

🔴 Epic Games tente un coup de poker dans sa bataille contre Google et Apple : "Pas sûr que ceux-ci veuillent partager leurs bénéfices"

Le développeur veut mettre fin au monopole de Google et Apple. Il apporte de nouveaux documents pour prouver des pratiques déloyales.



© Reporters



Antonin Marsac
Journaliste - Coordinateur éditorial de LaLibre.be

Epic Games, le développeur du jeu mondialement connu Fortnite, accuse Google d'avoir établi des contrats avec des firmes afin de verrouiller le marché de distribution d'applications, contrairement à ce que prétend le géant de Mountain View. Le développeur vient donc de déposer une révision de sa plainte, avec de nouveaux documents à l'appui, et tente le tout pour le tout.

Le champ de bataille

Epic Games s'en était d'abord pris à Apple, qui verrouillait son App Store ainsi que les achats intégrés dans les applications. En permettant aux joueurs de faire des achats directement dans l'application du jeu, sans passer par l'App Store et en esquivant donc la commission allant jusqu'à 30%, Epic Games s'était attiré les foudres de la marque à la pomme, qui l'avait supprimé de son catalogue. Depuis, la guerre est ouverte.

Mais Epic Games ne s'arrête pas là. S'il a lancé une plateforme similaire, "L'Epic Games Store", en tablant sur le succès de Fortnite pour attirer le monde, il dénonce également les agissements de Google. Le géant américain s'affichait moins restrictif et laissait la possibilité aux joueurs de télécharger le jeu via la plateforme alternative. Cependant, Epic Games veut prouver que cette ouverture n'est que factice.

"Google a érigé des barrières contractuelles à la compétition [...] en reconnaissant que le groupe risquait de perdre des milliards de dollars si jamais la distribution des applications sous Android était ouverte à la compétition et que des magasins concurrents, dont un 'Epic Store', parvenaient à gagner du terrain", avance Epic Games dans sa plainte révisée déposée jeudi en Californie.

Selon des documents rassemblés par Epic Games, Google aurait donc établi des contrats avec des entreprises comme LG et Motorola, avec rémunération à la clé, pour rendre le Play Store – boutique de téléchargement d'applications – exclusif sur leurs appareils, et donc boycotter les autres plateformes, comme l'Epic Games Store.



Selon ces documents, Google a agi de la sorte afin de *"réduire le risque que d'autres développeurs de jeux en vogue ne se servent plus en priorité de Google Play pour distribuer leurs titres"*. Par là, le groupe pourrait sécuriser six milliards de dollars de chiffre d'affaires et 1,1 milliard de bénéfices qui auraient été *"en danger, rien que pour 2022"*. Il aurait également limité le *"risque de contagion"*, car le cas d'Epic Games et de son jeu Fortnite auraient pu faire jurisprudence.

Lorsque l'on sait que 84% des téléphones portables qui circulent dans le monde fonctionnent sur Android, donc Google, on peut dire que le marché est important.

"La bataille d'influence entre Apple, Google et Epic Games, qui attire beaucoup d'utilisateurs, est importante. Mais ils sont interdépendants", avance Paul Belleflamme, professeur d'économie à l'UCLouvain, spécialisé dans le business en ligne. *"Apple est plus en position de force mais Epic Games permettait de générer de gros bénéfices"*, ajoute-t-il.

Epic Games tente donc le coup de poker pour faire jurisprudence et ouvrir le marché.

"Il y a peut-être de l'esbroufe du côté d'Epic, avec l'espoir de négocier et influencer les régulateurs, comme le tente également Spotify. Et les procès intentés permettent d'ailleurs de rendre publics ces contrats et de connaître les marges faites par Apple et Google", souligne-t-il. "Mais il faut reconnaître que le consommateur préférera se connecter sur un 'store' bien fourni. Il y a une mécanique de renforcement", glisse-t-il.

Outil d'influence désormais décrié

Les États-Unis ont en particulier profité du succès des applications des entreprises américaines pour étendre leur influence mais une proposition de loi, l'Open Markets Act, vient tout de même d'être soumise, le 11 août dernier, au Sénat américain pour réguler le marché, concentré entre les mains de Google et Apple.

"Il serait possible de rendre les applications de 'store' compatibles entre elles et faciliter leur coexistence, avec des boutiques de niches, spécialisées... Mais pas sûr que Google et Apple, qui peuvent avancer l'argument des investissements importants mis en place, ne se laissent faire. Ni qu'ils veuillent diviser les bénéfices de ces ventes en lignes avec d'autres", conclut pour sa part Paul Belleflamme.

Reste donc à Epic Games d'attendre la décision de justice et de voir si Google a bel et bien tenté de verrouiller (en partie) le marché avec ses contrats restrictifs.

Sur le même sujet

Apple soupçonné de "pratiques anti-concurrentielles" en Allemagne

