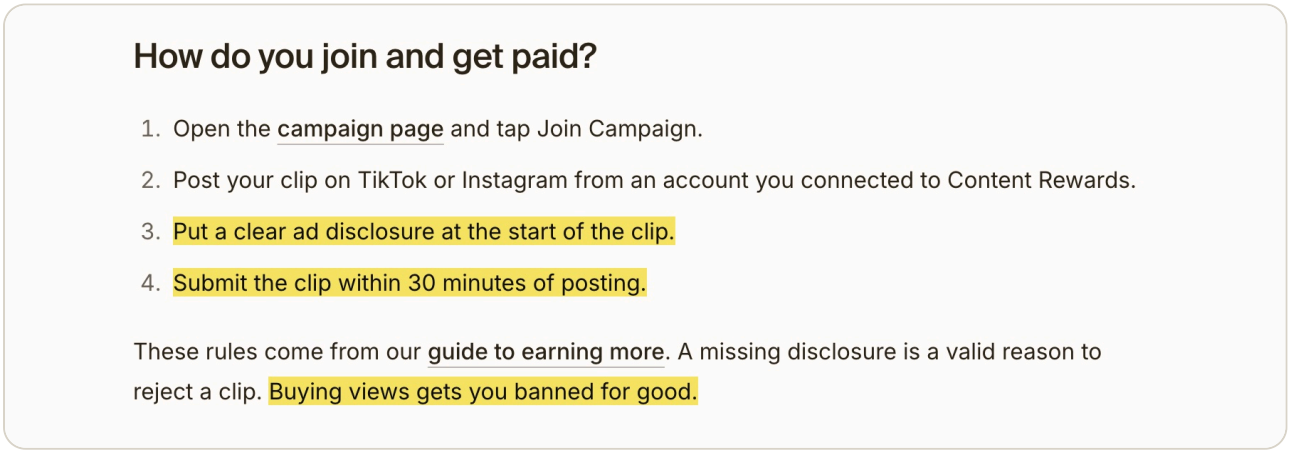
In June 2025 we set up our own company, Content Rewards Inc., based in Beverly Hills, California. In August 2026 we launched our own app at contentrewards.com.

You can still use Content Rewards inside Whop, and a lot of people do. The best way to use it is at contentrewards.com.

La page About de Content Rewards, mise à jour le 7 novembre 2026 : démarré sur Whop fin 2024, encore utilisable depuis Whop

Les règles qui font refuser un clip

- 18 ans minimum, même avec l'accord des parents.
- Une mention de pub claire au début de la vidéo. En France, la loi sur l'influence commerciale demande d'afficher l'intention commerciale, par exemple avec le mot « Publicité » ou « Collaboration commerciale ». Content Rewards conseille aussi l'étiquette de partenariat payé de la plateforme.
- Le post vient d'un compte connecté et vérifié dans Content Rewards. Un compte lié seulement dans Whop ne compte pas.
- Le lien du post est envoyé moins de 30 minutes après la publication.
- Pas de publication en « Collab » Instagram, sauf si la campagne l'autorise : les vues se partagent entre deux comptes et ne se comptent plus.
- Un même clip ne va que dans une seule campagne.
- Aucune vue, aucun like, aucun abonné acheté. C'est un bannissement définitif, et les comptes sociaux reliés peuvent être bloqués aussi.



How do you join and get paid?

1. Open the campaign page and tap Join Campaign.
2. Post your clip on TikTok or Instagram from an account you connected to Content Rewards.
3. Put a clear ad disclosure at the start of the clip.
4. Submit the clip within 30 minutes of posting.

These rules come from our guide to earning more. A missing disclosure is a valid reason to reject a clip. Buying views gets you banned for good.

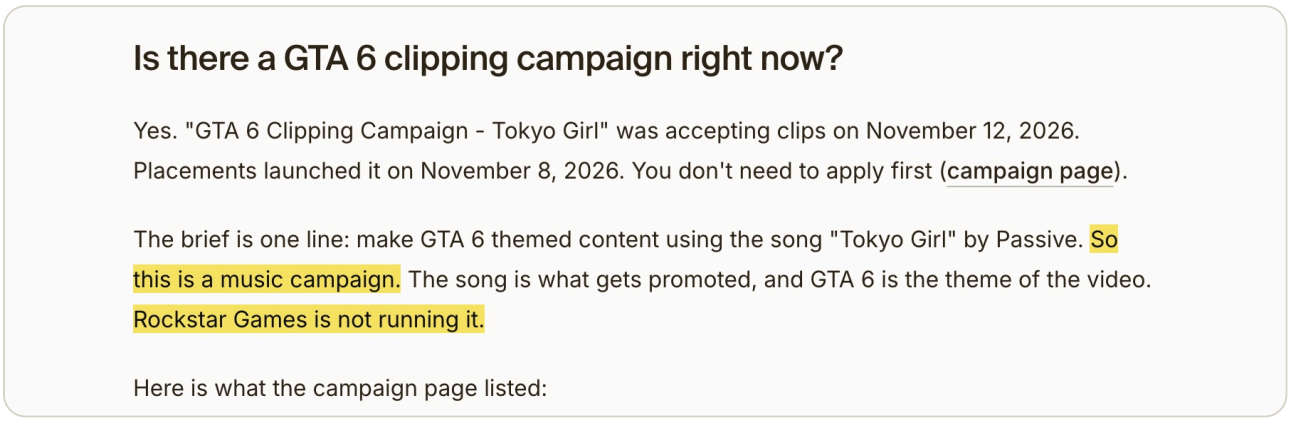
L'article de Content Rewards sur GTA 6, le 13 novembre 2026 : mention de pub au début, envoi dans les 30 minutes, bannissement pour des vues achetées

2. La vraie campagne GTA 6

Ce que dit la page le 13 novembre

Dans la recherche de Content Rewards, le mot « GTA » sortait 7 campagnes le 13 novembre à 20 h 33. Une seule portait GTA 6 dans son nom : « GTA 6 Clipping Campaign - Tokyo Girl ». Les six autres : trois Call of Duty, une Football Manager 27, une Lysium et une LACY. Les recherches « Grand Theft Auto » et « Rockstar » ne donnaient rien. On n'a pas cherché sur d'autres plateformes.

La consigne tient en une ligne : faire des vidéos sur le thème de GTA 6 avec la chanson « Tokyo Girl » de Passive. La chanson doit passer dans le clip. C'est une campagne musicale, lancée le 8 novembre par Placements. Rockstar n'y est pour rien.

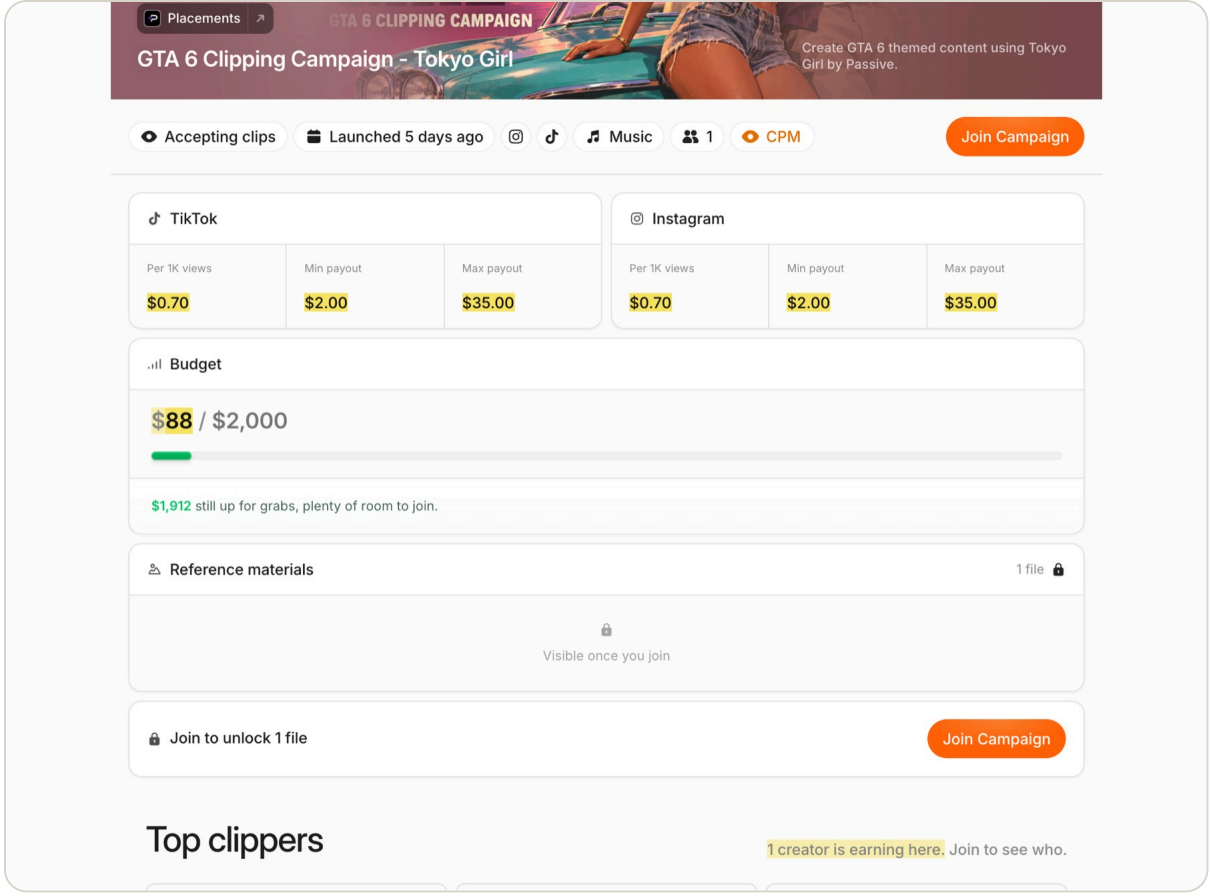


L'article de Content Rewards du 12 novembre 2026 : une campagne musicale, que Rockstar Games ne finance pas

Ce que la page affichait le 13 novembre à 20 h 32 :

- TikTok et Instagram : 0,70 $ (0,63 €) les 1 000 vues ;
- 2 $ (1,81 €) minimum et 35 $ (31,67 €) maximum par clip ;
- budget : 88 $ dépensés sur 2 000 $ (1 809,62 €), 1 912 $ restants ;
- un seul créateur y gagnait de l'argent ;
- un fichier de référence, visible seulement après l'inscription.

Franchement, c'est une petite campagne : 1 912 $ (1 730 €) à partager entre tous ceux qui s'y mettront, à un tarif sous la médiane du jeu vidéo.



La page de la campagne GTA 6 sur Content Rewards le 13 novembre 2026 : 0,70 $ les 1 000 vues, 2 $ minimum, 35 $ maximum, 88 $ dépensés sur 2 000 $

Le calcul

À 0,70 $ les 1 000 vues :

- 10 000 vues rapportent 7 $ (6,33 €), soit 6,30 $ (5,70 €) après frais ;
- 50 000 vues rapportent 35 $, le plafond : 31,50 $ (28,50 €) après frais ;
- au-delà de 50 000 vues, plus rien. Un clip à un million de vues paie 35 $ lui aussi, au lieu de 700 $ sans plafond ;
- sous 2 858 vues, le clip n'atteint pas les 2 $ du minimum : rien n'est versé.

Cinq clips à 50 000 vues paient donc 175 $ (158,34 €), soit 157,50 $ (142,51 €) après frais. Un seul clip à un million paie 35 $. Content Rewards le dit lui-même dans son article sur GTA 6. Avec 1 912 $ restants, le budget couvrait au plus 54 clips au plafond le 13 novembre, et chaque clip doit encore être accepté par la marque.

Ce que rapporte un clip de la campagne GTA 6, vue par vue

Tarif de la page de la campagne le 13/11/2026 : 0,70 $ les 1 000 vues, 2 $ minimum, 35 $ maximum par clip. Frais de Content Rewards : 10 %, retenus au paiement. Notre calcul.

Un seul clip

	GAGNÉ	REÇU APRÈS 10 %	REÇU EN EUROS
2 000 vues	**1,40 $, sous le minimum**	0 $	0 €
10 000 vues	7,00 $	6,30 $	5,70 €
50 000 vues	**35,00 $, plafond atteint**	31,50 $	28,50 €
1 000 000 vues	**35,00 $ (700 $ sans plafond)**	31,50 $	28,50 €

Cinq clips moyens contre un gros succès

	GAGNÉ	REÇU APRÈS 10 %	REÇU EN EUROS
5 clips à 50 000 vues	**175,00 $**	157,50 $	142,51 €
1 clip à 1 000 000 vues	35,00 $	31,50 $	28,50 €

Sous 2 $ gagnés (moins de 2 858 vues), rien n'est versé. Au-delà de 50 000 vues, un clip ne rapporte plus rien. Chaque clip doit être accepté par la marque et le budget doit suffire (1 912 $ restants le 13/11 à 20 h 32). 1 $ = 0,90481 € (BCE, 13/11/2026).

Notre calcul pour la campagne GTA 6 : un clip plafonne à 35 $ dès 50 000 vues, cinq clips moyens rapportent 157,50 $ après frais contre 31,50 $ pour un seul clip à un million de vues

How much does a GTA 6 clip pay?

Divide your views by 1,000 and multiply by the rate. At $0.70, a clip with 10,000 views earns $7.00. A clip with 50,000 views earns $35.00, which is the cap for one clip.

That cap matters here. Views past 50,000 on a single clip add nothing. So five clips with 50,000 views each pay more than one clip with 1 million.

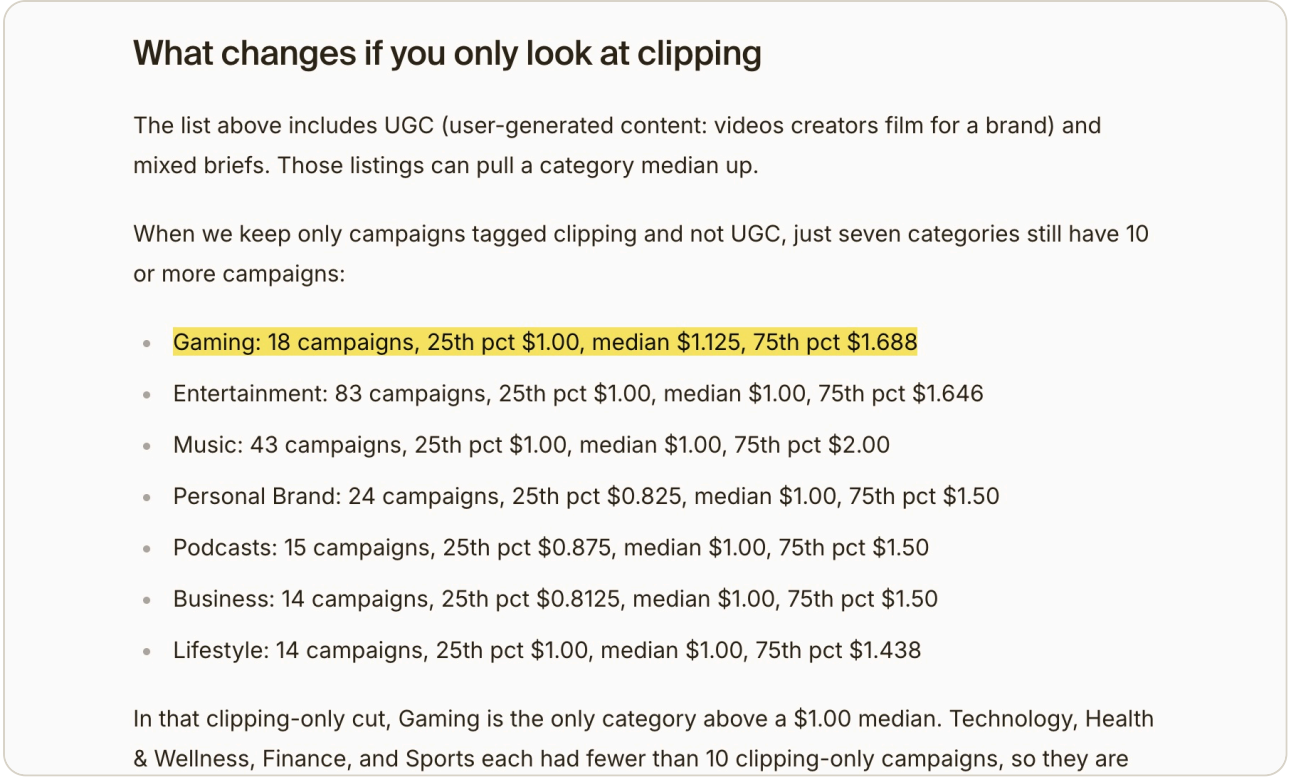
Content Rewards takes a 10% fee from each CPM payout. CPM means cost per 1,000 views. A $35.00 clip pays you $31.50 (how payout fees work).

For context, gaming clipping campaigns had a median rate of $1.125 per 1,000 views on November 10, 2026, across 18 campaigns (highest-paying niches). This one pays less. Its pull is timing: GTA 6 videos are about to get a lot of views.

L'article de Content Rewards du 12 novembre 2026 : plafond à 50 000 vues, cinq clips à 50 000 vues paient plus qu'un seul à un million, 10 % de frais

Ce que paient les autres campagnes de jeu vidéo

Content Rewards publie ses propres relevés. Le 10 novembre 2026, sur les campagnes de pur clipping, le jeu vidéo était la seule catégorie au-dessus de 1 $: 1,125 $ (1,02 €) les 1 000 vues en médiane, sur 18 campagnes. La moitié payait entre 1 $ et 1,688 $ (1,53 €). La campagne GTA 6, à 0,70 $, paie moins que la médiane de sa catégorie. Son plafond aussi est bas : sur 707 campagnes relevées le même jour, le plafond médian était de 200 $ (180,96 €) par clip.



What changes if you only look at clipping

The list above includes UGC (user-generated content: videos creators film for a brand) and mixed briefs. Those listings can pull a category median up.

When we keep only campaigns tagged clipping and not UGC, just seven categories still have 10 or more campaigns:

- Gaming: 18 campaigns, 25th pct $1.00, median $1.125, 75th pct $1.688
- Entertainment: 83 campaigns, 25th pct $1.00, median $1.00, 75th pct $1.646
- Music: 43 campaigns, 25th pct $1.00, median $1.00, 75th pct $2.00
- Personal Brand: 24 campaigns, 25th pct $0.825, median $1.00, 75th pct $1.50
- Podcasts: 15 campaigns, 25th pct $0.875, median $1.00, 75th pct $1.50
- Business: 14 campaigns, 25th pct $0.8125, median $1.00, 75th pct $1.50
- Lifestyle: 14 campaigns, 25th pct $1.00, median $1.00, 75th pct $1.438

In that clipping-only cut, Gaming is the only category above a $1.00 median. Technology, Health & Wellness, Finance, and Sports each had fewer than 10 clipping-only campaigns, so they are

L'article de Content Rewards du 10 novembre 2026 sur les tarifs par catégorie : jeu vidéo, 18 campagnes de clipping, médiane de 1,125 $ les 1 000 vues

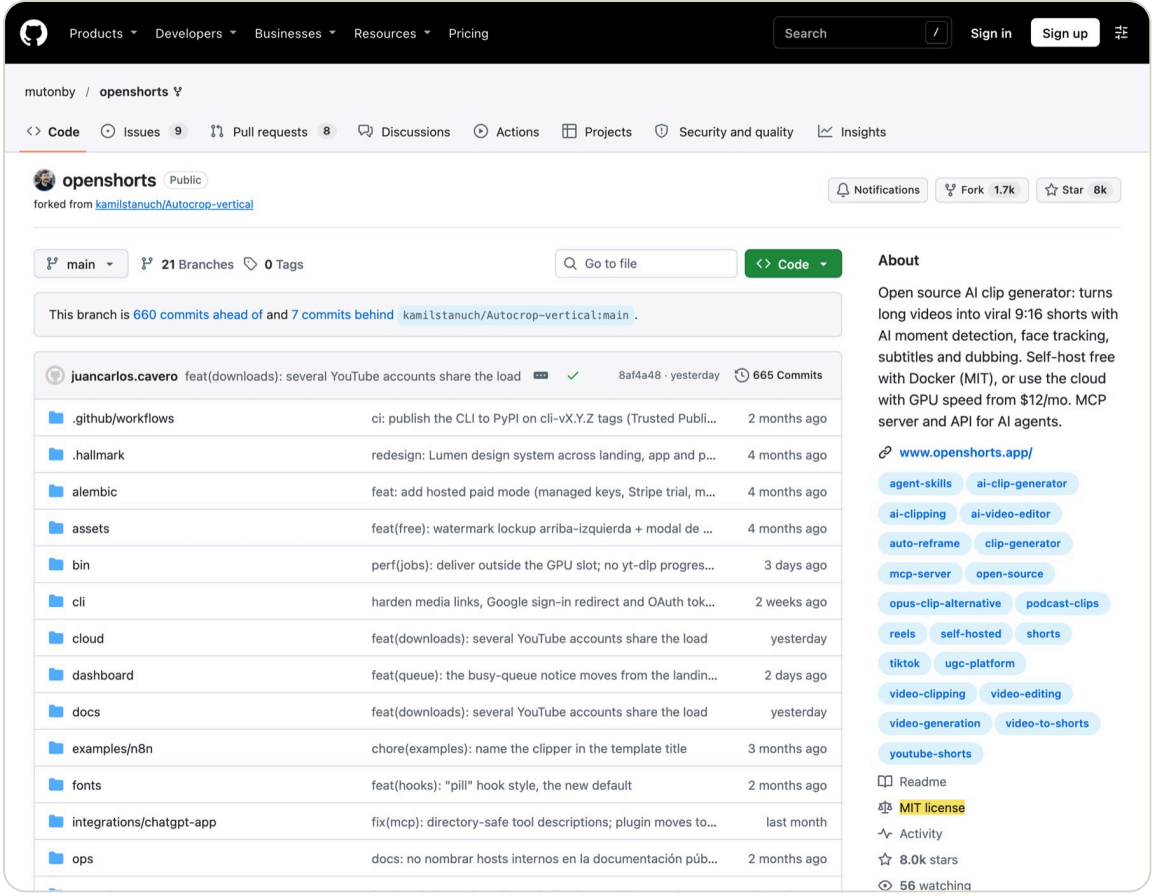
Le compteur de la vidéo vient de Content Rewards : « plus de 15 millions de dollars versés aux créateurs, frais déduits » (environ 13,6 millions d'euros), chiffres de la société au 10 novembre 2026. Il compte tous les créateurs ensemble, clipping et vidéos tournées pour les marques, et personne ne l'a audité. Sa page About, mise à jour le 7 novembre, disait encore plus de 14 millions.

---

3. OpenShorts : ce qu'il fait vraiment

Ce qu'il fait

OpenShorts est un logiciel libre, sous licence MIT, qui transforme une longue vidéo en clips verticaux de 15 à 60 secondes pour TikTok, Reels et Shorts. Le dépôt comptait 8 003 étoiles sur GitHub le 13 novembre à 20 h 26, et 8 008 à 21 h 14. Seul le dossier cloud, qui sert à leur version payante en ligne, est sous une autre licence : tu n'en as pas besoin chez toi.



La page du dépôt mutonby/openshorts sur GitHub le 13 novembre 2026 : 8k étoiles, 1,7k copies, licence MIT

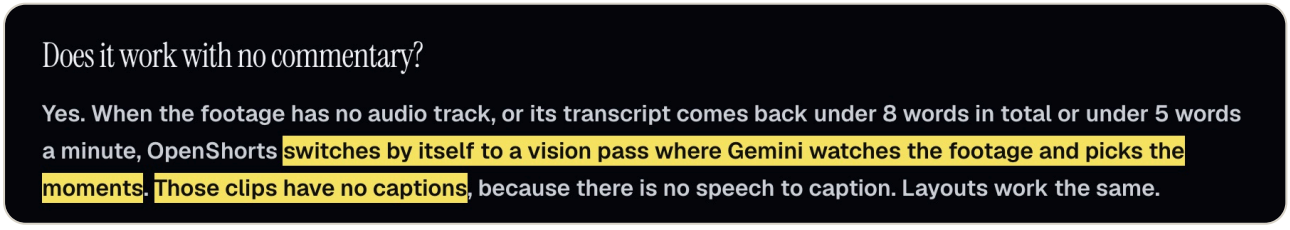
D'après son code et son README :

- Il transcrit la vidéo avec faster-whisper, avec le minutage de chaque mot.
- Il envoie la transcription à Gemini 3.1 Flash-Lite, le modèle de Google, qui choisit de 3 à 15 moments. Il peut aussi passer par un modèle installé sur ton ordinateur.
- Il recadre chaque scène en vertical : il suit le visage quand il y en a un, sinon il garde l'image entière sur un fond flou, ou zoome autour du mouvement.
- Il incruste les sous-titres et peut ajouter une phrase d'accroche.
- D'après son site, la vidéo de départ doit durer au moins 45 secondes.

Avant de lancer le traitement, l'interface te fait cocher une case : « je confirme que ce contenu est à moi ou que j'ai le droit de le traiter ». La responsabilité reste la tienne.

Avec une partie sans commentaire

C'est le cas qui compte pour GTA. Si la vidéo contient moins de 8 mots en tout, ou moins de 5 mots par minute, OpenShorts passe tout seul en analyse de l'image. Gemini regarde alors une copie réduite de ta vidéo (360p, une image par seconde) et choisit les moments à l'œil.



La page GTA 6 du site d'OpenShorts, le 13 novembre 2026 : sans commentaire, Gemini regarde la vidéo, et les clips n'ont pas de sous-titres

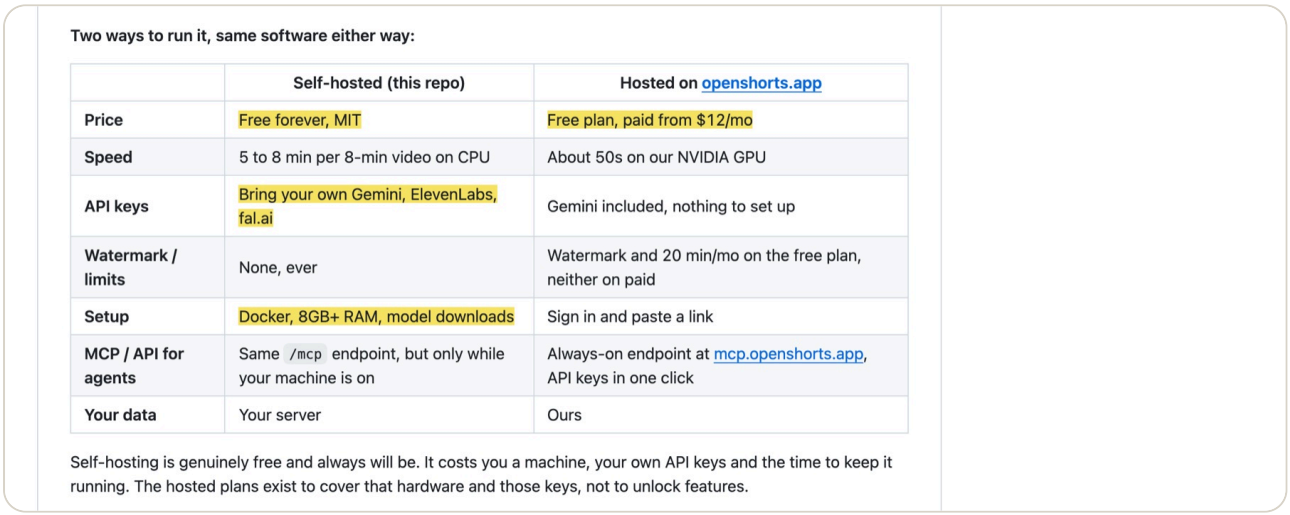
Ce que ça change :

- Pas de sous-titres, puisqu'il n'y a rien à transcrire.
- Il faut une clé Gemini. Un modèle installé chez toi ne lit que du texte : il ne peut pas regarder l'image, et la vidéo échoue avec un message qui le dit.
- Si tu commentes ta partie au micro, OpenShorts lit ce que tu dis, sous-titre tes phrases et peut tourner avec un modèle local. Attention : le dialogue des cinématiques compte aussi comme de la parole, et il peut l'orienter vers les scènes de l'histoire que Rockstar fait retirer. Le site d'OpenShorts le reconnaît : l'IA ne sait pas ce qui gâche l'histoire.

Ce qu'il coûte

Chez toi, le logiciel est gratuit, sans filigrane et sans limite. Il te faut :

- un ordinateur avec 8 Go de mémoire vive au moins, et Docker. L'offre Docker Personal, qui comprend Docker Desktop, est à 0 $;
- une clé Gemini, ou un modèle local. L'offre gratuite de l'API Gemini existe, mais Google indique que les données envoyées servent alors à améliorer ses produits. Au tarif payant, Gemini 3.1 Flash-Lite coûte 0,25 $ (0,23 €) le million de jetons en entrée et 1,50 $ (1,36 €) en sortie, d'après la page des prix de Google du 13 novembre, affichés en dollars sans mention des taxes. Le README parle de moins d'un centime de dollar pour une vidéo de 10 minutes : chiffre de l'équipe, pas mesuré par nous ;
- de la patience : 5 à 8 minutes de calcul pour une vidéo de 8 minutes sur un processeur ordinaire, d'après le README.



Two ways to run it, same software either way:

	Self-hosted (this repo)	Hosted on openshorts.app
Price	Free forever, MIT	Free plan, paid from $12/mo
Speed	5 to 8 min per 8-min video on CPU	About 50s on our NVIDIA GPU
API keys	Bring your own Gemini, ElevenLabs, fal.ai	Gemini included, nothing to set up
Watermark / limits	None, ever	Watermark and 20 min/mo on the free plan, neither on paid
Setup	Docker, 8GB+ RAM, model downloads	Sign in and paste a link
MCP / API for agents	Same `/mcp` endpoint, but only while your machine is on	Always-on endpoint at mcp.openshorts.app, API keys in one click
Your data	Your server	Ours

Self-hosting is genuinely free and always will be. It costs you a machine, your own API keys and the time to keep it running. The hosted plans exist to cover that hardware and those keys, not to unlock features.

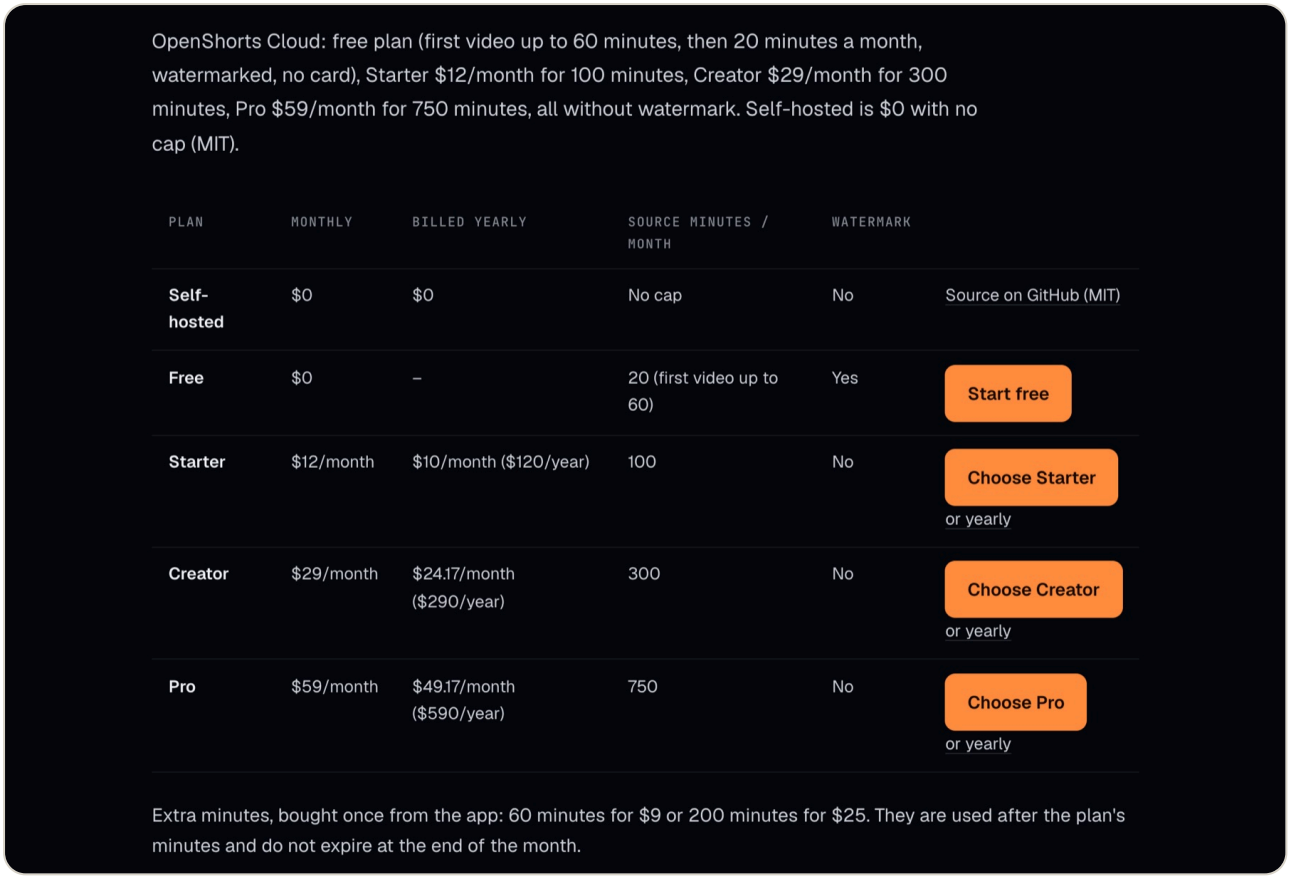
Le README d'OpenShorts le 13 novembre 2026 : chez toi gratuit sous licence MIT, avec tes propres clés et 8 Go de RAM ; en ligne, offre gratuite puis à partir de 12 $ par mois

La version en ligne, OpenShorts Cloud, fait la même chose sur leurs machines, avec la clé Gemini comprise. Prix relevés le 13 novembre, en dollars :

- gratuit : ta première vidéo jusqu'à 60 minutes, puis 20 minutes par mois, avec un filigrane, sans carte bancaire ;
- Starter : 12 $ (10,86 €) par mois pour 100 minutes, ou 10 $ (9,05 €) par mois payés à l'année ;
- Creator : 29 $ (26,24 €) par mois pour 300 minutes ;
- Pro : 59 $ (53,38 €) par mois pour 750 minutes.

Les minutes comptent la durée de la vidéo que tu envoies, pas celle des clips. La page n'affiche aucun prix en euros, et le catalogue de prix du service ne contient que des dollars. Les conditions d'utilisation disent que les taxes éventuelles sont indiquées au moment du paiement : on ne sait

donc pas si ces prix sont HT ou TTC pour la France, et on n'a pas payé pour le voir. Le service est exploité par une société espagnole, TONVI TECH SL, à Málaga.



La page des prix d'OpenShorts le 13 novembre 2026 : gratuit chez toi, 20 minutes par mois avec filigrane en ligne, Starter à 12 $ par mois pour 100 minutes

---

4. Installer OpenShorts pas à pas

On ne l'a pas lancé. Ce qui suit vient du README du dépôt, au commit du 12 novembre 2026.

1. Installe Docker Desktop depuis docker.com et lance-le. Vérifie que ton ordinateur a au moins 8 Go de mémoire vive.

2. Crée une clé Gemini sur aistudio.google.com/app/apikey, avec ton compte Google. Garde-la pour toi.

3. Ouvre un terminal et tape les trois commandes ci-dessous, une par une. La dernière construit les conteneurs et télécharge les modèles : la première fois, compte plusieurs minutes.

4. Ouvre http://localhost:5175 dans ton navigateur.

5. Va dans Settings et colle ta clé Gemini. Elle est gardée chiffrée dans ton navigateur. Les autres clés (fal.ai, ElevenLabs, Upload-Post) servent aux acteurs IA, au doublage et à la publication automatique : pas besoin pour découper.

6. Dans Clip Generator, envoie ta vidéo, coche la case sur tes droits, et lance.

7. Pour tout arrêter : Ctrl+C dans le terminal.

> git clone https://github.com/mutonby/openshorts.git

> cd openshorts

> docker compose up --build

Sans clé Google, avec un modèle local

Si tu commentes tes parties, tu peux te passer de Gemini. Installe Ollama et un modèle d'au moins 7 ou 8 milliards de paramètres : d'après le README, ceux de 3 milliards ne rendent pas des réponses exploitables de façon fiable. Lance Ollama avec OLLAMA_CONTEXT_LENGTH=16384, sinon il s'arrête à 4 096 jetons et coupe la transcription sans prévenir. Puis crée un fichier .env à la racine du dossier openshorts :

```
À COLLER

LLM_BASE_URL=http://host.docker.internal:11434/v1
LLM_MODEL=qwen2.5:14b
```

L'interface arrête alors de demander la clé Gemini. Rappel : une partie sans voix demande quand même Gemini, parce qu'il faut regarder l'image.

---

5. Le piège : à qui sont les images

Les lives des streamers

Reprendre le live d'un streamer pour le poster ailleurs et gagner de l'argent, il faut son accord. Content Rewards l'écrit en toutes lettres : « oui, il faut une permission pour clipper un streamer », et un post fait sans licence peut être retiré. Le bouton « clip » de Twitch ou de YouTube te laisse faire un extrait sur leur site, pas le reposter ailleurs contre de l'argent. Et citer le streamer en légende ne remplace pas son accord.

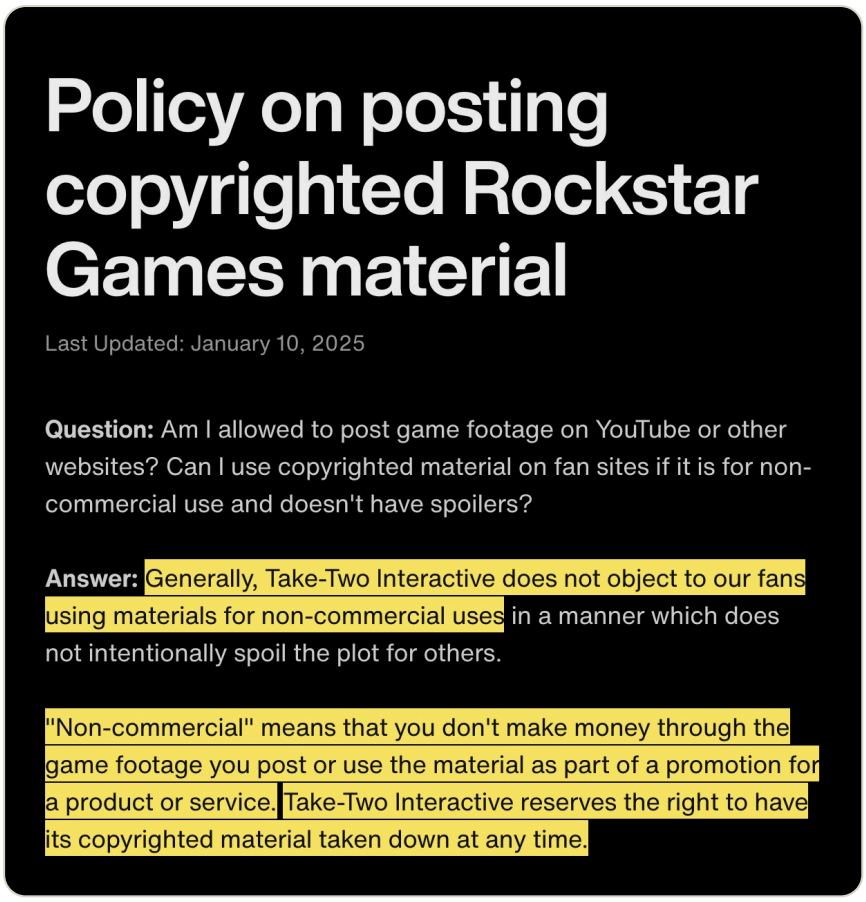
Même avec l'accord du streamer, une partie de l'image ne lui appartient pas : le jeu. C'est Rockstar qui décide pour ses images.

Ce que dit Rockstar

La politique de Rockstar sur ses contenus protégés, mise à jour le 10 janvier 2025, relue le 13 novembre 2026 :

- En général, Take-Two ne s'oppose pas à ce que les fans utilisent ses images à des fins non commerciales, sans gâcher l'histoire aux autres.
- « Non commercial » veut dire que tu ne gagnes pas d'argent avec les images du jeu que tu postes, et que tu ne t'en sers pas pour promouvoir un produit ou un service.
- Take-Two se réserve le droit de faire retirer ses contenus à tout moment. Ça vaut pour toutes les vidéos, même tolérées.
- Sont retirées : toute image d'une copie du jeu avant sa sortie officielle (« early unboxing » compris), la fin du jeu, les montages de cinématiques ou de dialogues de l'histoire, les grandes révélations du scénario, les cinématiques isolées, les émissions de télé et spectacles du jeu montrés seuls, la triche et les mods non autorisés.

- Les cinématiques passent dans une partie plus longue ou dans un « Let's Play » commenté.



Policy on posting copyrighted Rockstar Games material

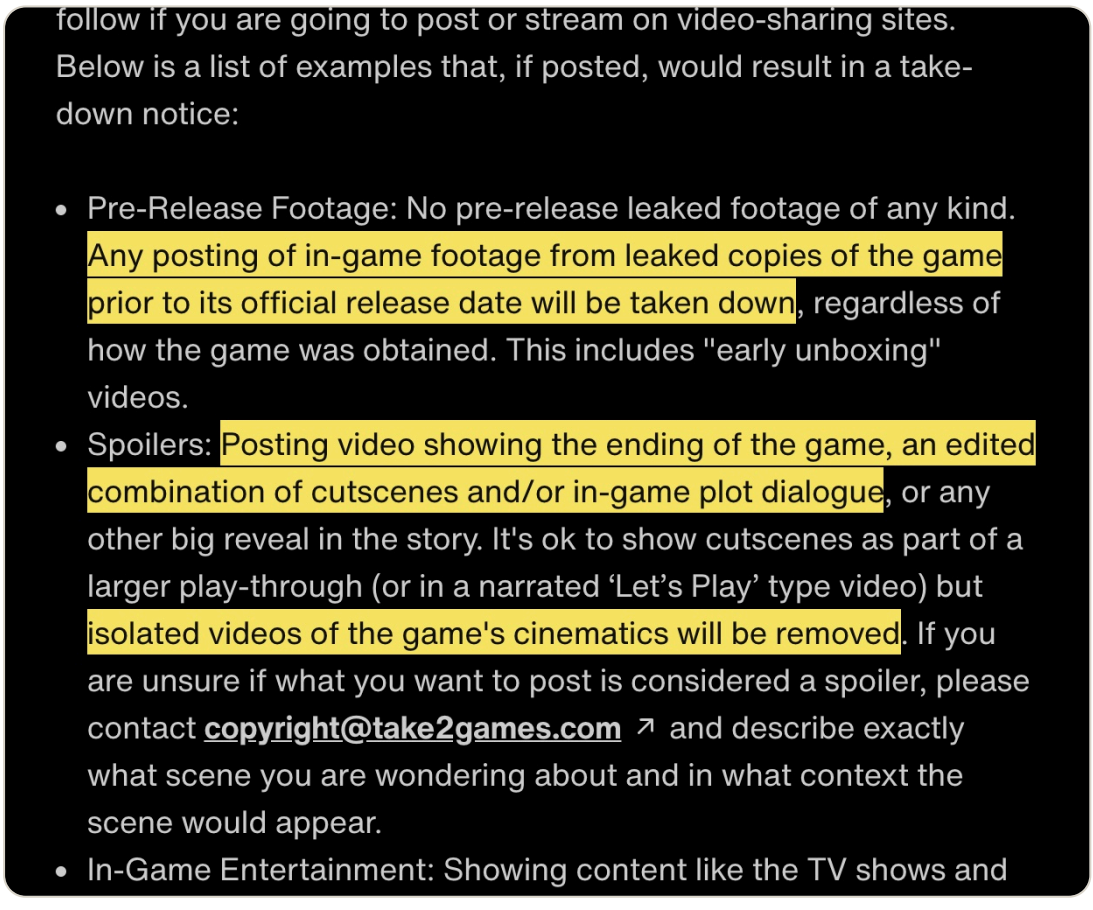
Last Updated: January 10, 2025

Question: Am I allowed to post game footage on YouTube or other websites? Can I use copyrighted material on fan sites if it is for non-commercial use and doesn't have spoilers?

Answer: Generally, Take-Two Interactive does not object to our fans using materials for non-commercial uses in a manner which does not intentionally spoil the plot for others.

"Non-commercial" means that you don't make money through the game footage you post or use the material as part of a promotion for a product or service. Take-Two Interactive reserves the right to have its copyrighted material taken down at any time.

La politique de Rockstar sur ses contenus protégés, relue le 13 novembre 2026 : usage non commercial toléré, sans argent ni promotion, et retrait possible à tout moment



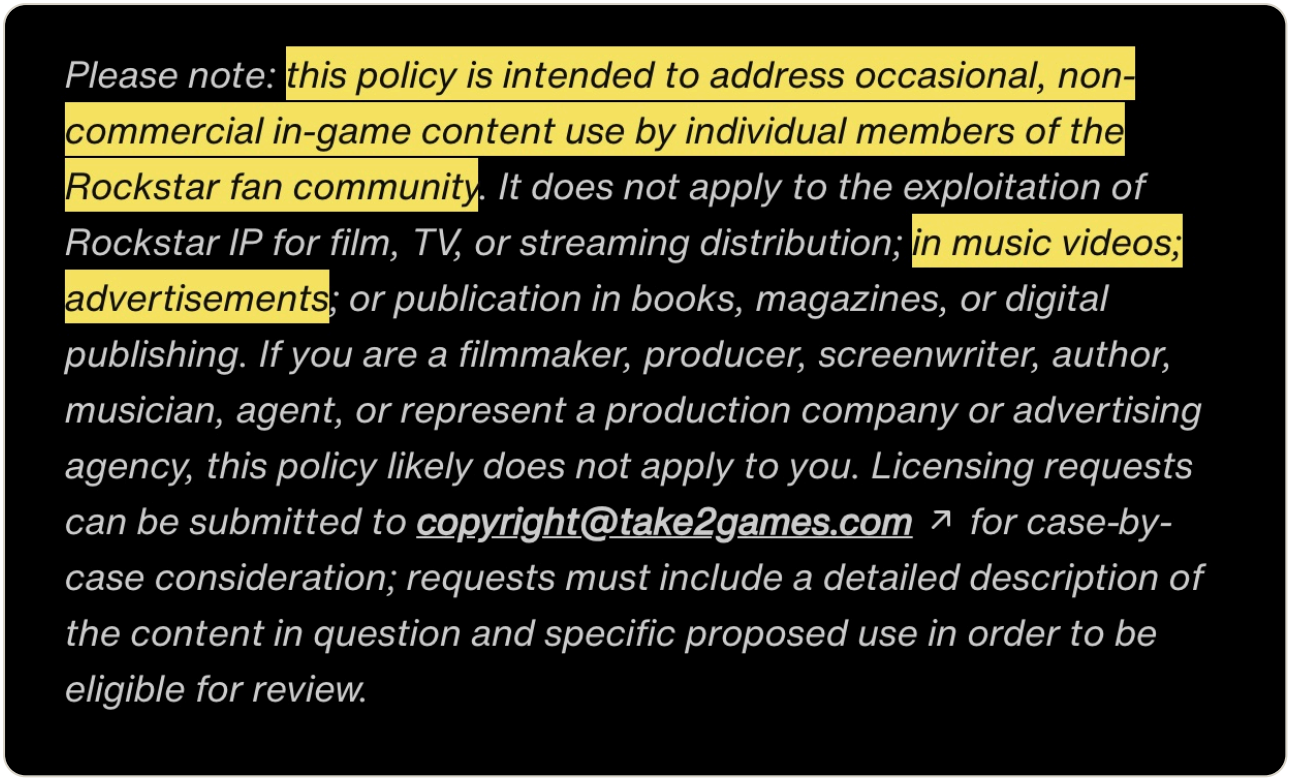
follow if you are going to post or stream on video-sharing sites. Below is a list of examples that, if posted, would result in a take-down notice:

- Pre-Release Footage: No pre-release leaked footage of any kind. Any posting of in-game footage from leaked copies of the game prior to its official release date will be taken down, regardless of how the game was obtained. This includes "early unboxing" videos.
- Spoilers: Posting video showing the ending of the game, an edited combination of cutscenes and/or in-game plot dialogue, or any other big reveal in the story. It's ok to show cutscenes as part of a larger play-through (or in a narrated 'Let's Play' type video) but isolated videos of the game's cinematics will be removed. If you are unsure if what you want to post is considered a spoiler, please contact **copyright@take2games.com** ↗ and describe exactly what scene you are wondering about and in what context the scene would appear.
- In-Game Entertainment: Showing content like the TV shows and

La même page : images d'avant la sortie, fin du jeu, montages de cinématiques et cinématiques isolées retirés

La même page précise qu'elle vise un usage occasionnel et non commercial par des fans, et qu'elle ne s'applique pas aux clips musicaux ni aux publicités. Une campagne payée pour

promouvoir une chanson coche les deux cases. Pour ce genre d'usage, Rockstar renvoie vers une demande de licence à copyright@take2games.com, étudiée au cas par cas.

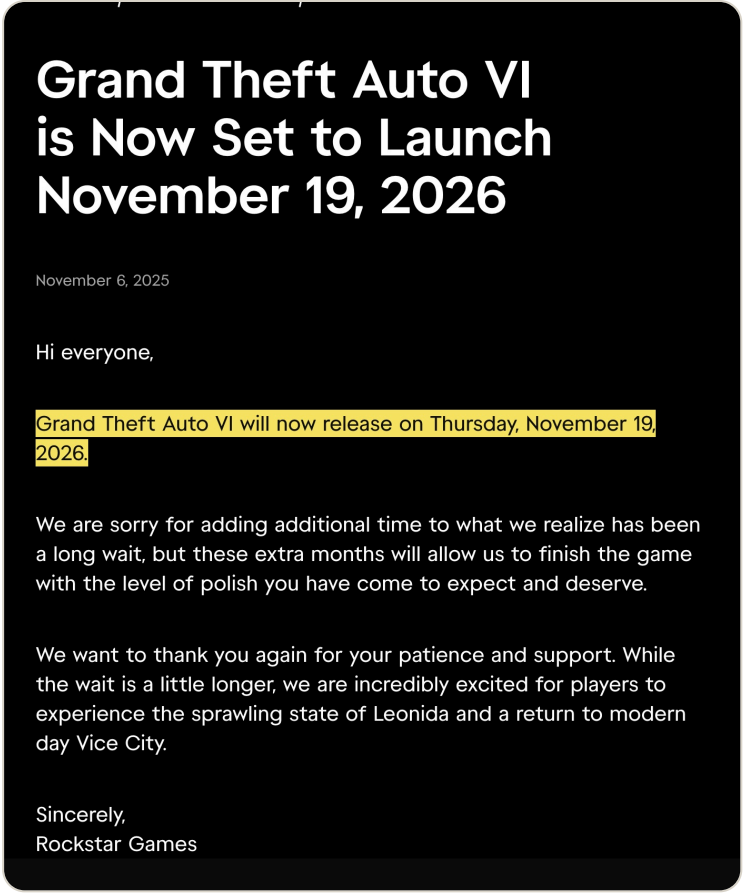


La fin de la politique de Rockstar : elle ne s'applique pas aux clips musicaux ni aux publicités

Concrètement : filmer ta propre partie après la sortie, sans la fin ni les cinématiques, c'est le moins risqué. Content Rewards le dit aussi : les images que tu captures toi-même sur ta console sont les plus sûres. Mais une vidéo payée reste commerciale au sens de Rockstar. Le risque, c'est le retrait de la vidéo, donc la fin de ses vues et de ce qu'elle rapporte.

La date : rien avant le 19 novembre

Rockstar a fixé la sortie de GTA VI au jeudi 19 novembre 2026, sur PlayStation 5 et Xbox Series X|S. Le préchargement a ouvert le 10 novembre. Aucune version PC n'est annoncée sur la page du jeu. Avant le 19, il n'existe que ce que Rockstar a publié lui-même : bandes-annonces et images officielles.



Grand Theft Auto VI is Now Set to Launch November 19, 2026

November 6, 2025

Hi everyone,

Grand Theft Auto VI will now release on Thursday, November 19, 2026.

We are sorry for adding additional time to what we realize has been a long wait, but these extra months will allow us to finish the game with the level of polish you have come to expect and deserve.

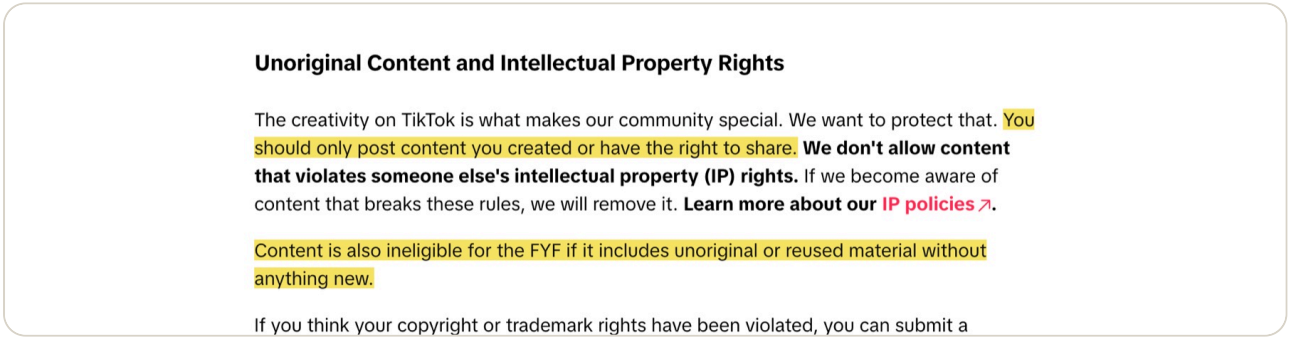
We want to thank you again for your patience and support. While the wait is a little longer, we are incredibly excited for players to experience the sprawling state of Leonida and a return to modern day Vice City.

Sincerely,
Rockstar Games

L'annonce de Rockstar sur le Newswire : GTA VI sortira le jeudi 19 novembre 2026

Ce que disent TikTok, Instagram et YouTube

TikTok, règles de la communauté en vigueur depuis le 24 septembre 2026 : publie seulement ce que tu as créé ou ce que tu as le droit de partager. Le contenu qui viole les droits d'autrui est retiré. Et une vidéo reprise sans rien de neuf n'entre pas dans le fil Pour toi, là où se font les vues.



Unoriginal Content and Intellectual Property Rights

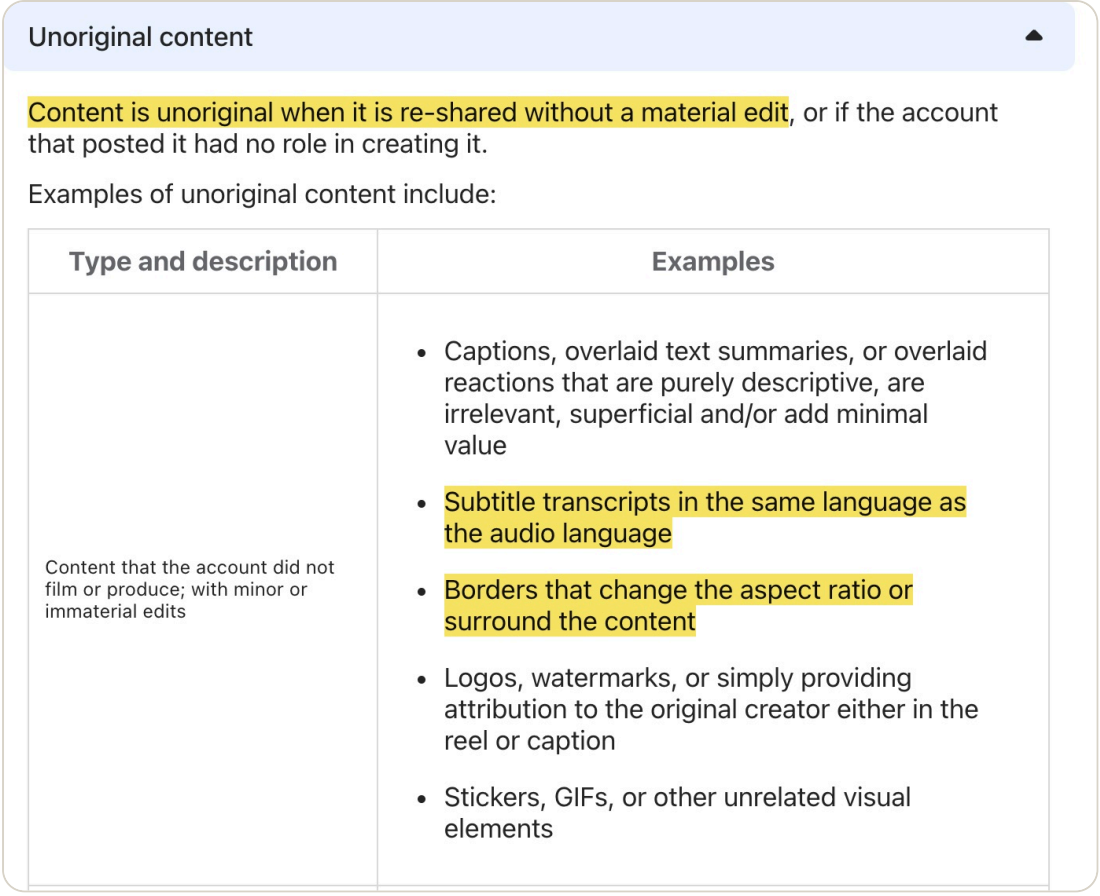
The creativity on TikTok is what makes our community special. We want to protect that. You should only post content you created or have the right to share. **We don't allow content that violates someone else's intellectual property (IP) rights.** If we become aware of content that breaks these rules, we will remove it. **Learn more about our IP policies↗.**

Content is also ineligible for the FYF if it includes unoriginal or reused material without anything new.

If you think your copyright or trademark rights have been violated, you can submit a

Les règles de TikTok le 13 novembre 2026 : publier seulement ce qu'on a créé ou qu'on a le droit de partager, contenu repris sans rien de neuf exclu du fil Pour toi

Instagram, page d'aide sur le contenu original : une vidéo est « non originale » quand elle est repartagée sans modification importante, ou quand le compte qui la poste n'a rien fait pour la créer. Parmi les exemples cités : des sous-titres dans la même langue que l'audio, des bandes qui changent le format autour de l'image, un logo ou une simple mention de l'auteur. Les règles de recommandation d'Instagram le rangent dans ce qui peut ne pas être suggéré aux personnes qui ne te suivent pas. Les modifications qui comptent, d'après la même page : ton visage en incrustation qui commente, ou un texte ou une voix qui ajoute de l'information tout du long.



Unoriginal content

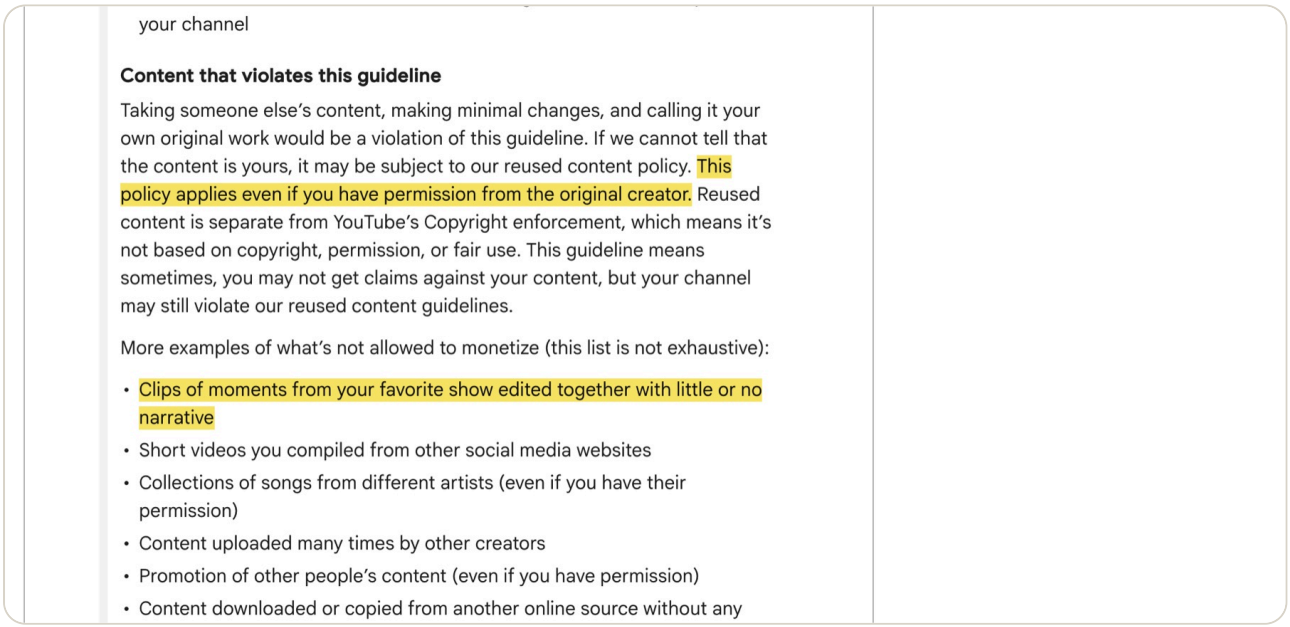
Content is unoriginal when it is re-shared without a material edit, or if the account that posted it had no role in creating it.

Examples of unoriginal content include:

Type and description	Examples
Content that the account did not film or produce; with minor or immaterial edits	• Captions, overlaid text summaries, or overlaid reactions that are purely descriptive, are irrelevant, superficial and/or add minimal value • Subtitle transcripts in the same language as the audio language • Borders that change the aspect ratio or surround the content • Logos, watermarks, or simply providing attribution to the original creator either in the reel or caption • Stickers, GIFs, or other unrelated visual elements

L'aide d'Instagram le 13 novembre 2026 : contenu non original, avec parmi les exemples les sous-titres dans la langue de l'audio et les bandes qui changent le format

YouTube ne fait pas partie de la campagne GTA 6, mais si tu y postes aussi, sa règle du contenu réutilisé bloque la monétisation des extraits montés « avec peu ou pas de récit », et s'applique même avec la permission de l'auteur. Elle vise la chaîne entière : des vidéos en infraction peuvent faire perdre la monétisation de toute la chaîne.



your channel

Content that violates this guideline

Taking someone else's content, making minimal changes, and calling it your own original work would be a violation of this guideline. If we cannot tell that the content is yours, it may be subject to our reused content policy. This policy applies even if you have permission from the original creator. Reused content is separate from YouTube's Copyright enforcement, which means it's not based on copyright, permission, or fair use. This guideline means sometimes, you may not get claims against your content, but your channel may still violate our reused content guidelines.

More examples of what's not allowed to monetize (this list is not exhaustive):

- Clips of moments from your favorite show edited together with little or no narrative
- Short videos you compiled from other social media websites
- Collections of songs from different artists (even if you have their permission)
- Content uploaded many times by other creators
- Promotion of other people's content (even if you have permission)
- Content downloaded or copied from another online source without any

Les règles de monétisation de YouTube le 13 novembre 2026 : la règle du contenu réutilisé s'applique même avec la permission de l'auteur

---

6. La check-list avant de poster

- Tu as 18 ans ou plus.

- On est le 19 novembre ou après, et les images viennent de ta console, filmées par toi.
- Pas la fin, pas de cinématique isolée, pas de montage de dialogues de l'histoire, pas d'émission de télé du jeu montrée seule, pas de triche ni de mod.
- Pas d'extrait de streamer sans son accord écrit.
- La chanson demandée passe dans le clip, et tu as relu la consigne et le fichier de référence de la campagne.
- Tu ajoutes quelque chose à toi : ta voix, ton visage, un texte qui apporte de l'information. Des sous-titres et des bandes floues ne suffisent pas pour Instagram.
- La mention « Publicité » est visible dès le début.
- Tu postes depuis le compte connecté à Content Rewards, sans « Collab ».
- Tu envoies le lien dans les 30 minutes.
- Aucune vue achetée, aucun groupe d'échange de likes.
- Un clip, une campagne.
- Tu as vérifié le jour même sur la page de la campagne : le tarif, le budget restant, le plafond.

Sources datées

Toutes relues le 13 novembre 2026, entre 20 h 26 et 21 h 14, heure de Paris.

- Content Rewards : page de la campagne GTA 6, recherche Discover « GTA », article « GTA 6 Clipping » (12/11/2026), « Is clipping legal? » (10/11/2026), tarifs par catégorie (10/11/2026), Clipping Data (10/11/2026), About (7/11/2026), conditions créateurs (13/11/2026), pages d'aide « How your payout fees work », « Payouts », « Your payout is lower than you expected », « Submit a video » et « How do I earn more from campaigns? ».
- Rockstar Games : politique sur les contenus protégés (mise à jour du 10/1/2025), annonce de la date sur le Newswire (6/11/2025), page de GTA VI.
- OpenShorts : dépôt mutonby/openshorts, lu au commit 8af4a48 du 12/11/2026 (README, LICENSE, NOTICE, main.py, transcribe_backends.py, docker-compose.yml, dashboard/src/components/MediaInput.jsx) ; API GitHub à 20 h 26 et 21 h 14 ; page des prix, page GTA 6 (7/11/2026) et conditions d'utilisation ; catalogue de prix public du service.
- Plateformes : règles TikTok, Integrity and Authenticity (publiées le 25/8/2026, en vigueur le 24/9/2026) ; aide Instagram sur le contenu original, règles de recommandation d'Instagram ; règles de monétisation de YouTube.
- Google : prix de l'API Gemini. Docker : page des prix.
- Loi n° 2023-451 du 9 juin 2023 sur l'influence commerciale, article 5-2, en vigueur depuis le 8/11/2024 (Légifrance).
- Cours de la BCE du 13/11/2026 : 1 $ = 0,90481 €. Les montants de Content Rewards sont affichés en dollars, sans taxe. Les prix d'OpenShorts Cloud sont en dollars, taxes éventuelles indiquées au paiement.

Méthode : pages lues dans un Chrome sans profil, sans compte ni connexion, captures prises le 13 novembre 2026. Code d'OpenShorts lu, jamais installé ni lancé. On ne s'est inscrit à aucune campagne. Calculs refaits à la main à partir des chiffres affichés.