

L'IMPACT DU CONFINEMENT SUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

PLAYER :
ATILGAN Muhammed
SIMSEK Mervé

SIGN IN

START

MENU



SOMMAIRE

Introduction

1.Méthodologie et données

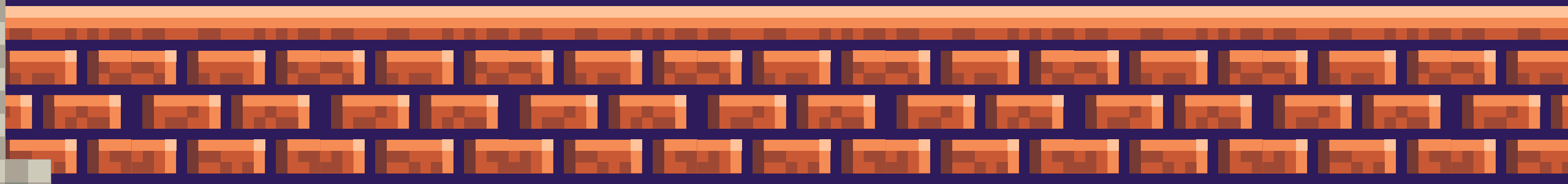
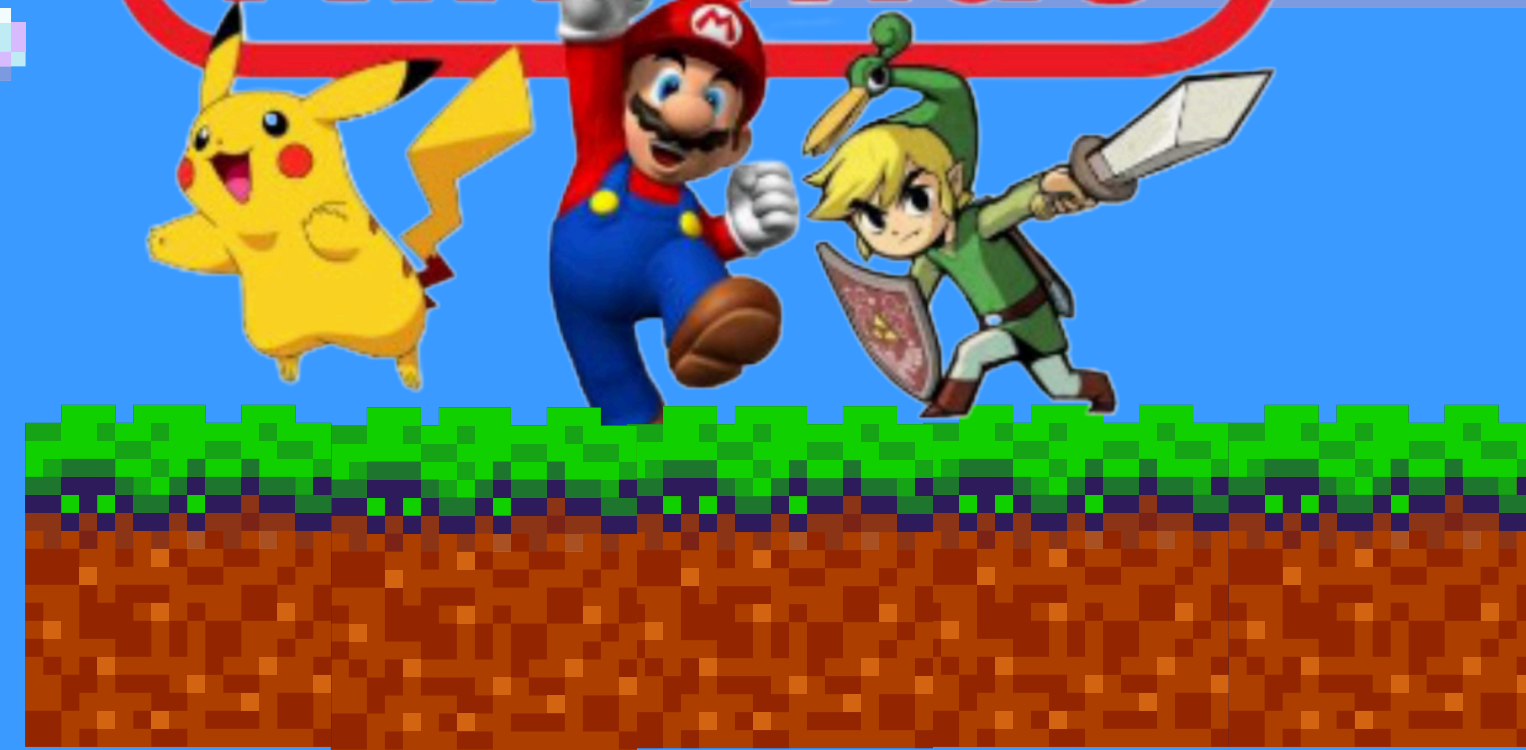
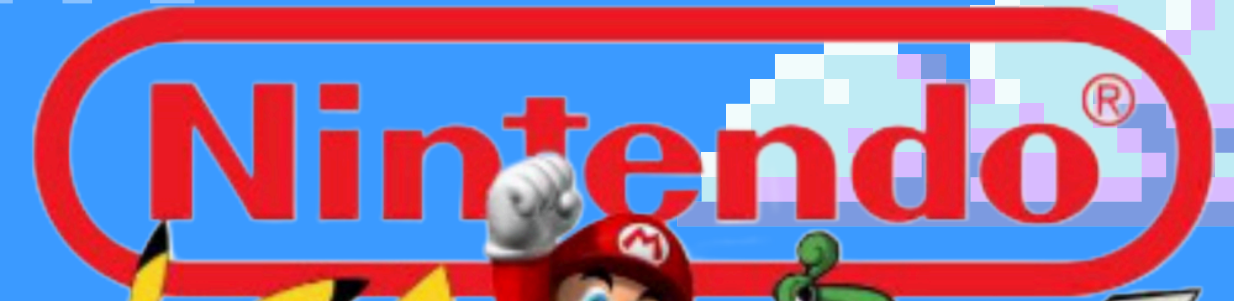
2.Analyse CA, Prix, Rendement

3.Interprétation des résultats

Conclusion

Good luck!

INTRODUCTION



MÉTHODOLOGIE ET DONNÉES



Données financières

Prix ajustés des actions et rendements quotidiens.

Période étudiée

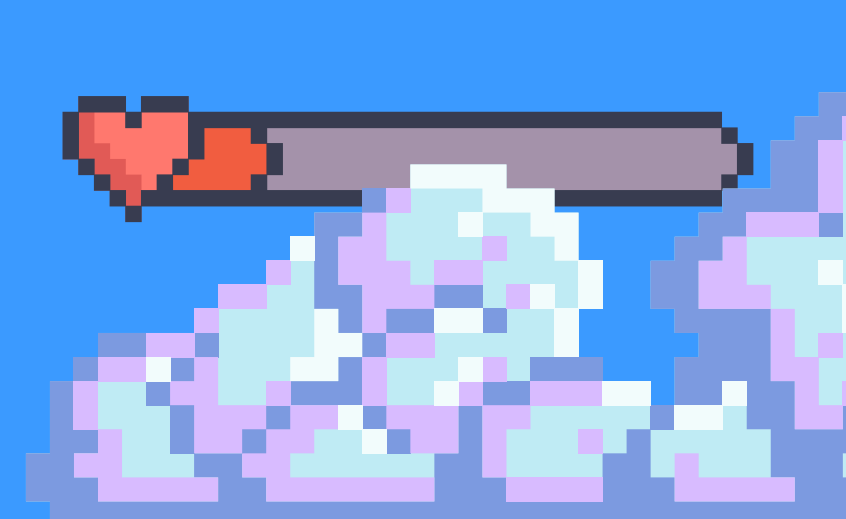
Analyse de 2015 à 2025 pour une vision globale.

Indicateurs clés

Alpha, beta, volatilité, ratio de Sharpe, drawdown.



ANALYSES DU CA

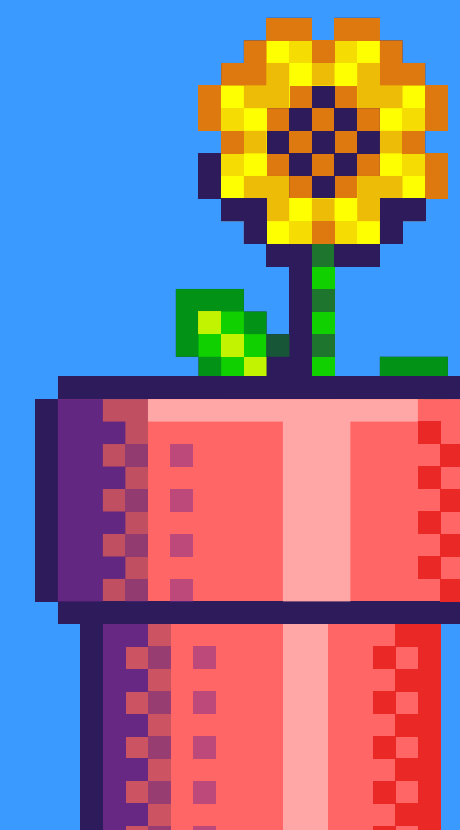


| | | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 |
|------------------------------------|-----------------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Chiffre d'affaires (en M de \$) | Nintendo | 5005 | 4201 | 4517 | 9525 | 10826 | 12035 | 16585 | 15087 | 11819 | 11562 |
| | Electronic Arts | 4517 | 4373 | 4808 | 5160 | 4932 | 5466 | 5659 | 7005 | 7241 | 7506 |
| | Take-Two | 1083 | 1414 | 1780 | 1793 | 2668 | 3089 | 3373 | 3505 | 5350 | 5350 |

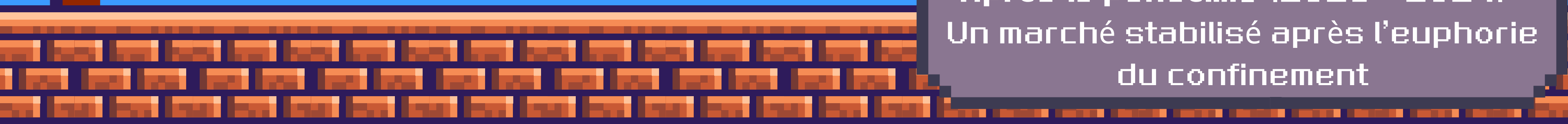


Avant la pandémie (2015 - 2017) :
Une croissance progressive mais
inéegale

Pendant la pandémie (2018 - 2022) :
Un boom sans précédent grâce au
confinement



Après la pandémie (2023 - 2024) :
Un marché stabilisé après l'euphorie
du confinement



Electronic Arts

Hausse similaire à Nintendo grâce à une offre attractive pendant la crise sanitaire.

Nintendo

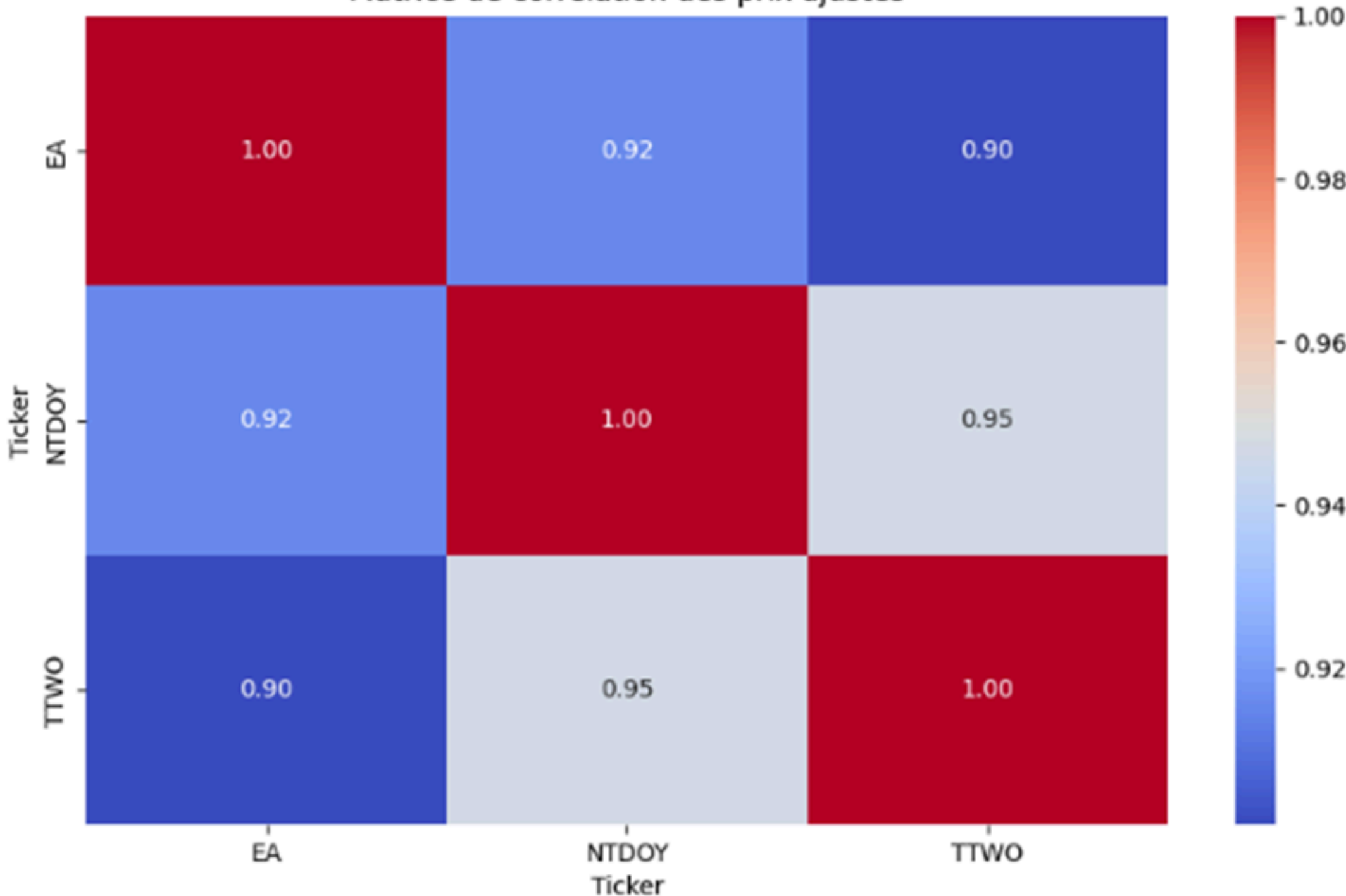
Forte hausse des actions due à une offre adaptée et un public fidèle pendant le confinement.

Take-Two Interactive

Croissance plus modérée, mais l'attente autour de GTA 6 soutient la dynamique.



Matrice de corrélation des prix ajustés



Evolution similaire

Nintendo, EA et Take-Two réagissent de même.

Forte corrélation

Nintendo et Take-Two, franchises populaires.

Interdépendance

Perception comme un bloc économique unique.

Electronic Arts

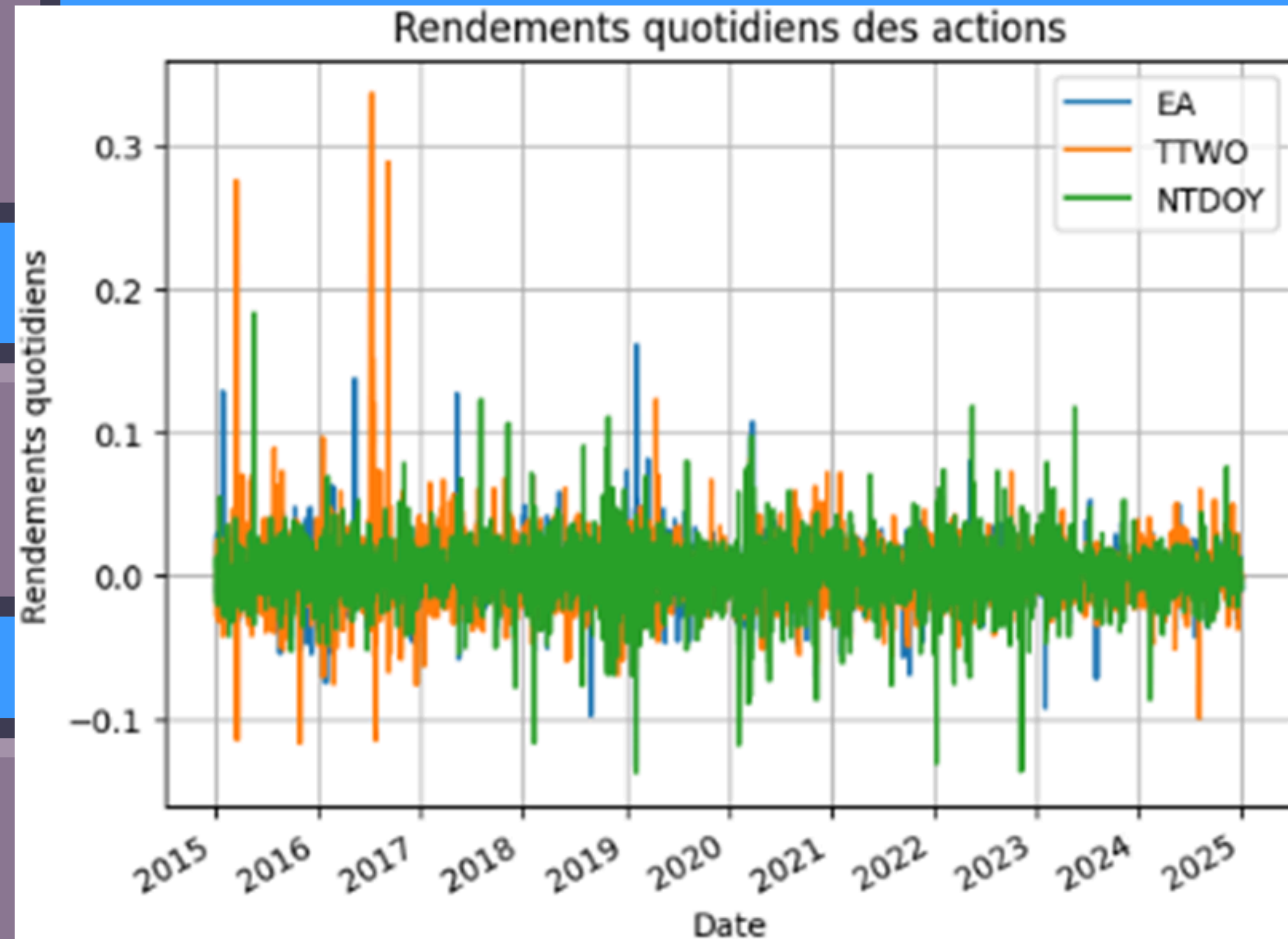
Fluctuations modérées grâce à une offre attractive.

Nintendo

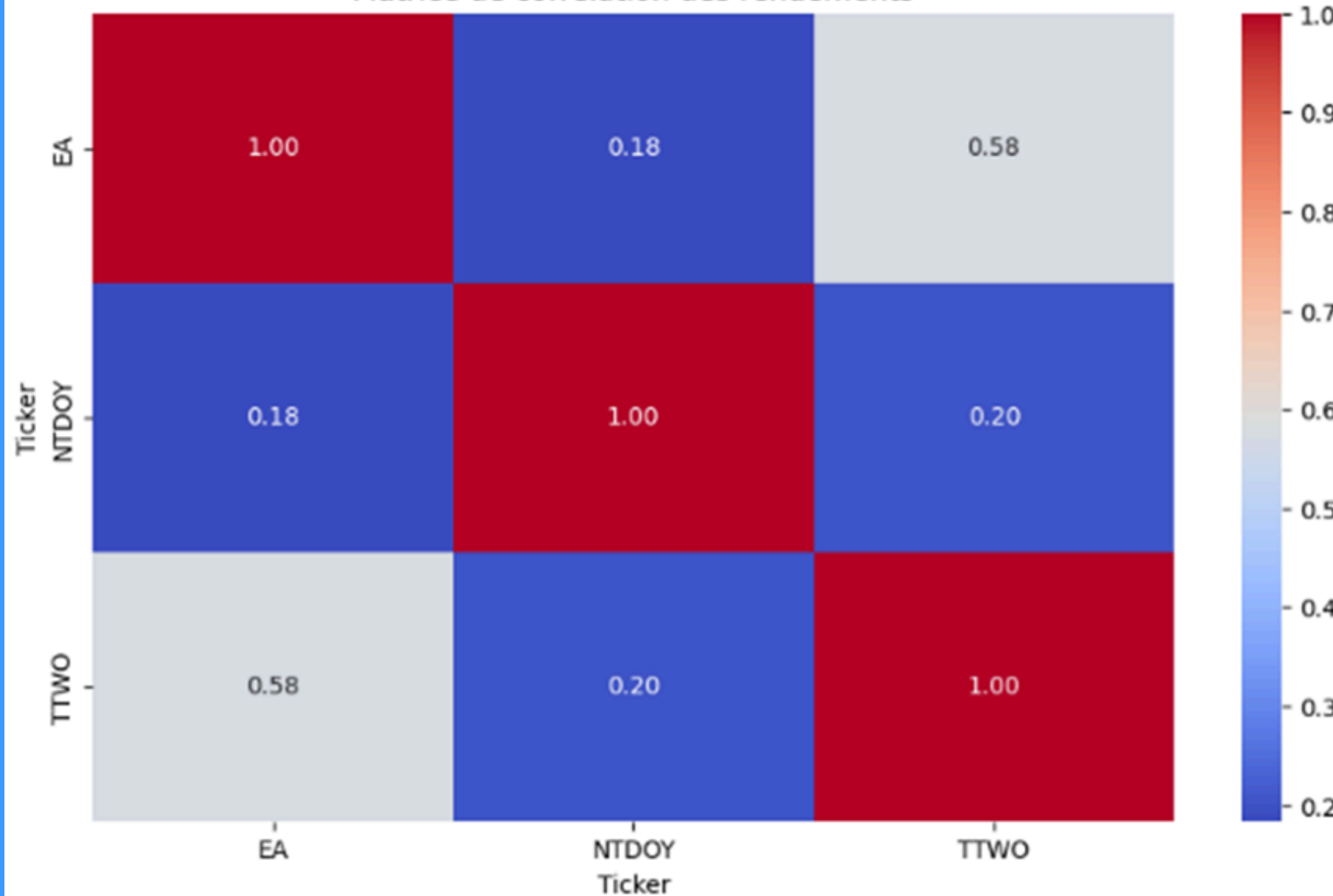
Fluctuations modérées, offre adaptée et public fidèle.

Take-Two Interactive

Forte volatilité liée à l'attente de GTA 6.



Matrice de corrélation des rendements



Nintendo

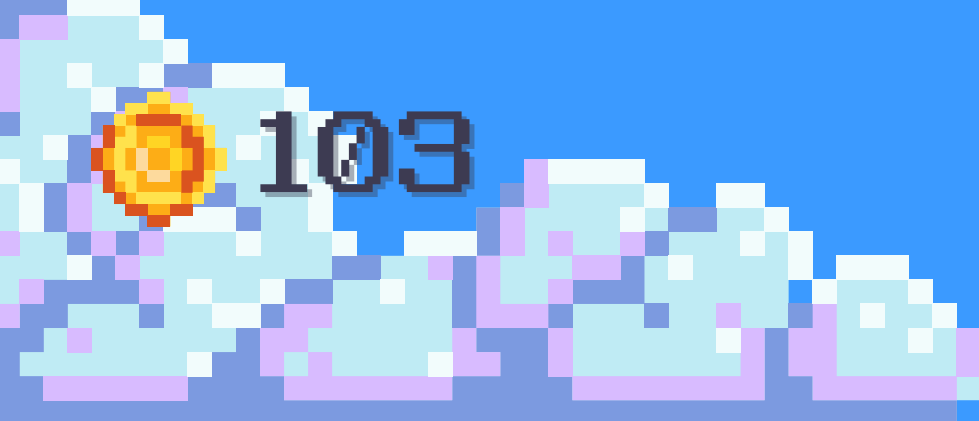
Stratégie indépendante, faible corrélation.

Electronic Arts

Sensible aux facteurs externes, forte corrélation.

Take-two

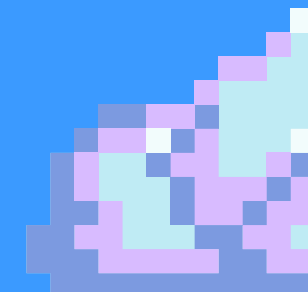
Réagit aux annonces et résultats financiers.



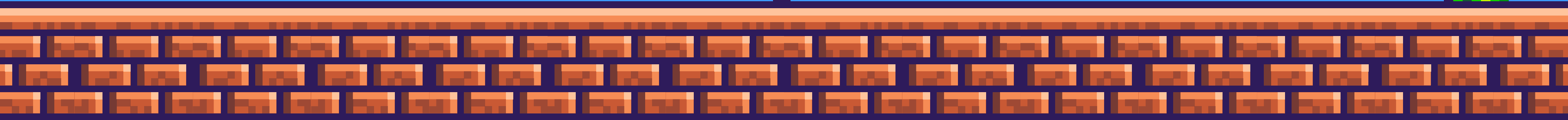
103

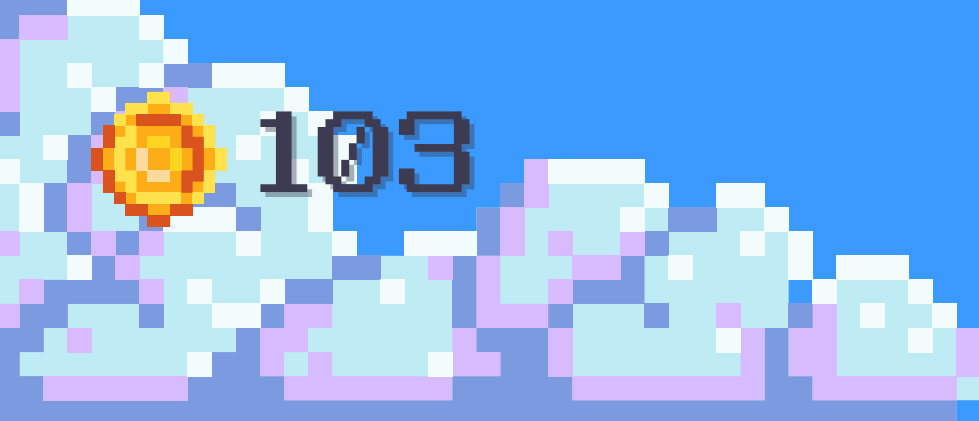


INDICATEURS DE PERFORMANCES



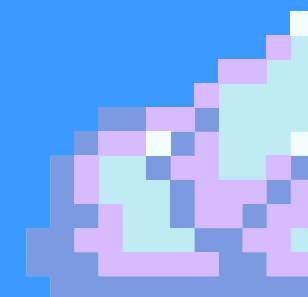
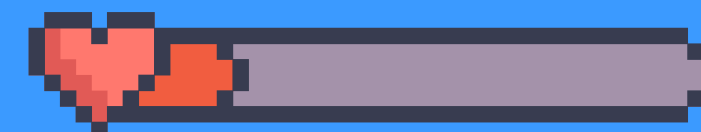
| | Rendement Annuel Moyen Avant Pandémie | Rendement Annuel Moyen Après Pandémie | Volatilité Avant Pandémie | Volatilité Après Pandémie | Ratio de Sharpe Avant Pandémie | Ratio de Sharpe Après Pandémie | Drawdown Maximum Avant Pandémie | Drawdown Maximum Après Pandémie | Alpha Avant Pandémie | Beta Avant Pandémie | Alpha Après Pandémie | Beta Après Pandémie |
|-------|---|---|---------------------------------|---------------------------------|---|---|--|--|----------------------------|---------------------------|----------------------------|---------------------------|
| EA | 0.196822 | 0.103841 | 0.307478 | 0.260619 | 0.575072 | 0.321701 | -0.498288 | -0.257943 | 0.000457 | 1.024698 | 0.000054 | 0.577481 |
| NTDOY | 0.325525 | 0.148437 | 0.454683 | 0.281333 | 0.671950 | 0.456530 | -0.455440 | -0.433354 | 0.001005 | 0.907959 | 0.000301 | 0.464992 |
| TTWO | 0.317213 | 0.161348 | 0.336720 | 0.341618 | 0.882672 | 0.413759 | -0.386695 | -0.561404 | 0.000893 | 1.158632 | 0.000181 | 0.742247 |



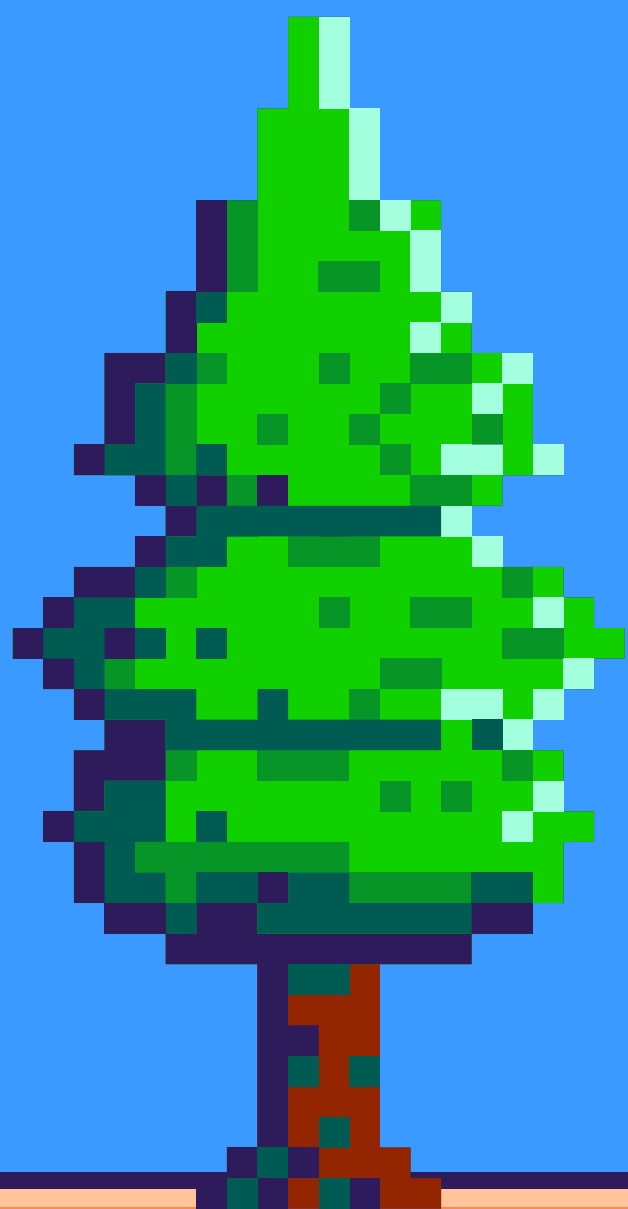


103

INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS



MATRICES DE CORRÉLATION



1

Long terme

Évolution similaire, tendances globales.

2

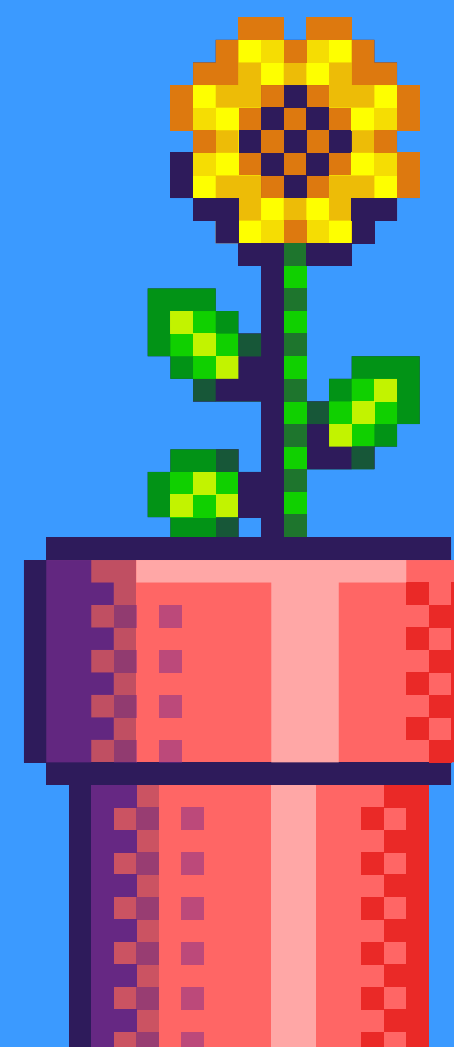
Court terme

Nintendo indépendant, EA et Take-Two sensibles.

3

Investisseurs

Stabilité vs. exposition aux fluctuations.





103

INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS



1

Boost temporaire

COVID-19 a dopé la performance.

2

Digitalisation

Accélération du secteur et du cloud gaming.

3

Innovation

Nécessité d'innover pour rester compétitif.



CONCLUSION



