



Techno


Vers la syndicalisation des athlètes en sports électroniques?

Les joueurs professionnels de Counter-Strike sont syndiqués depuis l'été 2018.

PHOTO : ESL / ADELA SZNAJDER

Radio-Canada


le 30 mai 2019

 Prenez note que cet article publié en 2019 pourrait contenir des informations qui ne sont plus à jour.

Une récente mésentente contractuelle entre Turner « TFue » Tenney, l'un des joueurs professionnels de *Fortnite* les plus en vue du moment, et son équipe FaZe Clan ranime actuellement le débat sur la syndicalisation des athlètes de sports électroniques.

Le contrat de TFue, signé en avril 2018, stipule qu'il doit partager une grande partie de ses revenus avec son équipe. Par exemple, pour une présence dans un événement public, il doit céder 50 % de son salaire à FaZe Clan. Dans le cas où son équipe signe un contrat publicitaire en son nom, le joueur ne retient alors que 20 % des profits.

Après avoir mis fin à son contrat, TFue a déclaré que cette entente était abusive et qu'il n'aurait jamais dû la signer. Il a décidé de poursuivre FaZe Clan pour avoir indûment limité ses occasions d'affaires.

En réaction à la poursuite, FaZe Clan a indiqué  qu'elle avait plusieurs fois tenté de renégocier le contrat. D'après l'équipe, l'entente actuelle, signée sous la gouverne des anciens propriétaires de FaZe Clan, contient des dispositions exagérées qu'elle n'aurait jamais appliquées à la lettre. L'équipe précise qu'elle n'a retenu que 60 000 \$ des revenus de TFue, qui totalisent plusieurs millions de dollars.

Rééquilibrer les négociations

Cette affaire a ravivé un débat plus large dans l'industrie des sports électroniques professionnels sur la syndicalisation des joueurs. Unir les joueurs afin d'offrir des conditions de travail, des salaires, des avantages sociaux et des représentants officiels lors des négociations est une idée qui flotte dans l'air depuis de nombreuses années dans différentes ligues.

La ligue nord-américaine de *League of Legends* (LCS) a été la première à s'avancer sur ce terrain, en 2017, quoique l'initiative n'est pas venue des joueurs, mais de la ligue elle-même. Riot Games, le studio derrière *League of Legends* et la LCS, a en effet mis en place une association des joueurs dont l'entreprise assure elle-même le financement.

Cette particularité l'empêche d'être légalement considérée comme un syndicat et lui a aussi attiré son lot de critiques. Les observateurs doutent en effet de sa capacité à être indépendante de Riot Games et de bien représenter les intérêts des joueurs.

Les premiers joueurs syndiqués

Counter-Strike est devenu à l'été 2018 le premier sport électronique syndiqué chez les professionnels, avec la création de l'Association des joueurs professionnels de *Counter-Strike* (CSPPA). L'organisation internationale représente depuis les intérêts des joueurs lors de négociations de contrats et leur offre des conseils juridiques.

Par ailleurs, d'après ce que rapportait le site spécialisé Sports Business Daily en mars 2018, l'ex-joueur professionnel d'*Overwatch* néerlandais Thomas « Morte » Kerbusch cherchait l'an dernier à fonder un syndicat avec l'aide de l'avocate américaine spécialisée en droit du travail sportif Ellen Zavian.

Le duo affirmait alors avoir été conseillé par d'autres associations de joueurs professionnels bien établies, et espérait pouvoir présenter les fruits de son travail dans les mois qui suivraient. Aucun progrès n'a depuis été rapporté.

Vers un syndicat pour *Fortnite*?

Sans directement prendre position en faveur d'un syndicat, Turner « TFue » Tenney a signifié son exaspération face au peu de ressources disponibles pour les nouveaux joueurs professionnels.

« Ce que j'essaie de faire en ce moment, c'est de rendre justice à la communauté des sports électroniques, a expliqué M. Tenney dans une vidéo mise en ligne sur sa chaîne YouTube. Ces jeunes se font arnaquer. Ils se font exploiter. Ces contrats ne sont pas corrects et [cette situation] ne doit plus jamais arriver. »

Un point de vue partagé par l'avocat spécialisé en sports électroniques Andrew Gordon, interviewé par Bloomberg. « Ces organisations sont solidement conseillées et elles arrivent avec des ententes de 30 pages contenant toutes sortes de termes, a-t-il expliqué. Souvent, de l'autre côté, vous avez un adolescent ou un jeune vingtenaire qui n'a probablement jamais lu un contrat auparavant. Le joueur est vraiment désavantagé. »

Avec les informations de Bloomberg, ESPN et Sports Business Daily