

## **OVOGAME**

**RECTIFICATION DU 10 JUILLET 2023**

### **Note juridique en appui aux réponses à l'administration fiscale**

Sur la base des analyses et positions figurant dans les réponses à l'administration fiscale, il est suggéré :

#### ***1- Un renforcement de l'argumentation relative à l'absence de clientèle***

Les réponses à l'administration fiscale souligne qu'il n'y a pas d'apport de clientèle de M. Jean-Claude COTTIER à la société OVOGAME compte tenu des conditions d'exploitation des logiciels apportés.

Est ainsi caractérisé le fait que l'apport en cause est limité aux logiciels, et donc l'absence d'apport d'une branche d'activité,

La précarité des relations avec la plateforme est invoquée.

Elle est démontrée par l'analyse des Conditions Générales d'Utilisation de Meta.

En effet, l'analyse détaillée des CGU du service de monétisation des jeux sur Facebook confirme qu'aucune clientèle n'a pu être « apportée » par M. Jean-Claude COTTIER à la société OVOGAME puisque l'exploitation des logiciels-jeux est soumise par la plateforme à des conditions qui excluent expressément l'existence ou l'acquisition d'une clientèle du fournisseur de jeux diffusé sur Facebook.

Il en est ainsi notamment des dispositions expresses du contrat de monétisation des jeux sur Facebook-Audience Network, opérateur de publicité de Facebook, Facebook Inc, Facebook Ireland Limited (collectivement FB) (pièce n°5 jointe à la réponse d'OVOGAME du 19 septembre 2023 à la proposition de rectification, en date du 10 juillet 2023) :

- « *FB conserve la propriété exclusive du Service Audience Network qui afin d'éviter toute ambiguïté ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur.* » (article 1, dernière phrase).
- « *L'Éditeur (a) comprend et accepte que FB peut modifier retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discrétion et que FB agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur...* » (article 2,a).
- « *Tout placement de Publicités sur les Actifs de l'Éditeur sera soumis à la Politique d'Audience Network* ». (article 3.4).