

SAE 1.05 - 1.06

Recueil des besoins / Découverte de l'environnement économique

Tableau présentant les caractéristiques de l'entreprise numérique et Diagnostic stratégique de l'entreprise (SWOT)

HAMITI Edi, MEKKI Yanis et VASSE Aymeric

| | |
|--|---|
| Type d'organisation | Entreprise publique |
| Finalité, but et objectifs | Entreprise à but lucratif dont l'objectif est de créer un écosystème de services interconnectés et comme finalité de favoriser l'amélioration de la vie quotidienne grâce à l'innovation technologique. |
| Forme juridique | S.A avec appel publique à l'épargne |
| Ressources : <ul style="list-style-type: none"> - Financières - Matérielles et technologiques - Commerciales - Humaines | Financières : <ul style="list-style-type: none"> - Résultats nets 2018 : 10,6 Milliards USD en 2018 - Capitalisation : 520 Milliards USD en 2017 Matérielles et technologiques : <ul style="list-style-type: none"> - Tencent Tower à Shenzhen - Plus grand déposant de brevets sur l'IA Générative - Plusieurs Data Center dans le monde et principalement en Asie. Commerciales : <ul style="list-style-type: none"> - De nombreuses parts dans plusieurs créateurs de jeux vidéo connus tels que SuperCell (85%) , Riot Games (100%) , Epic Games (48%) et Activision Blizzard (5%). Humaines : <ul style="list-style-type: none"> - 100 000 à 110 000 employés |
| Nature de l'activité | Développement, édition et exploitation de jeux vidéo. |
| Secteur économique | Secteur Tertiaire |
| Champ d'action géographique | <p>Tencent est présent dans le monde entier et domine la Chine avec WeChat, les jeux vidéo et les services financiers.</p> <p>En Asie, elle est active en Inde et en Asie du Sud-Est.</p> <p>En Europe, elle investit dans des studios de jeux tels que Supercell et Sumo Group. Ses activités internationales comprennent des partenariats stratégiques et des acquisitions dans divers secteurs.</p> |

| Forces | Faiblesses |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Diversification : Tencent s'est diversifié dans de nombreux secteurs : Jeux vidéos, Réseaux sociaux, Technologie, Plateforme de streaming^[1] - Leader chinois : Jeux Vidéos et Applications diverses qu'il propose^[3] - Investissement et Partenariats : Tencent a beaucoup de partenariats et a beaucoup d'investissements dans d'autres entreprises comme Riot Games, Epic Games, Ubisoft etc...^[9] - Capital et finances en hausse : Capital environ 520 milliards de dollars^[11] - Tencent est un leader technologique dans le secteur de l'IA (son modèle de langage surpasse ceux d'OpenAI et Meta sur plusieurs domaines)^[10] et des services cloud^[20] | <ul style="list-style-type: none"> - Gouvernement Stricte : Le gouvernement chinois reste assez strict et peut limiter les partenariats et les expansions. - Concurrence : Tencent a des concurrents comme NetEase en Asie et Microsoft & Sony à l'internationale^[14] - Collection de données : Tencent est critiqué car il récupère beaucoup de données grâce à ses différentes applications et services, tout en étant en collaboration étroite avec le gouvernement chinois^[15] - Tencent et ses applications se voient bannir par certains gouvernements^[16] - Fuites de données : Tencent a subi une cyberattaque massive exposant les données de 1,4 milliards de comptes de leur réseaux social QQ^[21] |
| Opportunités | Menaces |
| <ul style="list-style-type: none"> - Tencent peut investir plus dans des technologies émergentes récentes comme l'IA, les services cloud et la cybersécurité^[8]. - L'e-sport est un secteur en forte croissance, Tencent en bénéficie notamment grâce à l'acquisition de nombreux studios proposant des jeux services comme Riot Games^[22]. Notamment la Chine mise sur l'e-sport pour les jeux asiatiques^[12]. Tencent pourrait y investir plus de temps et d'argent pour organiser plus de compétitions e-sport et pour pouvoir devenir leader dans les compétitions e-sport. - L'augmentation des revenus engrangé par publicités en ligne notamment grâce à la publicité ciblée par l'IA permettrait à Tencent, leader en plateformes sociales en Chine comme Weixin/WeChat d'augmenter fortement ses revenus^[13]. | <ul style="list-style-type: none"> - La Chine subit un ralentissement économique et démographique^[2], ce qui peut avoir un impact négatif sur Tencent car une bonne partie de son chiffre d'affaires y provient. - Les changements réglementaires, notamment en Chine, sont une menace importante pour les différents secteurs où Tencent opère. Par exemple, la mesure sur la protection des mineurs en Chine par rapport au jeux-vidéo a déjà eu un impact négatif sur Tencent^[4]. - En tant que grande entreprise, Tencent est soumis à une plus grande méfiance auprès des régulateurs de marché^[5] qui ont déjà empêché la fusion de Tencent avec d'autres grands groupes^[23]. - Le nombre de cyberattaques est en constante augmentation, Tencent en tant qu'entreprise |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Après avoir conquis le marché chinois, Tencent a l'opportunité de conquérir le marché africain et européen^[17]. - Tencent, à l'aide de ses investissements, se fait de nombreux partenaires^[18] laissant la porte ouverte à des rachats^[19]. | <p>manipulant énormément de données sensibles se doit que ces attaques ne représentent pas un risque pour ses utilisateurs^[6].</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les entreprises chinoises, comme Tencent, subissent les conflits géopolitiques de la Chine, notamment aux Etats-Unis où les entreprises chinoises subissent des mesures "antichinoises"^[7]. |
|--|--|

Sources :

- [1] [Tencent, jeux vidéo, métavers et diversité : point de vue d'un spécialiste](#)
- [2] [La Chine confrontée à un ralentissement économique et à une baisse de sa population – Libération](#)
- [3] [Tencent, le boss du net chinois | Mouv'](#)
- [4] [Le géant du jeu vidéo Tencent rappelé à l'ordre par la Chine - Challenges](#)
- [5] [Les sanctions du régulateur chinois font chuter les profits d'Alibaba](#)
- [6] [Les cyberattaques mondiales ont augmenté de 38 % en 2022, celles en Europe ont augmenté de 26 %, la France a connu une augmentation de 19 % des cyberattaques, selon Checkpoint](#)
- [7] [More Chinese Companies Sanctioned by the US Over Russia Trade – The Diplomat](#)
- [8] [Tencent va investir 70 milliards de dollars dans le cloud, l'IA et la cybersécurité d'ici 2025](#)
- [9] [Liste des contrats de Tencent - JeuxOnLine](#)
- [10] [Tencent a dévoilé son modèle de langage destiné aux entreprises - Siècle Digital](#)
- [11] [Action Tencent Holdings Limited | Cours 700 Bourse Hong Kong S.E. - Zonebourse](#)
- [12] [Aux Jeux asiatiques, la Chine mise sur l'esport pour redorer son blason - Siècle Digital](#)
- [13] [Le marché de la publicité proche des 1 000 milliards de dollars - Siècle Digital](#)
- [14] [NetEase : l'autre géant chinois qui se tourne vers l'occident](#)

[15] <https://threatpicture.com/blog/tencent/>

[16] [Mobile App Security Threat Alert: WeChat by Tencent](#) (Agence de sécurité nationale de la République Tchèque), [Noem bans Tencent on state-owned devices](#) (Gouvernement de l'Etat du Dakota du Sud des Etats-Unis a bannis Tencent sur les appareils de l'Etat), [Canada bans Chinese app WeChat from government devices](#) (Le Canada a banni WeChat sur les appareils du gouvernement)

[17] [Le géant chinois Tencent accélère sa conquête du monde, notamment en Europe et en Afrique | Edition Multimédi@](#)

[18] [Les raisons du partenariat entre Ubisoft et Tencent : renforcer les positions d'Ubisoft sur mobiles - JeuxOnLine](#)

[19] [Don't Nod, Ubisoft... Qui est Tencent, le géant chinois qui lorgne les fleurons français du jeu vidéo?](#)

[20] [Tencent Cloud Maintains the position of a Challenger in the 2024 Gartner® Magic Quadrant™ for Communications Platform as a Service](#)

[21] [Tencent Denies Massive Data Leak of 1.4 Billion QQ Accounts - Hackerdose](#)

[22] [eSport : argent, structures, professionnalisation, le secteur en très forte croissance préfigure le monde sportif de demain - midilibre.fr](#)

[23] [Jeux vidéo et concurrence: Tencent empêché de fusionner deux groupes](#)