

Annexe 5 – Constatations officielles établissant la dépendance et le déclin de la plateforme Meta Instant Games

Dans le cadre de la valorisation d’Ovogame SASU, deux constats d’huissier distincts ont été réalisés par le cabinet EVOLHUIS, office de Commissaires de Justice à Morestel, afin de documenter de manière factuelle la situation structurelle de dépendance d’Ovogame vis-à-vis de Meta et le déclin avéré de la plateforme Meta Instant Games, sur laquelle reposent ses activités.

Ces constats (fournis sur demande), réalisés à plusieurs mois d’intervalle, ont pour objectif d’apporter des éléments probants et vérifiables sur la réalité économique, juridique et technique du modèle d’exploitation d’Ovogame.

Ils viennent ainsi étayer les hypothèses de prudence retenues dans la valorisation du business opérationnel et justifier la décote appliquée à ce périmètre.

Constat n°1 – Dépendance structurelle d’Ovogame à la plateforme Meta Instant Games

(Procès-verbal du 20 février 2025 – Réf. C20836)

Ce premier constat établit, preuves à l’appui, que l’activité d’Ovogame repose entièrement sur la plateforme Meta Instant Games, sans autonomie de marque, d’audience, de contrat ni de modèle économique propre.

Les conditions imposées par Meta (visibilité, monétisation, interdiction de promotion externe, absence de contrat de prestation et droit unilatéral de suspension) démontrent une dépendance totale, économique et opérationnelle, incompatible avec une valorisation fondée sur une activité libre et transférable.

Ce constat caractérise donc la captivité structurelle du studio vis-à-vis de Meta.

Constat n°2 – Déclin de la plateforme Meta Instant Games et position unique du fondateur

(Procès-verbal de novembre 2025)

Le second constat met en lumière le désengagement progressif et désormais manifeste de Meta vis-à-vis du programme Instant Games : absence de communication institutionnelle depuis 2022, disparition de la visibilité organique, fermeture programmée des Web Games et migration forcée vers un modèle “Zero Permissions” entraînant la fin du système social historique.

Il met également en évidence la **position exceptionnelle de M. Jean-Claude Cottier**, fondateur et unique développeur d’Ovogame, reconnu publiquement par Meta pour son rôle de représentant de la communauté des développeurs et pour sa contribution directe à des décisions stratégiques (grace period de 90 jours).

Ses compétences spécifiques, son expérience et sa connaissance approfondie de l’écosystème Instant Games constituent aujourd’hui une **expertise unique et non reproductible**, élément déterminant dans l’analyse du **Key Man Risk**.

Portée des constats dans le cadre de la valorisation

Ces deux constats apportent une **preuve documentaire incontestable** :

- le premier établit la **dépendance économique et contractuelle** d’Ovogame à Meta ;
- le second démontre la **dégradation structurelle** et le **désengagement institutionnel** de la plateforme support.

Ensemble, ils confirment que la **valeur de l’activité opérationnelle** d’Ovogame doit être appréciée avec **une forte prudence**, en raison :

- de la **non-indépendance du modèle** vis-à-vis d’un acteur unique ;
- de la fragilisation structurelle de la plateforme, dont les changements successifs (suppression de la visibilité organique, migration forcée, arrêt des Web Games) traduisent une trajectoire de déclin susceptible de remettre en cause sa pérennité ;
- et de la **non-transférabilité** du savoir-faire concentré entre les mains de son fondateur.

Ce qui suit constitue une **présentation détaillée de chacun des deux constats**, explicitant les **éléments observés**, leur portée probatoire et leur impact sur l’évaluation de l’activité d’Ovogame.

Annexe 5.1

Constat 1 : Synthèse de la dépendance structurelle d’Ovogame à la plateforme Meta Instant Games

(*Extraits du procès-verbal de constat du 20 février 2025 – Réf. C20836, Maître Jérémie Bouveret, Commissaire de Justice à Morestel*)

Le présent résumé expose les éléments objectifs issus du constat d’huissier établissant la **dépendance totale et structurelle** d’Ovogame à la plateforme **Meta Instant Games**.

Ces constats démontrent que l’entreprise **ne dispose d’aucune autonomie** en matière de visibilité, d’audience, de monétisation ou de contrat commercial.

1. Effacement total du développeur sur la plateforme

Constat :

Lors de la navigation sur Facebook Gaming (Instant Games), le nom des développeurs n’apparaît à aucun endroit sur les fiches ou interfaces des jeux.

La recherche du mot-clé « Ovogame » ne renvoie à aucun résultat.

Analyse :

Le studio est **invisible pour les utilisateurs** ; aucune identification ou reconnaissance du créateur n’est possible.

Ce que cela démontre :

- Le développeur n’existe qu’à travers Meta : il **ne possède aucune marque, audience ni canal direct**.
- Cela établit une **absence d’indépendance commerciale** et une dépendance totale à la visibilité contrôlée par Meta.

2. Absence de toute relation directe avec les joueurs

Constat :

Les *Developer Policies* interdisent formellement la collecte d’informations sur les utilisateurs.

« Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. »

Analyse :

Le développeur ne peut identifier ni recontacter ses joueurs, ni constituer de base de données.

Ce que cela démontre :

- L'audience appartient exclusivement à Meta.
- Ovogame ne détient aucun actif client et ne peut transférer sa communauté à une autre plateforme.
- Cela rend son activité **non transférable** à un repreneur externe.

3. Interdiction explicite de toute promotion ou lien externe

Constat :

La politique "*Links to External Sites*" stipule :

- « Facebook games are not allowed to open links to external web sites. »
- « Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed. »

Analyse :

Ovogame ne peut pas promouvoir d'autres produits, sites ou plateformes depuis ses jeux Instant Games.

Ce que cela démontre :

- L'entreprise est **enfermée dans un écosystème clos**.
- Elle ne peut développer de stratégie de migration, de diversification ou d'indépendance.
- Cette contrainte renforce la **captivité structurelle** vis-à-vis de Meta.

4. Modèle économique imposé et absence de contrat de prestation

Constat :

Les *Audience Network Terms of Service* précisent :

- « Meta paiera à l'Éditeur [...] comme déterminé uniquement par Meta. »
- « Meta conserve la propriété exclusive du service Audience Network. »

Analyse :

Le revenu d'Ovogame dépend entièrement des décisions unilatérales de Meta, sans contrat négocié ni conditions tarifaires prévisibles.

Ce que cela démontre :

- L'entreprise **ne vend pas un service à Meta**, elle **subit un modèle d'enchères automatisé**.
- Elle **n'a aucun contrôle sur ses prix, ses paiements ni ses conditions de diffusion**.
- Cela consacre une **dépendance économique totale**, incompatible avec une valorisation "marché libre".

5. Pouvoir unilatéral de suspension ou d'exclusion

Constat :

Les conditions de participation à *Audience Network* stipulent que :

« Meta peut modifier, suspendre ou résilier l'accès de l'Éditeur aux outils Audience Network [...] à tout moment. »

Et le constat note un précédent : fermeture du groupe officiel *Instant Game Developer Community* en mai 2021, remplacé par le programme fermé *Approved Partners*.

Analyse :

Meta détient le droit de suspendre ou résilier l'accès à tout moment, sans préavis ni recours possible.

Ce que cela démontre :

- Ovogame **n'a aucune garantie de continuité d'activité**.
- Le simple changement de politique interne peut entraîner une **cessation immédiate de revenus**.
- C'est la définition même d'une **dépendance unilatérale et précaire**.

Conclusion

Ce constat établit de façon **factuelle et irréfutable** que :

- Ovogame **ne détient ni son audience, ni son modèle économique, ni sa visibilité, ni son contrat** ;
- son activité repose entièrement sur les décisions internes et non prévisibles de Meta ;
- et cette dépendance rend l'activité **transférable uniquement de manière théorique**, la poursuite de l'exploitation restant conditionnée à **l'approbation de Meta** et à la **revalidation complète** des accès techniques.

Ces éléments justifient pleinement une **décote de valorisation appliquée au business opérationnel** dans le cadre de l'évaluation indépendante.

Annexe 5.2

Constat 2 : Déclin de la plateforme Meta Instant Games et position unique du fondateur

Le constat d'huissier réalisé en Novembre 2025 met en évidence un **désengagement manifeste de Meta vis-à-vis de sa plateforme *Instant Games* et une dépendance croissante des studios partenaires**, parmi lesquels Ovogame.

Ces éléments établissent à la fois le **déclin structurel** du programme et la **position exceptionnelle de M. Jean-Claude Cottier**, développeur indépendant dont l'expertise et la maîtrise technique du système *Instant Games* sont aujourd'hui d'une **rareté exceptionnelle et pratiquement impossibles à remplacer**.

1. Désengagement institutionnel et absence de communication

Le groupe officiel *Approved Partner Program* (<https://www.facebook.com/groups/approgramgrp/>), qui servait de canal d'échanges entre Meta et les développeurs agréés, **n'a plus connu aucune publication officielle depuis le 19 octobre 2022**, laissant la communauté **sans support ni accompagnement**.

Cette absence totale d'activité institutionnelle depuis plus de trois ans illustre un **retrait durable de Meta**.

Même la **migration obligatoire vers le modèle “Zero Permissions”**, pourtant déterminante pour la **survie économique de nombreux développeurs**, n'a fait l'objet d'**aucune annonce ou explication** sur ce groupe.

Ce silence confirme la **perte d'intérêt et d'investissement** de Meta dans le programme *Instant Games* et le **détachement complet de la société vis-à-vis de ses partenaires historiques**.

2. Réduction de la visibilité et contraction de l'écosystème

Le billet officiel du **3 novembre 2023** (*Introducing New Distribution Model for Instant Games*, Facebook Gaming Team) a supprimé la distribution organique généralisée des jeux.

Meta y introduit deux niveaux :

- **Play Lab**, hébergement sans mise en avant ;
- **Play Tab**, réservé à quelques titres “haute qualité” répondant à des critères internes (*Platform Quality Criteria*).

La majorité des jeux n'est désormais **plus mise en avant**, confirmant une **baisse drastique de visibilité** et la transformation d'*Instant Games* en plateforme à portée réduite.

3. Extinction programmée et migration forcée

Dans un second billet publié en 2025 (*Important Changes to Web Games and Instant Games on Facebook*), Meta annonce :

- la fermeture définitive des Web Games au 30 septembre 2026 ;
- l'obligation pour tous les Instant Games existants de migrer vers le modèle “Zero Permissions” avant cette même date, faute de quoi ils seront supprimés.

Cette mesure, présentée comme une modernisation technique, entraîne en réalité la **disparition du modèle social historique** des jeux Facebook et impose une refonte complète à tous les studios.

Elle consacre une **phase terminale** de la plateforme : après les Web Games, ce sont les *Instant Games* qui devront être reconvertis ou disparaître.

4. Position singulière de M. Jean-Claude Cottier

M. Cottier, fondateur et unique développeur d'Ovogame, est **explicitement cité par Meta** dans le message officiel de 2021 adressé aux partenaires du programme, avec la mention :

“with special thanks to Jean-Claude Cottier who **continues to champion the developer community.**”

Cette reconnaissance publique par Facebook Gaming s'explique, entre autre, par son **rôle prépondérant dans l'obtention d'un délai supplémentaire de 90 jours** (“grace period”) accordé à l'ensemble des développeurs pour éviter la désactivation immédiate de leurs jeux.

Fait notable, il fut également **le seul modérateur non-employé de Meta** sur l'ancien groupe public *Instant Game Developer Community*, fonction qu'aucun autre partenaire externe n'a jamais exercée.

Ce double statut, **reconnaissance officielle et rôle communautaire unique**, illustre de manière objective la **position exceptionnelle de M. Cottier au sein de l'écosystème Instant Games.**

Dans un environnement aujourd'hui déserté par Meta et la majorité des studios historiques, il demeure **l'un des rares développeurs encore actifs et rentables**, doté d'une **expertise irremplaçable** sur les aspects techniques, économiques et communautaires de la plateforme.

Sa connaissance approfondie de l'architecture interne du système et sa capacité à maintenir seul des opérations profitables confirment une **compétence unique et non transférable**, au cœur du **Key Man Risk** identifié dans la valorisation.

5. Conclusion

Les constats démontrent que la plateforme *Meta Instant Games* entre dans une **phase de repli définitive** :

- plus de communication institutionnelle depuis 2022 ;
- visibilité réduite depuis 2023 ;
- de la refonte imposée de l'environnement technique en 2026 (“Zero Permissions”), entraînant une perte de fonctionnalités sociales et une forte incertitude quant à la performance future des jeux existants.

Dans ce contexte, l'activité d'Ovogame ne repose plus sur une infrastructure durable mais sur les **compétences exclusives et non substituables de son fondateur**.

Ces éléments justifient la **décote de valorisation appliquée au business opérationnel**, fondée à la fois sur le **déclin avéré de la plateforme** et sur la **non-reproductibilité du savoir-faire de M. Jean-Claude Cottier**.