

## 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).

- « L'Éditeur ne recueillera et ne stockera aucune donnée collectée, extraite ou obtenue par l'intermédiaire d'une Publicité ou de l'utilisation du Service Audience Network (« Données Publicitaires FB»), sauf si leur utilisation s'avère nécessaire afin de mettre en œuvre le Service Audience Network conformément aux présentes Conditions générales d'utilisation de l'Audience Network, sauf indication contraire dans la présente section 5 » (article 5.2, 1°§).
- « Sans limiter la portée générale d'une des restrictions qui précèdent, l'Éditeur accepte de ne pas (a) recueillir, stocker ou utiliser des informations de tout utilisateur issues d'une Publicité faite sur les Actifs de l'Éditeur diffusée par FB auprès dudit utilisateur » (article 5.3, 1°§).
- « Dans la mesure où FB traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network, Facebook reconnaît que Facebook Ireland Limited est el responsable de traitement pour le traitement desdites données à caractère personnel » (article 5.5, 1°§).

Il en résulte que le détenteur des droits sur les logiciels de jeux placés sur le réseau Facebook dont la source de monétisation est la publicité, demeure bien titulaire des droits sur les logiciels mais ne peut revendiquer aucun droit sur la clientèle de joueurs comme d'annonceurs, a fortiori, l'éditeur de logiciel ne peut disposer (céder, transférer ou apporter...) aucun droit sur ces clientèles.

-----



14/10/2024  
Jean Martin

**Jean Martin** est spécialisé dans le droit des nouvelles technologies et leurs divers usages. On peut signaler dans son parcours, en France, en européen et à l'international :

- Enseignant à l'Université Paris-Dauphine et ScPo Paris : évolution du droit des technologies de communication
- Directeur de la conférence internationale de l'OTAN (Washington, Bruxelles, Londres) sur les aspects juridiques du transfert de technologies
- Conseiller auprès de la Commission européenne pour la politique juridique des technologies de communication
- Directeur d'un séminaire de formation des hauts magistrats à l'Ecole Nationale de la Magistrature
- Personnalité qualifiée du Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique (CSPLA) auprès du ministère de la Culture, ayant à ce titre présidé des commissions et missions, notamment sur :
  - o L'informatique en nuage
  - o Les jeux vidéo
  - o La réalité virtuelle et augmentée
  - o Les NFT (Non Fungible Token) - Jetons Non Fongible)
  - o Les enjeux juridiques du Metavers
- Il conseille de nombreuses entreprises et administrations

---



