



HAL
open science

Quel contrat pour l'emploi des sportifs en France ?

Célian Godefroid

► **To cite this version:**

Célian Godefroid. Quel contrat pour l'emploi des sportifs en France ?. Jurisport : La revue juridique et économique du sport, 2021, 218, pp.29-32. hal-03185830

HAL Id: hal-03185830

<https://univ-evry.hal.science/hal-03185830v1>

Submitted on 30 Apr 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Au premier rang de cette évolution, les joueurs ont émis le souhait de pouvoir, au même titre que les sportifs traditionnels, vivre de leur passion, consacrer leurs journées à leur entraînement en vue de participer à des compétitions de jeux vidéo. Mais l'un des obstacles principaux auxquels ils se heurtaient était l'absence, en droit français, de contrat qui soit adapté à leur exercice et aux spécificités de leur pratique. La Loi pour une République numérique de 2016 a tenté d'y apporter des solutions².

APPARITION DE LA NÉCESSITÉ ET ÉMERGENCE DU CDD ESPORT

Lors des discussions menées pendant les travaux parlementaires sur la loi pour une République numérique, plusieurs acteurs de l'écosystème sportif français ont émis leurs préoccupations quant au statut juridique de l'esport, et plus particulièrement l'incertitude qui régnait autour de tout ce qui avait trait au jeu vidéo compétitif³. Les compétitions étaient impossibles, car elles étaient considérées comme des loteries, interdites sauf dérogation par le code de la sécurité intérieure. De plus, les équipes pouvaient difficilement employer des joueurs pour concourir sous leurs couleurs, car aucun régime juridique adapté ne leur était ouvert⁴.

Jusqu'alors, le moyen le plus convenable de recruter des joueurs était de leur demander d'ouvrir une micro-entreprise, et de conclure avec eux un contrat d'entreprise^{5,6}. Plusieurs avantages à cela : les parties à ce contrat voyaient leurs relations formalisées, protégées juridiquement. De plus, faute d'accès

QUEL CONTRAT POUR L'EMPLOI DES ESPORTIFS EN FRANCE ?

Depuis un rendez-vous entre membres d'une même communauté virtuelle, dans le garage de l'un d'eux, pour un tournoi sans enjeu le temps d'un week-end, jusqu'à la tenue d'événements mondiaux capables de remplir le Zénith de Paris, de Toulouse, ou même l'AccorHotel Arena : l'esport a parcouru un long chemin depuis ses prémices, dans les années 1970¹. D'une pratique confidentielle, il est devenu une industrie de divertissement de masse, avec des acteurs cherchant à se professionnaliser.

au CDD sportif, la relation de *freelance* avait cet intérêt qu'elle permettait aux parties de leur offrir le choix, à la date de fin prévue : reconduire leur relation autant de fois que souhaité pour une durée précise, ou y mettre fin, parfois même en cours de saison, si les performances du joueur venaient à ne plus convenir à l'environnement compétitif. Cependant, cette situation présentait rapidement ses limites. Le joueur se trouvait privé de la liberté censée découler du *freelance* : il lui était défendu de jouer pour une autre équipe, et il pouvait se voir sanctionné si ses performances ou son comportement ne correspondaient pas aux attentes de la structure. Il s'agissait presque systématiquement d'un salariat déguisé, et les parties couraient le risque de voir le contrat requalifié.

Les joueurs ne sont pas toujours accompagnés lors de la déclaration de leurs revenus, ce qui peut représenter un manque à gagner pour l'État, et placer les joueurs ainsi que les représentants de leur foyer fiscal dans de graves difficultés en cas de réexamen de leur situation.

Enfin, à la fin de leur contrat, leur statut les prive de toute indemnité chômage : cette situation financière est difficilement soutenable chez un jeune, incertain de retrouver un poste dans une équipe rapidement, sur un marché où les nouveaux prodiges ne manquent pas.

Les relations de salariat classique sont souvent inenvisageables pour les équipes⁷ : sans forcément chercher à frauder les finances publiques, nombreuses ●●●

1. C. Baker, *Stewart Brand Recalls First Spacewar Video Game Tournament*, Rolling Stone, 25 mai 2016.

2. Loi n° 2016-1321 du 7 oct. 2016 pour une République numérique.

3. R. Salles et J. Durain, Rapport intermédiaire concernant les compétitions des jeux vidéo, 24 mars 2016.

4. G. Rabu, *Quel droit pour l'esport ?*, in JS 2018, n° 185, p. 26.

5. R. Salles et J. Durain, Rapport intermédiaire concernant les compétitions des jeux vidéo, *op. cit.*, p. 23.

6. K. Hottot, *E-sport : le gouvernement délivre les premiers agréments*, les équipes restent

prudentes, NextInpact.com, 8 janv. 2018.

7. S. Euthine, interview : l'urgence est d'abord de structurer in JS 2018, n° 185, p. 30.

●●● sont celles qui ne pourraient financièrement pas assumer toutes les dépenses qu'accompagne l'établissement d'un contrat de travail. De plus, un contrat de travail à durée déterminée comprend un nombre de renouvellements limités, et un contrat à durée indéterminée est très difficilement adaptable à la durée des saisons compétitives.

Ainsi, lors des consultations publiques préalables à la soumission au Parlement de la loi pour une République numérique, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) a fait part de la volonté de ses membres de voir créer un statut sécurisant pour les équipes et les joueurs, afin de permettre l'exercice serein de l'esport professionnel.

C'est lors du passage du projet de loi au Sénat que l'article a été ajouté. Au cours d'une mission sénatoriale, mandatée peu avant le projet de loi, le sénateur Jérôme Durain et le député Rudy Salles ont émis un ensemble de propositions pour structurer l'esport français⁸. Parmi elles, ils préconisaient d'étendre le CDD sportif à l'esport, ou de créer un CDD esportif, afin de permettre aux équipes de recruter des joueurs pour les compétitions de jeux vidéo.

C'est l'idée d'un CDD spécifique aux compétitions de jeux vidéo qui a été

retenue, et intégrée dans la version finale du projet de loi.

PRÉSENTATION DU CDD ESPORT

Le CDD esport figure à l'article 102 de la loi pour une République numérique⁹. Il ouvre la possibilité pour une association ou une société de recruter, en contrat à durée déterminée, un joueur de jeu vidéo.

Ce contrat est prévu pour être conclu sur une saison de jeu vidéo, fixée à 12 mois par la lettre de la loi. Néanmoins, si ce contrat est conclu en cours de saison, il peut ne courir que jusqu'à la fin de la saison en cours, uniquement s'il est conclu pour permettre le remplacement d'un joueur.

La méconnaissance des règles de conclusion de ce contrat est sanctionnée par la requalification en contrat à durée indéterminée.

Cette loi ouvre donc un nouveau contrat de travail à durée déterminée. Il a été fait le choix de créer un nouveau type de contrat, au lieu d'étendre le CDD sportif.

Une particularité néanmoins : seules sont habilitées à conclure des CDD esportifs les associations ou sociétés bénéficiant d'un agrément, délivré par le ministère en charge du Numérique. Cet agrément assure la satisfaction de plusieurs critères :

■ l'objet de la structure est la participation à des compétitions de jeux vidéo ;

■ des moyens sont alloués à la satisfaction de cet objectif ;

■ la structure met à la disposition de ses joueurs des moyens d'encadrement physique, psychologique et professionnel : hors de question, pour le législateur, que le fait de concourir pour une équipe se limite à l'apposition d'un logo sur le maillot d'un joueur. L'équipe doit permettre à ses joueurs de s'entraîner en vue de leurs concours dans les compétitions, leur apporter un support psychologique, et s'assurer de leur bonne forme physique.

Le législateur a fait reposer beaucoup des dispositions sur la durée d'une saison de jeu vidéo compétitif. Néanmoins, un choix assez curieux a été fait : celui de faire reposer la fixation des dates de début et de fin de saison sur un décret réglementaire, et non sur une déclaration des organisateurs des compétitions eux-mêmes. Cette décision peut se comprendre, notamment en ce que le gouvernement peut vouloir éviter de donner trop de pouvoir trop vite aux organisateurs de compétitions. Mais cela demande une réelle expertise technique de sa part, et une adaptation permanente, pour ne pas que ce qui est censé faciliter l'exercice

“ Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) a fait part de la volonté de ses membres de voir créer un statut sécurisant pour les équipes et les joueurs, afin de permettre l'exercice serein de l'esport professionnel ”

8. R. Salles et J. Durain, Rapport intermédiaire concernant les compétitions des jeux vidéo, *op. cit.*

9. Loi n° 2016-1321 du 7 oct. 2016 pour une République numérique.

des équipes et des sportifs, ne finisse par l'entraver.

AUJOURD'HUI QUEL BILAN, QUELLE MISE EN PRATIQUE, QUELLES PERSPECTIVES ?

Par suite de son entrée en vigueur, la promotion du CDD sportif auprès des équipes a été assurée par les instances représentatives, notamment le SFEL et France eSports, association de représentants des professionnels du jeu vidéo compétitif.

La liste des structures agréées est détaillée sur le site de la direction générale des entreprises. En février 2021, tous jeux confondus, huit structures bénéficient de cet agrément, dont quatre équipes participant à la Ligue française de *League of Legends* (LFL), plus haute ligue nationale de championnat du jeu *League of Legends* (Riot Games).

Ce nombre de huit structures semble assez faible par rapport au nombre d'équipes professionnelles¹⁰ : 10 en première ligue (LFL), 10 autres en deuxième ligue (LFL 2), dont 5 équipes secondaires de structures en LFL. Et ces chiffres ne valent que pour *League of Legends*, qui n'est que l'un des jeux faisant l'objet d'esport en France.

Comment expliquer ce manque d'attrait pour un contrat qui se voulait taillé sur mesure pour le jeu vidéo compétitif ?

Plusieurs dirigeants d'équipes dénoncent un agrément trop difficile à obtenir¹¹ : s'il est louable de vouloir s'assurer que la structure œuvre pour le bien-être de ses joueurs, le noyau dur de l'esport français se situe dans des associations, qui n'ont pas les moyens nécessaires pour assurer les équipe-

ments demandés pour obtenir l'agrément. Impossible dans ces conditions de satisfaire toutes les obligations administratives pour obtenir l'agrément leur permettant de bénéficier du CDD sportif. Certains acteurs évoquent plusieurs centaines de milliers d'euros d'investissement pour cocher toutes les cases.

Cet agrément semble donc bénéficier aux plus gros clubs sportifs, tout en laissant sur le bord de la route la majorité de celles et ceux qui font l'esport français depuis quinze ans : l'association France eSports recense, dans son baromètre 2020, 1,3 million d'« sportifs amateurs » (participant à des parties classées de jeux vidéo et prenant part à des compétitions organisées), dont l'écrasante majorité n'est pas professionnelle, souvent même ne sont pas rémunérés pour ce qu'ils font¹².

La définition des saisons pose également problème. L'arrêté du 17 avril 2018 fixant la liste des dates de début et de fin de saison de compétitions de jeux vidéo mentionne deux types de saisons compétitives : celles concernant les jeux de l'éditeur Riot Games, et celles concernant les autres éditeurs « indépendants ». Peu de choses changent, les durées des saisons restent les mêmes soit 12 mois, ce qui varie sont les dates de début de saison : 30 avril et 22 novembre pour Riot Games, et indexées sur les trimestres civils pour les autres éditeurs.

Ces saisons définies par arrêté présentent plusieurs difficultés. Premièrement, leurs dates de début et de fin ne correspondent à aucune date de compétition. En effet, les saisons compétitives de *League of Legends* (Riot Games) commencent, globalement, début janvier, et prennent fin le jour de la



© 123levit

finale des championnats du monde, généralement au mois d'octobre. Le choix du 22 novembre pose donc question, sans même parler du 30 avril, qui se situe peu avant le milieu de la saison.

Deuxièmement, il est difficile de comprendre pourquoi le ministère en charge du Numérique n'a distingué que Riot Games comme éditeur bénéficiant de dates de saison spécifiques. Riot Games n'est pas le seul organisateur de compétitions ayant des ambitions françaises : la licence *FIFA* (EA) est aussi très présente, de même que *Overwatch* (Blizzard Entertainment)¹³. Mais si une équipe souhaite recruter un sportif sous le régime du CDD spécifique, pour qu'il concoure sur un jeu qui n'est pas édité par Riot Games, il faudra que le contrat coure jusqu'au mois de janvier, avril, juillet ou octobre de l'année suivante, en déconnexion complète avec les dates de compétition telles qu'elles sont ●●●

10. Statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo, entreprises.gouv.fr, s.d.
11. K. Hottot, E-sport : agrément, CDD, le casse-tête de la loi Lemaire pour les

équipes, NextInpact.com, 4 juill. 2017.
12. France eSports, Baromètre France eSports - résultats de l'édition 2020, 19 nov. 2020.
13. *Ibid.*

DOSSIER



©a_korn

●●● fixées par les organisateurs. Or, la fin de chaque saison compétitive est souvent un moment choisi par les éditeurs pour amener des changements majeurs à leur jeu, lui apporter du renouvellement. Bien que les sportifs soient tenus de s'adapter aux changements qui peuvent survenir dans leur jeu pour rester compétitifs, il est possible que ces adaptations les lassent, ou ne leur conviennent pas. L'équipe prend donc le risque de se trouver liée à un joueur qui ne saura pas s'adapter aux changements de la nouvelle saison du jeu vidéo, et ne sera plus aussi compétitif qu'au moment où ils l'auront engagé.

De plus, la fixation de dates de saison spécifiques à Riot Games n'est déjà plus adaptée : l'éditeur a publié de nouveaux jeux depuis la fixation de ce décret, comme *Teamfight Tactics* en 2019, et *Valorant* en 2020. Ces jeux vidéo font l'objet de compétitions, et des joueurs professionnels sont recrutés par des structures souhaitant se positionner sur ces nouveaux titres. Mais ils ne répondent pas à la même saisonnalité que *League of Legends*, valeur étalon sur laquelle les dates

des saisons de l'éditeur Riot Games ont été fixées : là où *League of Legends* propose une saison par an, *Teamfight Tactics* propose des changements radicaux tous les trois à quatre mois. Une équipe souhaitant conclure un CDD sportif avec un joueur *Teamfight Tactics*, édité par Riot Games, devra-t-elle se plier aux dates de saison fixées par le décret, qui mentionne bien que ces dates s'appliquent à « tous » les jeux Riot Games, et conclure un contrat d'un an ?

La fixation de dates de début et de fin de saison par l'autorité administrative, dans la forme retenue, présente ainsi ses limites. En l'état actuel, tout porte à croire que le CDD sportif est difficilement envisageable par les équipes, voire dans certains cas, qu'il leur est impossible de conclure un tel contrat¹⁴. Plusieurs pistes pourraient être envisageables, si le législateur souhaite poursuivre dans cette voie : ce décret peut être adapté tous les ans, voire deux fois par an, pour coller au plus près à la réalité de la pratique de l'esport en France. Cela impliquerait une réelle connaissance technique de la part de

l'administration, qui devrait abandonner les distinctions par éditeur pour adopter un recensement exhaustif de chaque jeu faisant l'objet d'esport, et adopter des dates en concertation avec les organisateurs de compétitions, pour renforcer la sécurité des acteurs de l'esport français. Autrement, le décret peut opter pour un renvoi vers les dates déclarées par les organisateurs de compétition, en concertation avec ces derniers, ainsi qu'avec les instances représentatives des acteurs de l'esport français, pour s'assurer de conditions optimales pour tout le monde.

Les prémices d'un encadrement juridique pour l'esport sont indéniablement une bonne chose, en ce qu'elles témoignent d'un intérêt pour le jeu vidéo compétitif par le législateur, en particulier par une poignée de parlementaires qui sont prêts à faire porter la voix des acteurs de l'écosystème. Désormais, l'esport gagnera à voir sa grande diversité reconnue et appréhendée par le droit, afin de faire bénéficier un maximum de ses acteurs de ses dispositions protectrices. ■



AUTEUR Célian Godefroid
TITRE Doctorant contractuel à l'université Paris-Saclay - université d'Évry-Val d'Essonne

14. K. Hottot, E-sport : agrément, CDD, le casse-tête de la loi Lemaire pour les équipes, *op. cit.*