

# La FTC tente de faire échouer le rachat de Within par Meta

*Chaque vendredi, dans sa revue de presse, Maddyness vous propose une sélection d'articles sur un sujet qui a retenu l'attention de la rédaction. Cette semaine, l'autorité de la concurrence américaine porte plainte contre Meta dans le cadre du rachat de Within Unlimited.*

Temps de lecture : minute

---

29 juillet 2022

## Meta dans le viseur de l'autorité américaine de la concurrence

*L'actu*

L'autorité américaine de la concurrence (FTC) a annoncé mercredi 27 juillet avoir lancé des poursuites contre Meta (Facebook, Instagram) pour l'empêcher de racheter Within Unlimited et son application d'exercice physique en réalité virtuelle, Supernatural. [Lire l'article complet sur le site du Figaro](#)

## Un rachat qui nuirait à l'innovation

*La raison*

The deal would give Meta control of Within, which created the popular VR workout game "Supernatural".

*"That lessening of competition may result in reduced innovation, quality, and choice, less pressure to compete for the most talented app developers, and potentially higher prices for VR fitness apps, the FTC argued in a legal complaint. And Meta would be one step closer to its ultimate goal of owning the entire metaverse." [Lire l'article complet sur le site du Washington Post](#)*

## Le métavers, cheval de bataille de Zuckerberg

### *L'historique*

Mr. Zuckerberg has reassigned employees and put a top lieutenant in charge of metaverse efforts. He has also authorized executives to pursue some of the most popular games in the V.R. space. In 2019, Facebook purchased Beat Games, makers of the hit title Beat Saber, one of the top V.R. games on the Oculus platform. He has also authorized the purchase of roughly half a dozen other virtual reality or gaming studios over the past three years. [Lire l'article complet sur le site du New York Times.](#)

## L'absence de preuves avancée par Meta

### *La réponse*

Même si pour le moment, Meta a démenti ces allégations. Stephen Peters, porte-parole de l'entreprise, précise que *"la plainte de la FTC est basée sur une idéologie et des spéculations, pas sur des preuves. L'idée que cette acquisition conduirait à des résultats anti-concurrentiels dans un écosystème aussi dynamique qu'est le fitness en réalité virtuelle, n'est*

*tout simplement pas crédible. Une fois de plus, la FTC envoie un message glaçant à quiconque souhaite innover dans la réalité virtuelle". [Lire l'article complet sur le site du Siècle digital](#)*

---

Article écrit par Anne Taffin