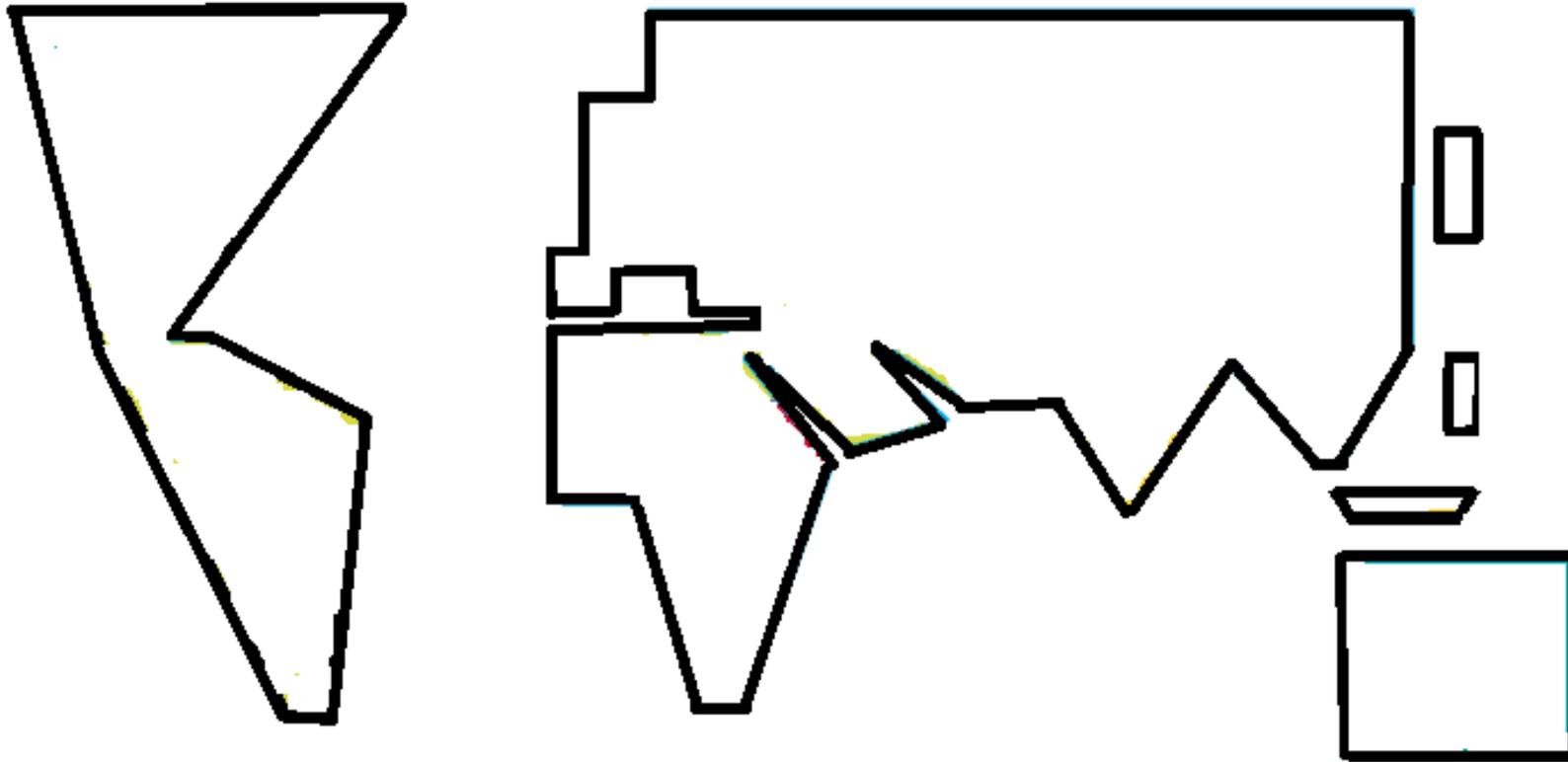


**SCHEMA : Call Of Duty, un  
produit mondialisé.**

# Un tracé simple pour le schéma



# 1 : Les territoires du jeu vidéo

## La production du jeu vidéo



La Californie, un environnement propice à la conception des jeux vidéo



Le Japon, un territoire concurrent

## Une diffusion inégale



Les marchés principaux de consommation



Les marchés émergents



Les marchés absents

## 2 : L'organisation de la FTN Activision-Blizzard



Le siège social de la maison-mère



Les filiales



Les studios de conception

# 3 : Une activité qui génère des flux mondialisés

 Des flux financiers

 Evasion fiscale

 Paradis fiscaux

 Championnat du monde de E-Sport (Call of Duty)

