

Exemples Concrets de Risques de Cessation d'Activité et d'Impacts Opérationnels

En complément des risques structurels identifiés, l'activité de l'entreprise est soumise à des menaces opérationnelles constantes et imprévisibles, comme l'illustrent les exemples vécus suivants :

1. Risque d'Exclusion Arbitraire de la Plateforme ("Culling")

- **Incident** : En juin 2021, Meta a décidé unilatéralement de réduire le nombre de jeux et de développeurs sur la plateforme Instant Games. Mes deux jeux les plus performants ont été menacés de suppression. D'autres développeurs à succès, comme la société Hellopixel, ont été définitivement exclus de la plateforme, entraînant la perte totale de leur activité.
- **Impact** : Menace de perte totale et définitive du business, sans faute commise et sans recours possible. Ce risque est le plus critique car il est existentiel.

2. Désactivation Soudaine du Portefeuille pour Raison Administrative

- **Incident** : Du jour au lendemain, l'ensemble de mon portefeuille de jeux est devenu inaccessible sur la plateforme. **Sans aucune communication de la part de Meta**, la cause a été identifiée fortuitement après investigation : mon compte "Meta Business" n'était plus considéré comme "vérifié", probablement suite à un changement d'algorithme. La situation a été résolue en soumettant à nouveau mon extrait K-bis.
- **Impact** : Arrêt total et imprévisible de tous les revenus. La nature opaque du problème et l'absence de communication de la part de Meta créent une précarité extrême.

3. Désactivation pour Non-Conformité à une Nouvelle Politique

- **Incident** : En avril 2025, Meta a annoncé par un simple email une nouvelle politique exigeant de confirmer que nos jeux ne s'adressaient pas aux enfants de moins de 13 ans. Le 1er octobre 2025, plusieurs développeurs qui n'avaient pas vu cet email ont vu leur portefeuille de jeux entièrement désactivé.
- **Impact** : Perte de revenus immédiate (une semaine dans ce cas), mais surtout, une perte catastrophique de trafic et d'audience, qu'il faut ensuite des mois pour reconstruire. Cela démontre qu'une simple erreur administrative peut anéantir la dynamique commerciale.

4. Risque de Suspension lié à la Conformité des Données (DPA)

- **Incident** : Suite aux pressions réglementaires, Meta a reporté sur les développeurs la charge de prouver leur conformité en matière de protection des données via le "Data Protection Assessment". Le premier questionnaire a requis de ma part trois mois de travail et de stress intense pour acquérir une expertise pointue. Ce processus doit être répété annuellement pour chaque jeu.
- **Impact** : Charge de travail récurrente, hautement spécialisée et **non-délégable**, avec un risque constant de suspension du jeu en cas d'échec. Un nouvel entrant serait vite submergé pour tenter de remplacer une expertise de la plateforme acquise depuis 2018.

5. Perte de Revenus par Décisions Automatisées ("Boîte Noire")

- **Incident** : Le système de monétisation (Audience Network) fonctionne comme une **boîte noire**, signalant régulièrement des violations de politiques souvent incompréhensibles, car détectées par des bots. Suite à une de ces violations, un de mes placements publicitaires a été définitivement bloqué.
- **Impact** : Perte de revenus imprévisible et irréversible, due à un système opaque et automatisé pour lequel il n'existe **pas de procédure de recours claire et contradictoire**.