

LE CONTRAT DE TRAVAIL DU JOUEUR PROFESSIONNEL DE COMPÉTITION DE JEU VIDÉO

MOTS CLEFS : contrat de travail – responsabilité – présomption de salariat – emploi des mineurs – droit social – jeu-vidéo

NOTE :

Dans un arrêt du 18 janvier 2024, la Cour d'appel de Rouen a pu examiner un recours d'un joueur professionnel de jeu vidéo alors âgé de 15 ans au moment des faits. La Cour d'appel de Rouen a requalifié le contrat du joueur en contrat à durée indéterminée du fait de l'absence de signature des parties au moment où l'exécution du contrat a débuté.

A travers cette affaire, la Cour d'appel de Rouen est venue rappeler aux clubs e-sportifs ainsi qu'aux joueurs professionnels l'importance de conclure un contrat respectant le formalisme imposé par le Code du travail.

Cette affaire récente, mais soulevant la problématique de l'encadrement des joueurs professionnels de compétition de jeu-vidéo, rappelle qu'un régime spécifique a été instauré pour encadrer la pratique par la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

LA RECONNAISSANCE DU CONTRAT DE TRAVAIL DU JOUEUR PROFESSIONNEL DE JEU VIDÉO

En vertu de l'article 102 de la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique, un joueur de compétition de jeu vidéo est considéré comme joueur professionnel salarié lorsque celui-ci dispose d'une « *activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire.* ». Ce même article poursuit en

affirmant que tout contrat conclu entre un joueur et une association ou une société bénéficiant de l'agrément est un contrat de travail à durée déterminée. Par ces dispositions, le législateur instaure un véritable contrat de travail de joueur professionnel de compétition de jeu vidéo en permettant de déroger aux principes de l'article L.1242-2 du Code du travail.

En effet, le contrat de travail à durée déterminée est conditionné à des cas précis prévus par la loi et inscrits à l'article L.1242-2 du Code du travail. L'instauration de ce contrat permet au structure e-sportive de ne pas conclure de contrat à durée indéterminée avec leurs joueurs, ce type de contrat étant trop contraignant et non adapté au fonctionnement des compétitions de jeu vidéo puisque celles-ci s'organisent par saison au terme desquelles les structures sont amenées à changer les joueurs composant leurs équipes.

Deux spécificités sont également attachées à ce contrat : la nullité des clauses de rupture unilatérale pure et simple, ainsi que l'ajout à charge pour le club e-sportif d'assurer, durant l'intégralité de l'exécution du contrat, une égalité de traitement entre les joueurs professionnels salariés en matière de préparation et d'entraînement. Les structures e-sportives sont donc dans l'obligation de s'assurer d'un traitement similaire et de donner autant de chances de performer à chacun de leur joueur.

Cependant, la signature de ce contrat reste conditionnée à l'obtention d'un agrément par le ministère en charge du numérique.



LA NÉCESSITÉ D'OBTENIR UN AGRÉMENT DU MINISTÈRE EN CHARGE DU NUMÉRIQUE

La loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique a assorti la signature du contrat de travail de joueurs professionnel de compétition de jeu vidéo à l'obtention par l'association ou la société d'un agrément par le Ministère en charge du numérique.

Cet agrément est valable pour une durée de 3 ans, renouvelable à son expiration. Cet agrément a été ajouté à la charge des structures e-sportives participantes à des compétitions de jeu-vidéo pour s'assurer que celles-ci possèdent effectivement les moyens humains, financier et matériel suffisant pour permettre aux joueurs professionnels salariés de satisfaire dans des conditions normales leur contrat. Enfin, les dirigeants des associations ou société participante à des compétitions de jeu vidéo ne doivent pas avoir fait l'objet de condamnation pénale et de sanction civile.

La pratique des compétitions de jeu vidéo conduit bien souvent les joueurs professionnels comme amateurs à s'imposer des rythmes d'entraînement dépassant les délais légaux d'heure de travail. C'est pourquoi à travers cet agrément, le Ministère peut s'assurer que les pratiques professionnelles sont encadrées et que les joueurs professionnels salariés bénéficieront d'un encadrement aussi bien physique que psychologique adapté à leurs activités.

A ce jour, seul cinq structures sont agréées par le Ministère du numérique, ce qui reste relativement insignifiant au regard du nombre de structure en France, nombre grandissant chaque année.

UN DÉCALAGE MAJEUR ENTRE LA LÉGISLATION ET LA PRATIQUE

L'instauration de ce contrat de travail spécial poursuit l'objectif du législateur

d'encadrer les pratiques de compétition de jeu vidéo. Pour ce faire, il ne peut être nié une inspiration dans le droit du sport. En effet, le Code du sport prévoit un contrat à durée déterminé spécial pour les sportifs professionnels dont s'inspire la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

Cependant à la différence du sport classique, la mise en place de ce contrat est conditionnée à la collaboration des éditeurs de jeu vidéo. Ceux-ci doivent communiquer en amont les dates des saisons pour permettre aux structures e-sportives de connaître les dates de début et de fin de contrat. A ce jour, seul l'éditeur Riot Games a effectivement communiqué ces dates pour trois ans. La conclusion de contrat de travail prévu par la loi du 7 octobre 2016 est donc compromise sans collaboration directe des éditeurs.

Cette difficulté est donc venue pérenniser le comportement des structures qui privilégient la conclusion de contrat de prestation de service avec les joueurs professionnels plutôt que la conclusion d'un contrat de travail. En réalisant des contrats de prestation de service, les structures e-sportives se libèrent des obligations sociales et peuvent plus facilement remplacer les joueurs professionnels composant leur équipe sans avoir à attendre la fin d'une saison et l'arrivée d'une date imposée par les éditeurs. Il est donc regrettable de voir que le contrat de travail de joueur professionnel de compétition de jeu vidéo est difficilement applicable dans la pratique quotidienne de l'e-sport.

Julie DARDART
Master 2 – Droit de la création
Artistique et numérique

