

CA METZ 23/02325

MOTS CLEFS : e-sport – subordination juridique – gamer agreement – CDD spécifique – loi 2016 République numérique – requalification contrat de travail – rupture abusive CDD – plateformes streaming – joueur professionnel salarié

Dans un contexte où l'e-sport connaît une professionnalisation accélérée via les plateformes numériques, la décision rendue par la cour d'appel de Metz le 18 juin 2025 (n° 23/02325) concernant un « gamer agreement » avec une équipe danoise apporte un éclairage majeur sur la qualification juridique des joueurs professionnels. En niant l'existence d'un contrat de travail, la structure esportive soumettait au juge la question de la réalité d'un lien de subordination dans l'exécution des activités gaming. L'enjeu consistait à déterminer si les contraintes numériques, le planning imposé, les sanctions internes et l'exclusivité, relèvent du salariat régi par l'article 102 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, ou d'une simple prestation indépendante.

FAITS : Un joueur français conclut un gamer agreement avec la société OG Esports A/S, établissement danois. Ce contrat est présenté comme une prestation de services. L'organisation impose un planning d'entraînement, de matchs d'entraînement et de participations à des événements. Elle prévoit des sanctions internes pour retards ou absences injustifiées. L'activité est rémunérée exclusivement au profit de cette structure unique. La relation prend fin unilatéralement, invoquant la fin du projet de ligue française.

PROCEDURE : Le conseil de prud'hommes de Forbach déboute le joueur de ses

demandes le 4 décembre 2023. Celui-ci interjette appel. La cour d'appel de Metz, par arrêt du 18 juin 2025, requalifie le contrat en CDD spécifique e-sport. Elle condamne la société à verser 82 925 euros au titre des diverses indemnités. Elle écarte en outre la clause attributive de juridiction danoise.

PROBLEME DE DROIT : La question posée était de savoir si les pratiques numériques mises en œuvre dans le cadre du gamer agreement caractérisaient un lien de subordination juridique au sens de l'article L. 1121-1 du Code du travail et de l'article 102 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016, justifiant une requalification en contrat de travail.

SOLUTION : La cour d'appel répond par l'affirmative. Elle caractérise le lien de subordination à partir du planning imposé, des sanctions et de l'exclusivité de l'activité. Elle requalifie ainsi le gamer agreement en CDD spécifique aux joueurs professionnels de jeux vidéo. La rupture unilatérale est jugée abusive faute de cause réelle et sérieuse. La société est condamnée à 82 925 euros d'indemnités. La juridiction française est déclarée compétente malgré la clause danoise.

SOURCES :

- <https://www.courdecassation.fr/decision/68539ce9bc4879ade4d39902>
- <https://patrickbayeux.com/actualites/esport-en-france-la-justice-reconnait-le-statut-de-joueur-pro-et-ca-va-changer-beaucoup-de-chooses-pour-lavenir/>
- <https://www.village-justice.com/articles/requalification-contrat-joueur-sport-cour-appel-metz-confirme-existence-contrat%2C54092.html>



NOTE :

L'e-sport, nouvelle industrie numérique en voie de structuration légale

L'arrêt s'inscrit dans la maturation rapide de l'e-sport, passé du gaming amateur à une industrie majeure générant des milliards d'euros mondialement via sponsoring, streams et événements compétitifs. En France, le secteur représente 200 millions d'euros de revenus annuels estimés en 2025, avec 15 000 emplois directs et 8 millions de pratiquants réguliers. Twitch affiche 1,5 milliard d'heures de visionnage mensuel tandis que YouTube Gaming complète cette domination des plateformes numériques, propulsant l'e-sport au rang de discipline professionnelle structurée.

La cour d'appel transpose avec rigueur les critères classiques de subordination juridique, définis à l'article L. 1121-1 du Code du travail, à cet univers digital en pleine expansion. Elle identifie un planning d'entraînement et de matchs d'entraînement imposé unilatéralement par la structure danoise, assorti de sanctions internes pour tout retard ou absence injustifiée. L'activité, rémunérée exclusivement au profit de cet unique employeur, s'exécute via des outils numériques permanents : coordination Discord, streams obligatoires, participations à tournois live. Ces contraintes matérielles révèlent un pouvoir de direction et de contrôle absolu, incompatible avec l'autonomie d'une prestation indépendante.

L'article 102 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, qui institue le CDD spécifique aux joueurs professionnels de jeux vidéo, encadre parfaitement cette réalité. La cour privilégie la réalité concrète des échanges numériques et des performances live à la fiction du "gamer agreement", consacrant ainsi une gouvernance mature et réglementée d'un marché stratégique des communications électroniques.

Requalification en CDD spécifique et rupture abusive : garde-fous pour l'écosystème digital

La cour d'appel requalifie formellement le contrat en CDD au titre de l'article 102 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique. Ce texte spécial prévoit une durée maximale de 18 mois renouvelable une fois pour les joueurs professionnels de jeux vidéo, reconnaissant l'intermittence propre au calendrier compétitif. La société danoise avait rompu unilatéralement le gamer agreement, invoquant la "fin du projet de ligue française" et la décision de ne pas poursuivre la saison. La cour rejette ce motif comme dépourvu de cause réelle et sérieuse. Une telle justification stratégique, extérieure à la personne du joueur, ne saurait équivaloir à une faute grave, une force majeure ou une inaptitude médicale.

La condamnation s'élève à 82 925 euros, décomposée en indemnité de requalification, d'anticipation de terme pour rupture abusive, de précarité et de congés payés non pris. Cette sanction pécuniaire majeure alerte les structures multinationales de l'e-sport. Elles doivent désormais rédiger des contrats numériques alignés sur la réalité des prestations : durées précises liées aux saisons compétitives, motifs de rupture strictement personnels et prévus par le Code du travail. L'arrêt évite ainsi les contournements par accords de prestation internationaux, souvent hébergés sur serveurs étrangers. Ce cadre renforce la crédibilité globale du secteur. Il l'aligne sur les normes protectrices du salariat, essentielles pour une industrie digitale en pleine professionnalisation.

Portée transformative : vers une régulation mature de l'industrie e-sport

Cet arrêt accélère la professionnalisation d'une filière devenue incontournable dans l'économie numérique. Les clubs d'e-sport devront désormais structurer rigoureusement leurs contrats pour



intégrer les obligations de santé et sécurité au travail, adaptées aux risques spécifiques du gaming intensif comme les troubles musculo-squelettiques ou la fatigue oculaire. Via des applications dédiées de suivi des performances et de planning, le temps de travail sera encadré conformément au Code du travail, évitant les dérives des sessions interminables.

Le statut de joueur professionnel salarié s'impose pleinement, avec ses droits associés à la protection sociale et à la représentation collective. Les organisations multinationales, souvent basées à l'étranger, ne peuvent plus ignorer ce cadre protecteur. Les plateformes de streaming et tournois qui ciblent le public français relèvent inévitablement des juridictions locales, ancrant la responsabilité territoriale dans l'exécution effective des activités.

À terme, ce précédent jurisprudentiel nourrit les projets législatifs de modernisation de l'e-sport, discutés en 2025 au Parlement. Il pave la voie à une intégration renforcée du DSA pour la régulation des contenus violents ou toxiques diffusés en direct lors des compétitions. Le salariat émerge ainsi comme pivot fondamental d'une industrie digitale mature, sérieusement gouvernée et protégée contre les excès de la globalisation numérique.

KOBBANE Sofiane

Master 2 Droit des médias et des télécommunications
AIX-MARSEILLE UNIVERSITE, LID2MS-IREDIC 2025



Cette création par LID2MS-IREDIC est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 2.0 France.

ARRET :

18 juin 2025
 Cour d'appel de Metz
 RG n° 23/02325

M. [T] [X] a conclu avec la société OG esports A/S, de droit danois, un contrat de joueur le 27 décembre 2021 avec effet du 1er décembre 2021 au 31 décembre 2023. Le contrat a fait l'objet d'une résiliation par la société OG esports A/S par courriel du 1er mai 2022, avec effet au 30 juin 2022. Par requête introductory du 1er février 2023, M. [X] a saisi le conseil de prud'hommes de Forbach afin de voir constater que le contrat liant les parties est un contrat de travail et solliciter des indemnités de rupture.

Par jugement contradictoire du 4 décembre 2023, la formation paritaire du conseil de prud'hommes de Forbach a :

- débouté M. [X] de l'ensemble de ses demandes,
- dit et jugé que la juridiction compétente pour connaître du présent litige est celle de la ville de [Localité 3] au Danemark,
- laissé à chaque partie la charge de ses propres dépens.

(...)

PAR CES MOTIFS

La cour,

Confirme le jugement entrepris en ce qu'il a débouté M. [T] [X] de ses demandes au titre de l'indemnité compensatrice de congés payés et de dommages et intérêts pour travail dissimulé ;

L'infirmé pour le surplus ;

Statuant à nouveau sur les chefs infirmés, Dit que la relation contractuelle ayant existé entre M. [T] [X] et la société OG esports A/S constitue un contrat de travail ;

Dit le conseil de prud'hommes matériellement compétent pour connaître du litige ;

Dit la loi française applicable ;

Dit que la rupture du contrat de travail à

durée déterminée liant les parties est abusive ;

Condamne la société OG esports A/S à verser à M. [T] [X] les sommes suivantes : 13 425,80 euros au titre de l'indemnité de précarité,

68 000 euros de dommages et intérêts au titre de la rupture abusive ;

Y ajoutant,

Condamne la société OG esports A/S à verser à M. [X] une somme de 1 500 euros au titre des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile ;

Déboute la société OG esports A/S de sa demande au titre de l'article 700 du code de procédure civile ;

Condamne la société OG esports A/S aux dépens de première instance et d'appel.

La Greffière La Présidente

