

Причины и следствия крупных слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий

Ирина Ковалева, Владислав Боков

¹ Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации,
Новороссийский филиал,
г. Новороссийск, Россия

Информация о статье

Поступила в редакцию:

13.07.2023

Принята

к опубликованию:

30.10.2023

Ключевые слова: бизнес, синергия, финансовые выгоды, слияние, приобретение, поглощение, ИТ-индустрия, инновации, монополизация рынка.

Keywords: business, synergy, financial benefits, merger, acquisition, takeover, IT industry, innovation, monopolization of the market.

Аннотация

В статье проанализированы причины и следствия крупных слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий за последние годы на примере крупных представителей рассматриваемого сегмента. Анализ проводился на примере таких компаний как: Microsoft – Activision Blizzard, AMD – Xilinx, Nvidia – ARM, Amazon – MGM, а также приобретения Embracer group и др. В результате были выявлены не только положительные последствия крупных слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий, но и отрицательные, а также отмечена общая эффективность и успешность совершенных сделок.

Examining the Causes and Consequences of Major Mergers and Acquisitions in the Entertainment and Technology Industry

Irina P. Kovaleva, Vladislav P. Bokov

Abstract

The article analyzes the causes and consequences of major mergers and acquisitions in the entertainment and technology industry on the example of such companies as: Microsoft – Activision Blizzard, AMD – Xilinx, Nvidia – ARM, Amazon – MGM, Embracer group and others. As a result, the overall effectiveness of the transactions under consideration was indicated, indicating the negative consequences.

Введение

Анализ мировой практики показывает, что экономический подъём крупного бизнеса, получение большей прибыли, укрепление конкурентоспособности, появление инновационных разработок и рост капитализации происходит в результате взаимодополняющего сотрудничества двух и более компаний, в частности, за счёт слияний и поглощений [1].

Слияния и поглощения — это те операции, которые изменяют структуру собственности двух или более компаний в целях, например, создания новых синергий и эффекта масштаба, роста за счёт внешних линий, управления передачей права собственности, смены поколений или перехода от семейной собственности в управленческую, перезапуска бизнеса (даже вне процедуры банкротства), совершенствования управления, повышения конкурентоспособности на базовом рынке, диверсификации бизнеса. В операции M&A (mergers and acquisitions, в переводе с английского “слияния и поглощения”) различают первую фазу перехода права собственности (“приобретение”) и последующую фазу слияния (“слияние”). Слияния и поглощения объединяют две бизнес-структуры в одну: одна компания покупает другую и интегрирует её деятельность в свою.

Как правило, целью слияния или поглощения является создание новой организации, которая будет более эффективной и результативной, чем две предыдущие компании по отдельности. Слияния и поглощения приносят финансовые выгоды владельцам первоначального бизнеса и владельцам недавно объединённой компании. Некоторые акционеры обналичивают свои акции в рамках сделки, другие сохраняют свои акции и получают более высокие дивиденды, связанные с ростом нового бизнеса [2]. Выгоды от слияний и поглощений могут быть как стратегическими, так и операционными. Слияния и поглощения — часто используемые инструменты в корпоративной стратегии, которые могут иметь различные причины и следствия.

Исследовательский вопрос и цель исследования

Цель исследования — выявление причин и следствий крупных слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий на примере Microsoft, Activision Blizzard, AMD, Xilinx, Nvidia, ARM, Embracer Group.

Задачи исследования включают в себя анализ истории слияний и поглощений рассматриваемых компаний, определение ключевых факторов, которые привели к таким сделкам, а также изучение их практической значимости. Анализ экономических показателей, таких как прибыль и общая стоимость покупок, позволят более полно оценить масштаб и последствия слияний и поглощений.

Исследование может быть полезным для инвесторов, бизнес-аналитиков, менеджеров, которые хотят получить понимание тенденций на рынке слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий. Исследование может также служить основой для дальнейшего анализа и прогнозирования развития отрасли в будущем.

Теоретическая рамка исследования

Слияния и поглощения регулярно возникают не только в промышленной, финансовой и IT-индустрии, но и в индустрии развлечений. Традиционно индустрия развлечений включает в себя бизнес, специализирующийся на отдыхе, зрелищных развлечениях, спорте и туризме.

К индустрии развлечений, кроме физических (аттракционы, парки, клубы, концертные залы, библиотеки, музеи, выставки, а также предприятия, организующие спортивно-зрелищные мероприятия и пр.) относятся и цифровые: фильмы, сериалы, анимация, музыка, книги, игры. Наиболее доходными являются видеоигры и кинематограф [3].

За последние годы количество крупных сделок в сфере развлечений сильно выросло. Одной из главных причин слияний и поглощений в этом сегменте является желание компаний расширить свой бизнес, приобрести новые рынки, технологии и клиентов. Например, приобретение другой компании может помочь получить доступ к новым географическим рынкам, диверсифицировать свой бизнес, получить новые патенты и технологии, а также укрепить свои позиции на рынке. Некоторые компании могут приобретать другие компании, чтобы уменьшить конкуренцию на рынке, повысить свои цены и увеличить свою долю рынка. С другой стороны, слияния и поглощения могут иметь и отрицательные последствия. Например, они могут привести к уменьшению конкуренции на рынке, что может привести к росту цен для потребителей. Они также могут привести к сокращению рабочих мест и росту безработицы в результате слияния и реструктуризации компаний. Кроме того, слияния и поглощения могут быть неэффективными, если компании не могут успешно объединить свои бизнесы и достичь синергии, т.е. выгоды от объединения бизнесов. Таким образом, причины и последствия слияний и поглощений могут быть разнообразными и зависят от конкретной ситуации. Компании должны тщательно анализировать потенциальные преимущества и риски сделок, прежде чем принимать решение о слиянии или поглощении [4].

Поэтому определение причин и следствий крупных слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий — это достаточно актуальный аспект формирования теоретических и методических основ этого процесса на основе анализа практических данных. Выявление отраслевых особенностей рассматриваемых процессов позволит дополнить общую модель инструментов в корпоративной стратегии в современных экономических условиях и обозначить механизм реализации крупных сделок.

Материалы и методы исследования

Выборка для исследования включает компании, которые были объединены в результате слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий в последние десятилетия. Это, прежде всего, Microsoft, Activision Blizzard, AMD, Xilinx, Nvidia, ARM, Embracer Group.

Выборка также включала данные о размерах сделок, стратегиях, используемых для поглощений, а также организационных изменениях,

которые происходят после слияний и поглощений. Используются как первичные, так и вторичные источники данных, включая отчёты компаний, пресс-релизы, новостные статьи, аналитические отчёты, а также официальные документы, такие как биржевые отчёты и документы, поданные в правительственные органы.

Методы исследования — это основные методы экономической теории, анализ и синтез, прежде всего:

- анализ открытых источников, таких как новостные статьи, пресс-релизы и другие материалы, в целях получения информации о слияниях и поглощениях, а также о предыдущих событиях в отрасли;

- анализ финансовых показателей: в рамках данного исследования проанализированы финансовые отчёты компаний, участвовавших в крупных слияниях и поглощениях, чтобы выявить финансовые причины и последствия рассматриваемых событий;

- исследование отчётов аналитических агентств, в целях обозначения особенностей и тенденций развития слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий, а также прогнозирования возможных процессов в будущем;

- сравнительный анализ конкретных слияний и поглощений фирм индустрии развлечений и технологий.

Результаты исследования и их обсуждение

На текущий момент самой крупной сделкой в видеоигровом секторе является сделка между Microsoft и Activision Blizzard. 18 января 2022 г. главный исполнительный директор Microsoft Gaming (Фил Спенсер) анонсировал покупку корпорацией Microsoft одного из крупнейших издательств в игровой индустрии Activision Blizzard, сумма сделки составляет около 68,7 млрд долл. США. Эта сделка выводит Microsoft на третье место по выручке игровых компаний мира, уступая лишь китайской Tencent и японской Sony [5].

За счёт покупки Activision Blizzard Microsoft укрепит свои позиции на рынке игровой индустрии, получит доступ к новым игровым технологиям, игровым разработкам и интеллектуальной собственности, а следовательно, улучшит игровые продукты и увеличит долю рынка. Однако, покупка Activision Blizzard также может иметь и отрицательные последствия. Например, это может привести к уменьшению конкуренции на рынке игровой индустрии, в результате к повышению цен на игры и ограничению выбора потребителей.

Однако, на пути слияния Microsoft – Activision Blizzard были препятствия — компания Sony и антимонопольные регуляторы. Главная задача Microsoft — убедить регуляторов, что поглощение Activision усилит конкуренцию на рынке, а главная задача Sony убедить тех же самых регуляторов, что сделка опасна для индустрии и даст Microsoft монополию на самую популярную франшизу — Call of Duty [6].

В начале марта представители Sony, Microsoft, Nintendo и главы других крупнейших компаний, занимающихся игровым бизнесом, а также журналисты собрались в Брюсселе, чтобы обсудить возникший

конфликт. В результате Брэд Смит, президент Microsoft предложил 10-летний контракт на гарантированный выпуск Call of Duty фирме Sony и аналогичный контракт подписал с Nintendo. Они также договорились с Nvidia выпускать свои проекты на облачную платформу GeForce Now (прямой конкурент их облачного сервиса). Кроме того, Microsoft предлагала Sony право распространять свои проекты по подписке PlayStation+ (плюс что?) в день релиза по аналогии с подпиской Game Pass от Microsoft, но в ответ был получен отказ. Подобными шагами компания Microsoft пытается показать регуляторам, что выступает за конкуренцию и будет продавать свои проекты везде, где это возможно [7].

Личная позиция генерального директора Sony Interactive Entertainment: “Я не хочу новой сделки по Call of Duty. Я просто хочу заблокировать ваше слияние”, имела обратный эффект и сыграла положительную роль в реализации сделки. Британские и европейские регуляторы начали относиться к сделке благосклонно. Спустя неделю британский регулирующий орган СМА заявил, что они проанализировали ситуацию и пришли к выводу, что Microsoft будет невыгодно делать Call of Duty эксклюзивом Xbox, а значит, опасения по этому поводу можно снять. Еврокомиссия одобрила сделку Microsoft и Activision Blizzard, поскольку на неё повлияла серия 10-летних лицензионных соглашений американской корпорации с конкурентами (Nintendo, NVIDIA, Nware, Ubitus и др.), но СМА резко сменила мнение и пришла к выводу, что сделка Microsoft с Activision Blizzard, при потенциально возможных действиях с благоприятным результатом, навредит рынку облачных сервисов, инновациям и разнообразию выбора для аудиторий. Microsoft и Activision Blizzard подали апелляции на запрет сделки с Activision Blizzard в Великобритании, которые закончились положительно. Единственным серьёзным препятствием на пути слияния оставалась только американская антимонопольная служба FTC. 28 марта японская антимонопольная служба, в которой японская Sony имеет долю рынка 96% против 4% у Microsoft, одобрила сделку. Достаточно сложным и неоднозначным был путь этой сделки [8].

Следующий пример связан с компаниями AMD и Xilinx. Крупнейший производитель видеокарт и процессоров AMD ожидала, что разработки Xilinx — американского разработчика и производителя интегральных микросхем программируемой логики (FPGA), которые применяются в широком спектре электронных устройств (от бытовых приборов до систем облачных вычислений) — смогут усилить конкурентоспособность их собственных решений для дата-центров. Приобретение Xilinx позволило AMD выйти на рынки коммуникационных сетей и автомобилестроения, а также значительно укрепить свои позиции в серверном сегменте [9].

Впервые о возможной сделке заговорили в 2015 г. после того, как Intel поглотила конкурента Xilinx компанию Altera. Полноценный процесс инициировали в октябре 2020 г., сделку оформляли в течение следующих двух лет, итоговая сумма сделки превысила 49 млрд долл.

США, став крупнейшей в полупроводниковой индустрии. В качестве оплаты использовались акции AMD — все акционеры Xilinx получили по 1,7 публичных акции AMD за каждую акцию покупаемой компании. В итоге 74% объединённой компании оказались в руках AMD, а остальные 26% — у акционеров Xilinx. В общей сложности в объединённой компании число инженеров превысило 13 тыс., а Xilinx стала отдельным подразделением, производство самостоятельных и совместных продуктов осталось на фабриках Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC), с которой обе компании сотрудничали много лет. То, что обе компании производили свои продукты на заводах TSMC и использовали модульный подход, сделало взаимную интеграцию технологий проще и быстрее [10].

После получения одобрения антимонопольных служб США, Евросоюза и Великобритании AMD получила одобрение и китайских регуляторов. Китай выдвинул несколько требований: продолжать поставлять продукты Xilinx в страну на протяжении как минимум 6 лет и обеспечить их совместимость с процессорами на архитектуре ARM.

AMD впервые в истории стала более дорогой компанией, чем конкурентная Intel. На закрытии торгов 15 февраля 2022 г. капитализация AMD составила 199,58 млрд долл. США, Intel — 197,24 млрд [11].

Покупка Xilinx компанией AMD была связана с несколькими причинами. Во-первых, AMD расширила свой бизнес в области полупроводников и увеличила свою долю рынка в этой области, так как Xilinx является крупнейшим производителем программируемых логических интегральных схем и других программируемых устройств в мире, а эти устройства широко используются в различных отраслях, включая автомобильную, медицинскую, аэрокосмическую и промышленную области. Во-вторых, покупка Xilinx открыла AMD доступ к новым технологиям и интеллектуальной собственности, которые, в свою очередь, способствовали улучшению продуктов AMD и увеличению доли рынка. Однако покупка Xilinx имела и отрицательные последствия, в частности сократились рабочие места, снизилась конкуренция на рынке полупроводников, а следовательно, повысились цены на продукты и ограничился выбор потребителей.

Аналогичную сделку планировали реализовать конкуренты AMD — Nvidia. Владелец британской ARM — японская компания, работающая в области телекоммуникаций, маркетинга, финансов — SoftBank — нуждался в средствах, чтобы выкупить собственные акции, цена которых резко упала. Сделка позволила бы Nvidia значительно усилить своё мобильное направление и получить рычаг давления на AMD и Intel, которые уже много лет лицензируют у ARM некоторые технологии.

14 сентября 2020 г. Nvidia подтвердила своё согласие купить ARM за 40 млрд долл. США, при этом компания планировала выплатить корпорации Softbank 21,5 млрд долл. своими акциями и ещё 12 млрд наличными. Если ARM выполнит определённые цели по развитию, то Nvidia выплатит ещё 5 млрд долл. США. Кроме того, 1,5 млрд в акциях могли

получить сотрудники ARM. Эту сделку называли крупнейшей в истории рынка микропроцессоров и полупроводников. На утверждение покупки должно было уйти около полутора года и сделку должны одобрить США, Китай, Великобритания и Евросоюз. В Nvidia пообещали, что после покупки ARM продолжит выдавать открытые лицензии другим компаниям [12].

На момент планируемой сделки крупнейшим партнёром ARM являлась компания Apple, поскольку на базе её технологий работают миллиарды смартфонов, продаваемых ежегодно, а также множество других видов техники, включая заводские приборы. А в результате сделки больше всего могла пострадать компания Intel, так как Nvidia планировала ускорить развитие рынка настольных ПК и ноутбуков на базе ARM. Представители Nvidia подтверждали, что не будут менять местоположение главного штаба ARM в Великобритании, а напротив планируют открыть в стране ещё одно отделение, направленное на изучение искусственного интеллекта (ИИ), обучение клиентов и эксперименты с робототехникой. Nvidia убеждала всех, что хочет усилить “британский след” в мире технологий [13].

Но сделка с ARM могла повлиять на игроков в этой области, в частности компания Nvidia стала бы одной из самых влиятельных, поскольку смогла бы продавать свои лицензии двум основным конкурентам по производству процессоров для мобильных устройств: Apple и Qualcomm. Следует учитывать и тот факт, что за последние 10 лет акции Nvidia подорожали с 15 долл. США за штуку до 487 долл., при этом рыночная капитализация компании стала составлять более 300 млрд долл., а это примерно на 100 млрд больше, чем капитализация Intel. Поэтому сделка встретила сопротивление со стороны регуляторов и представителей бизнеса. Первым противником стал Герман Хаузер — основатель ARM, который давно отошёл от дел и занимается инвестициями. Он считал, что такая сделка будет “катастрофой” для рынка и может оказаться губительной для небольших независимых компаний вроде Graphcore, долей в которой владел Хаузер. По мнению Хаузера, Nvidia — неподходящий покупатель именно потому, что сама производит чипы и конкурирует со многими нынешними клиентами ARM. Если сделка состоится, то американская компания скорее всего значительно ограничит свободу ARM в принятии решений и будет контролировать её как одно из своих подразделений. Даже если западные власти одобрили бы покупку ARM, главным её противником выступил Китай. Дело в том, что у властей и компаний есть основания опасаться, что американское правительство сможет полностью отрезать китайскую индустрию от технологий ARM при помощи очередного пакета санкций, как это было с компанией Huawei, обвинённой в шпионаже. Хаузер предложил SoftBank не продавать ARM целиком, а сделать её публичной и вывести на фондовую биржу. Это позволило бы привлечь инвестиции, но при этом не нарушило бы отношений ни с одним из партнёров [14].

В сделку вмешались британские власти — государственный секретарь по вопросам цифровых, культурных, информационных и спортивных вопросов (Secretary of State for Digital, Culture, Media and Sport) счёл покупку нарушением госбезопасности и общественных интересов. Исполнительный вице-президент Европейской комиссии Маргрет Вестагер, после длительного расследования, заявила, что сделка может усложнить другим производителям доступ к технологиям ARM, и это нанесёт ущерб отрасли полупроводников на фоне глобального дефицита. Федеральная торговая комиссия (FTC), основное антимонопольное агентство США, обратилась в суд с жалобой на Nvidia. Регулятор считает, что слияние с ARM даст американской компании возможность “подавлять инновации, которые откроют путь к технологиям следующего поколения”, и подстегнёт конгломерат мешать конкурентам. В основе опасений антимонопольных органов лежит тот факт, что ARM лицензирует свои разработки многим ведущим технологическим компаниям, включая Apple, Samsung и Qualcomm, которые конкурируют друг с другом и с Nvidia. В ЕС предполагают, что в результате поглощения оппоненты Nvidia окажутся в невыгодном положении.

Конкуренты Nvidia — Microsoft, Qualcomm, Intel и Amazon, выступающие против покупки, предоставили регуляторам по всему миру достаточно доводов в пользу того, чтобы заблокировать транзакцию. Китайские власти также намерены воспрепятствовать объединению Nvidia и ARM, если антимонопольные органы других стран одобряют сделку.

В результате 8 февраля 2022 г. Nvidia окончательно отказалась от приобретения разработчика чипов ARM и потеряла аванс в размере 1,25 млрд долл. США, а ARM начала подготовку к публичному размещению акций (IPO) [15].

В целом, провал сделки по приобретению компании ARM компанией Nvidia может быть связан с рядом факторов, включая регуляторные, политические и финансовые проблемы. К регуляторным проблемам можно отнести: потенциальную возможность нарушения законодательства о конкуренции в различных странах, включая США, Китай и Европу. Также были высказаны опасения, что приобретение Nvidia может привести к снижению инновационной активности в отрасли, так как Nvidia уже является одним из лидеров в производстве графических процессоров. Политические и геополитические факторы были связаны с напряжённостью в отношениях между США и Китаем вследствие того, что ARM Ltd была приобретена компанией Softbank, которая является японской компанией, но имеет большое присутствие в Китае. Китайская компания Huawei также использует технологии ARM в своих чипах, и возможное приобретение компании Nvidia может создать проблемы для китайских производителей. Финансовые проблемы — это одна из самых дорогих сделок в истории полупроводниковой отрасли и, возможно, Nvidia не смогла договориться с Softbank о цене.

Ярким примером слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий является развитие медиаконгломерата The Walt Disney

Company. Некоторые из крупных приобретений, которые были осуществлены The Walt Disney Company в последние годы, и их причины и следствия:

1. Pixar (2006) — за 7,4 млрд долл. США. Это приобретение дало Disney доступ к талантливой команде аниматоров и технологии для создания компьютерной анимации. Pixar также принесла в Disney такие успешные франшизы, как “История игрушек”, “В поисках Немо” и “Холодное сердце”.

2. Marvel Entertainment (2009) — за 4,2 млрд долл. Это приобретение дало Disney доступ к огромной библиотеке комиксов, которые были трансформированы в успешные кинофраншизы, такие как “Мстители” и “Человек-паук”.

3. Lucasfilm (2012) – за 4,05 млрд долл. Это приобретение дало Disney доступ к правам на “Звёздные войны” и возможность создания новых фильмов и телесериалов. Это также принесло в Disney такие успешные фильмы, как “Пробуждение Силы” и “Последний джедай”.

4. 21st Century Fox (2019) – за 71,3 млрд долл. США. Это приобретение дало Disney доступ к каталогу фильмов и телесериалов, таких как “Аватар”, “Симпсоны” и “X-Men”. Кроме того, Disney стала владельцем канала National Geographic и популярной передачи “American Idol” [16].

Одной из основных причин, почему The Walt Disney Company приобретает другие компании, является желание расширить свой бизнес и диверсифицировать его. Приобретение других компаний позволяет Disney получить доступ к новым брендам, технологиям и талантам, а также расширить свой каталог контента и увеличить свою аудиторию [17].

Ещё один значимый практический опыт 2021 г., покупка компанией Amazon — Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), сумма сделки 8,45 млрд долл. США. Негативно на деятельность Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) в 2020 г. оказала пандемия, а именно задержки в кинопрокате 25-го фильма о Бонде — “Не время умирать”, которые привели к потере приблизительно от 30 до 50 млн долл. при бюджете картины в 250 млн долл. США. MGM владела не только франшизой про Джеймса Бонда, но и ещё более чем 4 тысячами тайтлов, в число которых входят трилогия “Хоббит”, серия фильмов “Рокки” и такие шоу, как “Викинги” и “Рассказ служанки” [18].

Amazon и Metro-Goldwyn-Mayer объявили о сделке в мае 2021 г., а в марте 2022 г. завершили слияние. Перед этим соглашение между компаниями одобрили антимонопольные органы Европейского союза; Федеральная торговая комиссия США также не стала оспаривать объединение. Причины покупки Amazon MGM заключаются в стратегической ценности активов MGM для расширения контента стриминг-сервиса Amazon Prime Video и увеличения конкурентоспособности Amazon на рынке видеоконтента. Однако следствия покупки Amazon MGM пока неизвестны и могут проявиться в долгосрочной перспективе. Некоторые эксперты считают, что это может привести к увеличению цен на контент и ухудшению качества контента для конечных пользователей, а также

к сокращению числа альтернативных вариантов стриминг-сервисов на рынке. Однако пока рано делать окончательные выводы, и нужно следить за дальнейшими шагами Amazon в этом направлении [19].

Практический интерес представляет серия слияний с участием Embracer Group (ранее известная как THQ Nordic AB) — шведская компания, занимающаяся разработкой и издательством видеоигр. Компания была основана в 2008 г. и в настоящее время имеет порядка 134 студий с более 850 франшизами в разных странах мира, включая Швецию, США, Великобританию, Германию, Францию и др. Среди них есть как крупные и известные разработчики (такие как Saber Interactive, Gearbox Software, THQ Nordic), так и более мелкие студии (Easybrain, Deca), специализирующиеся на определённых жанрах и платформах. Общая стратегия Embracer Group заключается в том, чтобы развивать свой портфель игр и студий, а также создать диверсифицированный бизнес, который может быстро реагировать на изменения в индустрии игр. Компания также стремится сформировать сильную команду разработчиков и издателей, работает над новыми проектами и инвестирует в стартапы. Для реализации выбранной стратегии Embracer Group активно приобретает компании и студии: Koch Media (2018), владельца таких известных издателей игр, как Deep Silver и Milestone; Coffee Stain Studios (2018), разработчика игр Goat Simulator и Satisfactory; THQ Nordic (2019), собственнику прав на серии игр, включая Darksiders, Red Faction и Saints Row; Saber Interactive (2020), разработчика таких игр, как World War Z и Quake Champions; Gearbox Software (2021), разработчика игр Borderlands и Homeworld; Aspyr Media (2021), известного разработчика и издателя игр для Mac и iOS, включая Star Wars: Knights of the Old Republic и Civilization VI [20].

Это только некоторые из наиболее крупных приобретений Embracer Group до 2021 г., и компания продолжает активно расширять свой портфель игр и студий. Основными причинами этих сделок могут быть следующие мотивы: расширение портфеля игр, увеличение числа разработчиков и студий, экономия средств вследствие сокращения расходов на разработку и выпуск игр.

Последствия покупок Embracer Group могут быть разнообразными. Они могут привести к увеличению качества игр, а также к увеличению продаж и прибыли. Однако они могут также вызвать сокращение рабочих мест в приобретённых компаниях, изменения в культуре и стиле разработки игр, а также изменения, в связанных с этим, процессах управления и контроля качества. Кроме того, риск неудачных сделок и неожиданных проблем вновь приобретённых компаний может повлиять на финансовые результаты Embracer Group в целом [21].

Из недавних сделок на территории России выделяется покупка Сбером Rambler Group, а конкретно покупка оставшихся 45% компании (55% уже принадлежали Сберу). Сбер покупает весь холдинг только ради онлайн-кинотеатра Okko — генеральный директор Александр Мамут не хотел продавать его отдельно. Оплату провели траншами (часть ценных бумаг данного выпуска, размещаемая в рамках объёма данного

выпуска в любую дату в течение периода обращения ценных бумаг данного выпуска, не совпадающую с датой первого размещения), первый из которых был выплачен сразу после закрытия сделки. Его размер составил 3 млрд руб. Сделка была оценена в 10 млрд руб. [22].

Причины покупки Сбербанком компании Rambler определяются стратегическими целями банка по расширению своих бизнес-линий и укреплению позиций на рынке цифровых сервисов. Приобретение Rambler поможет Сбербанку укрепить свою позицию на рынке онлайн-медиа, электронной коммерции и других цифровых сервисов. Rambler также имеет значительный потенциал в области разработки и внедрения технологий и продуктов искусственного интеллекта и машинного обучения.

Однако можно отметить и отрицательные последствия. Покупка Rambler привела к изменению внутренней культуры и динамики компании Сбербанк, вызвала трудности в интеграции двух компаний, привела к необходимости решения организационных и управленческих вопросов. Кроме того, Сбербанк столкнулся с вызовами, связанными с управлением бизнесом Rambler, включая необходимость привлечения новых технологических компетенций и управления сложным процессом интеграции.

Также в качестве примера можно привести сделку 2018 г.: компания М.Видео объявила о приобретении Эльдорадо, две сети объединились в одно юридическое лицо, т.е. в крупнейшего в России и мире ритейлера электроники. В зону ответственности юридического лица вошли в том числе коммерческие закупки, управление персоналом, логистикой, ИТ и финансами. При этом у каждого из брендов сохранились отдельные команды, отвечающие за операционное управление, работу розницы и маркетинг. Сделка была оценена в 2,5 млрд долл. США. Рассмотрение сделки началось 19 апреля, успешно завершили её к концу 2018 г. в формате обмена акциями: акционеры Эльдорадо получили 46,5% в новой компании, а акционеры М.Видео — 53,5%. Новая компания продолжает работать под двумя брендами: М.Видео и Эльдорадо [23].

Создание крупнейшей розничной сети электроники в России позволило новой компании укрепить свои позиции на рынке и повысить эффективность бизнеса, благодаря синергии и объединению ресурсов и экспертизы. После объединения компаний М.Видео и Эльдорадо продолжают развивать свои сети магазинов и предлагать широкий ассортимент товаров и услуг. Компания активно развивают свой онлайн-бизнес, предлагая клиентам новые сервисы, такие как услуги доставки и установки техники, продажа товаров по подписке и т.д. Кроме того, компания уделяет большое внимание цифровизации своего бизнеса и развитию новых цифровых сервисов, таких как продажа товаров по подписке, различные программы лояльности и маркетинговые кампании. Это позволяет компании более эффективно работать с клиентами и повышать

их удовлетворённость. Таким образом, объединение М.Видео и Эльдо-радо позволило создать крупнейшую розничную сеть электроники в России, а также активно развивать свой бизнес и цифровые сервисы.

Выводы

Слияния и поглощения являются распространённым явлением в индустрии развлечений, особенно в сферах видеоигр и кино, их эффекты могут быть как положительными, так и отрицательными. Ниже перечислены обобщённые причины и последствия таких сделок, выявленные в результате проведённого исследования.

К основным причинам слияний и поглощений в индустрии развлечений и технологий можно отнести: расширение бизнеса, возможности войти на новые рынки и (или) увеличить рыночную долю; увеличение прибыли за счёт сокращения затрат на производство и маркетинг и увеличения объёма продаж; диверсификация портфеля продуктов; приобретение технологий и интеллектуальной собственности.

В качестве последствий можно выделить:

1. Консолидация рынка: слияние или поглощение может привести к консолидации рынка, ограничивая конкуренцию и увеличивая цены для потребителей.

2. Реструктуризация: после слияния или поглощения компании могут провести реструктуризацию, которая приведёт к сокращению рабочих мест и изменению корпоративной культуры.

3. Интеграция: после сделки компании должны интегрировать свои процессы, системы и персонал, в некоторых случаях это сделать достаточно сложно и затратно.

4. Риск неудачи: сделки могут оказаться неудачными, если компании не смогут достичь ожидаемых целей или если произойдут непредвиденные проблемы [24].

Заключение

Таким образом, слияния и поглощения в индустрии развлечений могут иметь различные причины и следствия. Крупные игроки стремятся к увеличению своих долей на рынке, увеличению прибыли и расширению своих портфелей продуктов. При этом такие сделки могут привести к монополизации рынка, что может ограничивать конкуренцию и снижать качество продуктов. Однако в некоторых случаях, поглощение компаний приводит к синергии, увеличению инноваций, сокращению издержек, и улучшению качества продуктов.

Также стоит упомянуть, что слияния и поглощения компаний в индустрии развлечений могут повлиять на экономику страны и играют важную роль в развитии общества, а следовательно, должны рассматриваться в контексте общественных интересов.

Список источников

1. Ширяева С.В. Слияния и поглощения: история, рынок, инновации: монография / С.В. Ширяева, Н.П. Кононкова. — М.: ИД Научная библиотека, 2023. — 176 с.
2. Кудина М.В. Возможности роста компании за счёт слияний и присоединений // Финансы и кредит. 2010. № 4 (388). С. 42–52.
3. Стальная В.А. Индустрия развлечений: понятие и основные категории // Практический маркетинг. 2008. № 9. — URL: <https://www.cfin.ru/press/practical/2008-09/03.shtml> (дата обращения 20.10.2023).
4. Стальная В.А. Индустрия развлечений в мировой экономике: современные тенденции и перспективы развития // Российский внешнеэкономический вестник. 2009. № 2. С. 17–24.
5. Jay Peters. Read exactly how Microsoft’s \$68.7 billion deal for Activision Blizzard came together. — URL: <https://www.theverge.com/22941636/microsoft-activision-blizzard-acquisition-sec-filing-came-together> (дата обращения 15.05.2023).
6. Todd Spangler. Microsoft to Buy Activision Blizzard in Mega-Deal Worth \$68.7 Billion. — URL: <https://variety.com/2022/digital/news/microsoft-to-buy-activision-blizzard-1235156048/> (дата обращения 15.05.2023).
7. Josh Kosman. Microsoft preparing to close Activision deal despite FTC suit: sources. — URL: <https://nypost.com/2023/04/25/microsoft-preparing-to-close-activision-deal-despite-ftc-suit-sources/> (дата обращения 20.05.2023).
8. Alessio Palumbo. Microsoft Buying Activision Blizzard Wouldn’t Substantially Harm Competition, Says Japan’s FTC. — URL: <https://wccftech.com/microsoft-buying-activision-blizzard-wouldnt-substantially-harm-competition-says-japans-ftc/> (дата обращения 25.05.2023).
9. Cara Lombardo, Dana Cimilluca. AMD Is in Advanced Talks to Buy Xilinx. — URL: <https://www.wsj.com/articles/amd-is-in-advanced-talks-to-buy-xilinx-11602205553> (дата обращения 28.04.2023).
10. AMD Reports Fourth Quarter and Full Year 2021 Financial Results. — URL: <https://ir.amd.com/news-events/press-releases/detail/1044/amd-reports-fourth-quarter-and-full-year-2021-financial> (дата обращения 23.04.2023).
11. AMD to buy chip peer Xilinx for \$35 billion in data center push. — URL: <https://www.cnbc.com/2020/10/27/amd-to-buy-chip-peer-xilinx-for-35-billion-in-data-center-push.html> (дата обращения 28.04.2023).
12. Liana Baker, Giles Turner, Dinesh Nair, Nabila Ahmed. Nvidia Eyes Biggest-Ever Chip Deal in Pursuit of SoftBank’s Arm. — URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-22/softbank-s-chip-company-arm-is-said-to-attract-nvidia-interest> (дата обращения 15.04.2023).
13. Jeran Wittenstein, Ian King. Nvidia Valuation Soars Past Intel on Graphics Chip Boom. — URL: <https://finance.yahoo.com/news/nvidia-valuation-soars-past-intel-150434511.html> (дата обращения 18.04.2023).
14. Patrick Moorhead. It’s Official — NVIDIA Acquires Arm for \$40 Billion to Create What Could Be a Computing Juggernaut. — URL: <https://www.forbes.com/sites/patrickmoorhead/2020/09/13/its-officialnvidia-acquires-arm-for-40b-to-create-what-could-be-a-computing-juggernaut/?sh=2d60789d4973> (дата обращения 10.04.2023).
15. Proposed acquisition of ARM Limited by NVIDIA Corporation: public interest intervention. — URL: <https://www.gov.uk/government/publications/proposed->

- acquisition-of-arm-limited-by-nvidia-corporation-public-interest-intervention (дата обращения 11.04.2023).
16. Cynthia Littleton. Disney-Fox Deal: Who Would Stay, Who Would Go if Murdochs Decide to Sell. — URL: <https://variety.com/2017/biz/news/disney-21st-century-fox-murdoch-fx-1202631508/> (дата обращения 10.03.2023).
 17. David Faber. 21st Century Fox has been holding talks to sell most of the company to Disney: Sources. — URL: <https://www.cnbc.com/2017/11/06/21st-century-fox-has-been-holding-talks-to-sell-most-of-company-to-disney-sources.html> (дата обращения 15.03.2023).
 18. Jennifer Maas. Amazon Closes \$8.5 Billion Acquisition of MGM. — URL: <https://variety.com/2022/tv/news/amazon-mgm-merger-close-1235207852/> (дата обращения 15.03.2023).
 19. Brent Lang, Todd Spangler. Amazon Buys MGM, Studio Behind James Bond, for \$8.45 Billion. — URL: <https://variety.com/2021/biz/news/amazon-buys-mgm-studio-behind-james-bond-for-8-45-billion-1234980526/> (дата обращения 10.03.2023).
 20. Embracer Group acquires New World Interactive. — URL: <https://news.cision.com/embracer-group-ab/r/embracer-group-acquires-new-world-interactive,c3167903> (дата обращения 12.03.2023).
 21. Embracer group acquires vertigo games. — URL: <https://embracer.com/releases/embracer-group-acquires-vertigo-games/> (дата обращения 10.04.2023).
 22. Сбербанк стал единственным владельцем Rambler. — URL: <https://www.rbc.ru/business/29/10/2020/5f9af8339a79470b67836406> (дата обращения 15.04.2023).
 23. “М.Видео” закрыла сделку по покупке “Эльдорадо”. — URL: <https://www.mvideoeldorado.ru/ru/press-centr/press-relizy/detail/15> (дата обращения 13.04.2023).
 24. Григорьева С.А., Черкасова В.А. Сделки слияний и поглощений и стоимость финансовых компаний на развитых европейских рынках капитала // Финансовая аналитика: проблемы и решения. 2015. № 35. С. 36–49.

Сведения об авторах / About authors

Ковалева Ирина Петровна, кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры “Экономика, финансы и менеджмент”, Новороссийский филиал ФГОБУ ВО Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации. 353907, Краснодарский край, г. Новороссийск, ул. Видова, д. 56. ORCID: 0000-0003-4192-9476. E-mail: ipkovaleva@fa.ru.

Irina P. Kovaleva, Ph.D. in Economics, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Economics, Finance and Management, Novorossiysk Branch of Financial University under the Government of the Russian Federation. 56, Vidova street, Novorossiysk, Russia, 353907. ORCID: 0000-0003-4192-9476. E-mail: ipkovaleva@fa.ru.

Боков Владислав Павлович, студент, Новороссийский филиал ФГОБУ ВО Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации. 353907, Краснодарский край, г. Новороссийск, ул. Видова, д. 56. E-mail: bvp986@gmail.com.

Vladislav P. Bokov, student of the Novorossiysk Branch of Financial University under the Government of the Russian Federation. 56, Vidova street, Novorossiysk, Russia, 353907. E-mail: bvp986@gmail.com.