

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

HERO investit dans des titres de participation de sociétés cotées l'échelle nationale et mondiale, avec des activités industrie du jeu électronique.

TSX

HERO

SYMBOLE FNB: HERO (COUVERTE)

## Thèse d'investissement: L'eGaming est le secteur du divertissement le plus important et le plus

### La croissance des adoptions est tirée par:

- Passage de la distribution physique à la distribution numérique
- Une accessibilité accrue grâce aux jeux mobiles

### Expériences de consommation multiples, notamment :

- Jouer à des jeux vidéo
- Regarder les flux
- Collaboration et socialisation
- Jeux compétitifs (eSports)

## MISES À JOUR GÉNÉRALES DE L'INDUSTRIE

### Le métavers

Le metaverse a été un sujet brûlant ce mois-ci, Facebook ayant changé son nom en Meta pour refléter son engagement à développer le metaverse. Zuckerberg a commenté qu'il s'agit d'une entreprise qui développe une technologie pour connecter les gens et que le nom Facebook ne reflète pas pleinement tout ce que l'entreprise fait actuellement.<sup>1</sup>

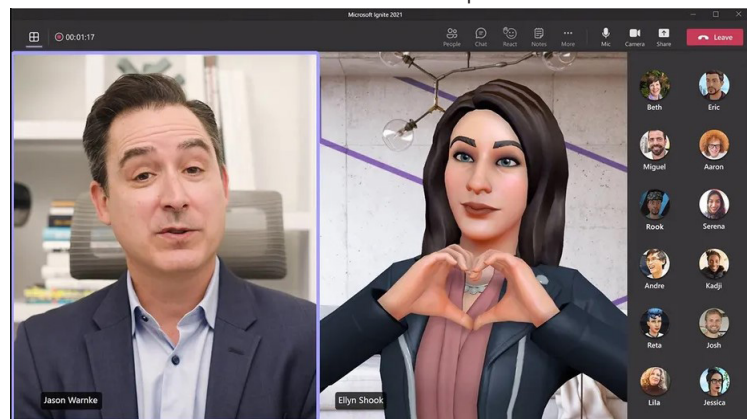


Source: Meta

Qu'est-ce que le métavers? Il s'agit essentiellement d'un monde virtuel qui fusionne des aspects des jeux en ligne, des médias sociaux, de la réalité virtuelle, du commerce électronique et bien plus encore. Il est difficile de l'imaginer car il n'existe pas encore vraiment. Même s'il semble que nos vies se déplacent de plus en plus vers le monde virtuel, il y a encore beaucoup de choses que nous ne pouvons tout simplement pas faire en ligne. Lors de l'annonce du changement de marque par Zuckerberg, il a présenté quelques exemples de ce que Meta imagine être possible dans le métavers – y compris le jeu et le travail. Imaginez créer un avatar 3D au sein de Facebook et l'utiliser pour participer à des réunions virtuelles où vous avez l'impression d'être dans une salle réelle avec vos collègues. Après le travail, vous pourriez assister à un concert virtuel avec des amis, leurs avatars apparaissant devant vous avec des milliers d'autres inconnus. Après le concert, vous pouvez acheter un t-shirt sur Amazon avec

votre portefeuille de crypto-monnaies et le porter le lendemain à votre réunion de travail virtuelle. Le métavers vous permettra également de faire des choses qui ne sont pas possibles dans le monde réel, comme avoir votre réunion de travail dans une station spatiale.<sup>2</sup>

Bloomberg estime que l'opportunité de revenus mondiaux du métaverse pourrait être de 800 milliards de dollars en 2024. L'ampleur de cette



4

opportunité attire des entreprises autres que Meta (ou Facebook). Microsoft, Tencent, Roblox et Nvidia font tous des investissements importants dans ce nouveau monde virtuel. Microsoft a annoncé qu'elle apporterait Mesh, une plateforme virtuelle collaborative, à Microsoft Teams l'année prochaine. Les fabricants de jeux vidéo s'efforcent d'élever leurs mondes en ligne 3D pour qu'ils ressemblent à des réseaux sociaux et intègrent d'autres aspects tels que le commerce électronique et les événements en direct dans les jeux.<sup>3</sup>

## MISES À JOUR GÉNÉRALES DE L'INDUSTRIE

Nvidia, le plus grand fabricant de puces de jeux vidéo, pense que cela pourrait être la prochaine mine d'or pour la technologie. Leur PDG estime que les meilleures entreprises des prochaines années seront basées sur les mondes connectés. La télésanté pourrait ressembler davantage à une visite chez le médecin et le shopping en ligne pourrait donner l'impression que vous essayez physiquement l'article en magasin. Le plus grand obstacle à l'heure actuelle est le prix élevé des casques VR et leur adoption. Bloomberg estime qu'il faudra au moins 3 ans avant que les casques Meta VR comptent 15 à 20 millions d'utilisateurs.<sup>5</sup>

Le metaverse peut avoir une apparence différente en Chine et dans le reste du monde, puisque Facebook

est interdit en Chine. L'opportunité pour le metaverse est massive en Chine, ce qui n'est pas une surprise étant donné l'énorme industrie du jeu du pays. Selon Newzoo, 78 % des consommateurs chinois âgés de 14 à 50 ans sont intéressés par la socialisation au sein des jeux virtuels. C'est plus élevé qu'aux États-Unis, soit environ 57 %. Tencent est très bien positionné pour cette opportunité car il est l'éditeur local de la plateforme de jeu Roblox, où les utilisateurs peuvent déjà créer des mondes virtuels. L'entreprise touche à tout, des jeux aux paiements mobiles, en passant par les médias sociaux avec WeChat et plus encore. La question demeure de savoir si la réglementation chinoise limitera une partie de la croissance potentielle.<sup>6</sup>

## MISES À JOUR SPÉCIFIQUES À L'ENTREPRISE

### Roblox

Roblox, détenu par le fonds, est une plateforme de jeux en ligne où les joueurs peuvent construire leurs propres créations et les partager avec des utilisateurs du monde entier. Il se distingue de nombre de ses concurrents en matière de jeux car son catalogue de jeux est créé par ses utilisateurs. La société a annoncé ce mois-ci qu'elle avait atteint un nouveau record de 43,2 millions d'utilisateurs quotidiens et de 206 millions d'utilisateurs mensuels, soit 1,5 fois plus que Minecraft et 20 fois plus que Fortnite. La plateforme attire actuellement plus les jeunes utilisateurs avec plus de 2/3 des enfants de 9 à 12 ans qui jouent aux États-Unis. Roblox est une autre entreprise qui s'est engagée à développer le métavers en transformant l'espace de jeu en une réalité virtuelle. Plus récemment, Roblox a travaillé à la création d'extensions dans le jeu qui incluent une fonction virtuelle « Party Place » permettant aux utilisateurs d'organiser leurs propres événements en ligne. Imaginez qu'au lieu de lire sur la Rome antique dans les livres d'histoire, une classe entière d'enfants pourrait visiter la ville recréée à l'intérieur de Roblox.<sup>7</sup>

### Applovin

AppLovin, détenu par le fonds, est une plateforme technologique américaine d'applications mobiles. Il a été lancé en 2012 et est actuellement évalué à environ 37 milliards de dollars américains. La société aide les développeurs d'applications à se développer et à gérer leur activité grâce à des outils de marketing, de publication et d'analyse de logiciels. Les acquisitions constituent une grande partie de la stratégie d'AppLovin. En octobre, Twitter a annoncé qu'il allait vendre MoPub, un réseau publicitaire mobile, à AppLovin pour 1,05 milliard de dollars. Le réseau MoPub est utilisé par 45 000 applications mobiles et touche 1,5 milliard d'utilisateurs. AppLovin a bondi de près de 10 % le jour de l'annonce et est en hausse de plus de 50 % au cours des 3 derniers mois.<sup>9</sup>



## RENDEMENT (%)

RETOURS TOTAL *	1 MOIS	6 MOIS	YTD	1 AN	2 ANS	SI
HERO (COUVERTE)	5,56	-9,39	-4,97	8,01	31,43	27,17

Source: Bloomberg, au 29 octobre 2021.

\*\* Performance de HERO depuis sa création le 13 juin 2019.

### Sources:

- <https://www.theverge.com/2021/10/28/22745234/facebook-new-name-meta-metaverse-zuckerberg-rebrand>
- <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-09-29/what-the-metaverse-is-who-s-in-it-and-why-it-matters-quicktake>
- Metaverse May Elevate Gaming Growth to \$800 Billion, Bloomberg Intelligence
- <https://www.theverge.com/2021/11/2/22758974/microsoft-teams-metaverse-mesh-3d-avatars-meetings-features>
- Nvidia Joins Zuckerberg in Betting Metaverse Is Next Big Thing, Bloomberg Intelligence
- <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2021-11-02/in-the-metaverse-it-could-be-meta-vs-tencent>
- <https://www.pcgamer.com/heres-everything-you-need-to-know-about-roblox-the-gaming-megaplatform-making-its-own-rules/>
- <https://www.cnn.com/2021/10/06/twitter-sells-its-mopub-mobile-ad-network-to-applovin-for-1point05-billion.html>

Des commissions de suivi, des frais de gestion et d'autres frais peuvent être associés aux fonds communs de placement (FET) et aux fonds communs de placement négociés en bourse. Veuillez lire le prospectus avant d'investir. Les FNB et les OPC ne sont pas garantis, leur valeur change fréquemment et leur rendement passé peut ne pas se répéter. Un placement dans des FNB et des OPC comporte des risques. Veuillez lire le prospectus pour une description complète des risques relatifs à le FNB et fonds communs de placement. Les investisseurs peuvent encourir des commissions de courtage habituelles lors de l'achat ou de la vente FNB et les parts de fonds communs de placement. Cette communication est destinée à des fins d'information uniquement et n'est pas, et ne doit pas être interprétée comme un investissement et/ou conseils fiscaux à tout particulier.

Certains énoncés contenus dans la présente documentation constituent de l'information prospective au sens des lois canadiennes sur les valeurs mobilières. L'information prospective peut se rapporter à des perspectives futures et aux distributions prévues, à des événements ou à des résultats et peut comprendre des énoncés concernant le rendement financier futur. Dans certains cas, les informations prospectives peuvent être identifiées par des termes tels que « peut », « volonté », « devrait », « s'attendre », « anticiper », « croire », « avoir l'intention » ou d'autres expressions similaires concernant des questions qui sont pas des faits historiques. Les résultats réels peuvent différer de ces énoncés prospectifs. Evolve décline toute obligation de mettre à jour publiquement ou de réviser par ailleurs les énoncés prospectifs, que ce soit en raison de nouveaux renseignements, d'événements futurs ou d'autres facteurs qui ont une incidence sur ces renseignements, sauf si la loi l'exige.



# FNB indiciel jeux électroniques Evolve