

*Насибуллин Роман Рамилевич, студент 3 курса*

*Факультета “налогов, аудита и бизнес-анализа”*

*Финансовый Университет при Правительстве Российской Федерации,*

*Москва, Российская Федерация*

*Лялькова Евгения Евгеньевна, научный руководитель, к.э.н., доцент, доцент*

*Департамента бизнес-аналитики, Факультета “налогов, аудита и бизнес-*

*анализа”, Заместитель заведующего кафедрой «Современные технологии*

*сбора и обработки отчетности» (МШБ) Финансового Университета при*

*Правительстве, Москва, Российская Федерация*

## **АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS**

**Аннотация:** В статье проведен анализ деятельности компании Electronic Arts, одного из крупнейших игровых издателей мира. Рассмотрены основные направления деятельности компании, ее финансовые показатели и инвестиционные стратегии. Особое внимание уделено анализу конкурентной среды и стратегии Electronic Arts в условиях быстро меняющегося рынка игровой индустрии.

**Ключевые слова:** Electronic Arts, анализ, оценка, игры.

**Abstract:** The article analyzes the activities of Electronic Arts, one of the largest game publishers in the world. The main directions of the company's activity, its financial indicators and investment strategies are considered. Special attention is paid to the analysis of the competitive environment and strategy of Electronic Arts in the rapidly changing market of the gaming industry.

**Keywords:** Electronic Arts, analysis, evaluation, games.

Electronic Arts Inc. (EA) — один из ведущих мировых издателей

программного обеспечения для видео и компьютерных игр. Более известные компании по производству видеоигр, включая Sega, Nintendo и Atari, производят плееры для видеоигр, но выпускают игры только для собственного оборудования. Electronic Arts, с другой стороны, производит программное обеспечение для оборудования различных производителей, будь то компьютеры, игровые приставки или проигрыватели компакт-дисков, а EA специализируется только на программном обеспечении. EA пережила быстрый рост на быстро расширяющемся мировом рынке, при этом прибыль увеличивалась на 60 процентов ежегодно в период с 1989 по 1994 год.

Штаб-квартира: Редвуд-Сити, Калифорния, США.

Виды хозяйственной деятельности: разработка и выпуск игр, контента и сетевых услуг для подключённых к интернету игровых систем, мобильных устройств и ПК.

Согласно последнему отчету Electronic Arts о доходах за второй квартал, средневзвешенное количество обыкновенных акций компании в обращении составило 281 миллион на полностью разводненной основе. Данные MarketBeat по состоянию на 10 октября показали, что количество акций в обращении составляет 278,05 миллиона.

Согласно последнему годовому отчету Electronic Arts, поданному в Комиссию по ценным бумагам и биржам США (SEC), по состоянию на 23 мая 2022 года 674 зарегистрированных акционера владели обыкновенными акциями компании.

Четверть размещенных акций Electronic Arts принадлежит пяти инвесторам, в том числе трем брокерским фирмам. Эти брокеры являются хранителями этих акций, поскольку фактическими акционерами Electronic Arts являются клиенты, которых они обслуживают. Данные GuruFocus показывают, что 92,5% акций Electronic Arts принадлежат организациям, а 1,1% — инсайдерам.

Компания также сообщает, что значительная часть ее акционеров предпочла держать свои акции в брокерской фирме, а это означает, что

фактическое количество акционеров может быть выше, чем цифра, указанная выше.

Наиболее видными акционерами EA являются в основном брокерские фирмы, владеющие акциями от имени своих клиентов. Согласно данным Yahoo Finance, по состоянию на 9 октября 2022 года Blackrock (BLK) (7%), The Vanguard Group (7,9%), Государственный инвестиционный фонд Саудовской Аравии (PIF) (5,8%), State Street (STT) (4,7%) и Wellington Management (4,5%) владели более чем четвертью всех акций EA.

Все акции EA имеют право голоса. Акционеры Electronic Arts имеют право голоса в делах компании в соответствии с долей собственности, которой они владеют в фирме.

Лица, покупающие акции EA через брокера, могут назначить их в качестве доверенных лиц, что означает, что брокер может голосовать от их имени. Однако они также могут голосовать за ключевые решения компании на собраниях акционеров Electronic Arts.

Существующий на 2021 г. директор Леонард Коулман не будет баллотироваться на переизбрание. В результате, начиная с избрания директоров на ежегодном собрании, размер Совета директоров будет сокращен с девяти до восьми членов.

На рисунке 1 отражены лица, которые считаются крупнейшими акционерами Electronic Arts среди инсайдеров компании. В этот список входят топ-менеджеры фирмы и члены совета директоров: 1) Кеннет А. Мосс - 249 539 акций; 2) Джеффри Хубер — 79 381 акция; 3) Ричард Симонсон – 68 153 акции.

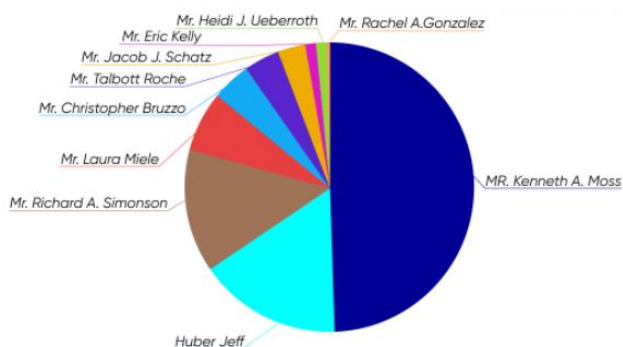


Рис. 1. Крупнейшие акционерами Electronic Arts среди инсайдеров компании [1].

Инсайдеры владеют примерно 1,1% всех находящихся в обращении обыкновенных акций Electronic Arts. Эти акции обычно предоставляются инсайдерам компанией через опционы на акции в рамках их компенсационных пакетов.

Акции Electronic Arts были зарегистрированы на фондовой бирже Nasdaq в 1989 году. Перед IPO акционерный капитал компании оценивался примерно в 84 миллиона долларов. За последние 10 лет акции выросли на 854,4% по сравнению с 292,6% для индекса Nasdaq 100 (US100) и 149,1% для индекса S&P 500 (US500).

Таблица 1. Сравнение совокупной доходности за 5 лет

	March 31,					
	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Electronic Arts Inc.	\$ 100	\$ 135	\$ 114	\$ 112	\$ 152	\$ 142
S&P 500 Index	100	114	125	116	182	210
Nasdaq Composite Index	100	121	134	135	233	252
RDG Technology Composite Index	100	124	147	159	273	313

Electronic Arts имеет ряд дочерних компаний, включая EA Sports, DICE, EA Mobile и другие. Помимо того, что компания торгуется на бирже, она не принадлежит человеку, который ее основал, Трипу Хокинсу.

Electronic Arts была основана в 1982 году тремя бывшими менеджерами Apple Computer: Уильямом М. (Трипом) Хокинсом III, который был директором по маркетингу Apple и в возрасте 26 лет возглавил новое предприятие; Уильям Бингем (Бинг) Гордон, который стал директором по маркетингу компании; и Том Мотт. И Хокинс, и Гордон получили степень MBA в Стэнфордском университете. На ужине с четырьмя другими друзьями в доме Хокинса было принято решение создать компанию, специализирующуюся на разработке и маркетинге программных игр для домашних компьютеров. EA начинала с команды из 11 человек и \$5 млн капитала от частных инвесторов.

EA была гибкой с самого начала, разрабатывая свое программное

обеспечение для любого компьютерного оборудования, которое было наиболее популярным в то время, обычно затем производя несколько версий программ для работы в разных системах. В отличие от многих своих конкурентов, которые используют сторонних дистрибьюторов, EA выбрала стратегический подход к созданию собственного отдела продаж. Продавцы EA продают товары напрямую таким розничным торговцам, как Egghead Inc., Toys 'R' Us, Wal-Mart и Target. В дополнение к лучшему контролю над продажами и товарными запасами, использование продавцов также помогло EA лучше отслеживать потребительские тенденции.

В 2013 г. более 250 000 человек отдали свои голоса на информационном сайте Consumerist и назвали EA худшей компанией в Америке. Финансовые показатели компании не соответствовали ожиданиям, ее акции упали на две трети с 2007 г. EA приступила к изменению своей культуры, от того, как сотрудники работают друг с другом, до того, как они разговаривают с клиентами. EA создала «Гарантию отличной игры», предлагая покупателям полный возврат средств по любой причине за игру, приобретенную в ее интернет-магазине, в течение 24 часов после первого запуска или в течение первых семи дней после покупки. Как и многие компании, EA ранее работала обособленно. EA начала менять это при разработке The Sims 4. EA попросила членов таких команд, как отдел обслуживания клиентов и отдел продаж, передвинуть свои столы рядом с разработчиками игры. Результат: команды быстрее обнаруживали и устраняли проблемы

В сентябре 2013 года Эндрю Уилсон был назначен новым генеральным директором EA после внезапного ухода Риччителло. В возрасте 39 лет Уилсон быстро прошел путь от разработчика в австралийских офисах компании до главы отдела спортивных игр, включая футбол Madden и FIFA. Он также курировал услуги компании «Ultimate Team», форму фэнтези-спорта, которая стала основой игр и прибыли компании. На рисунке 2 представлена организационная структура компании.

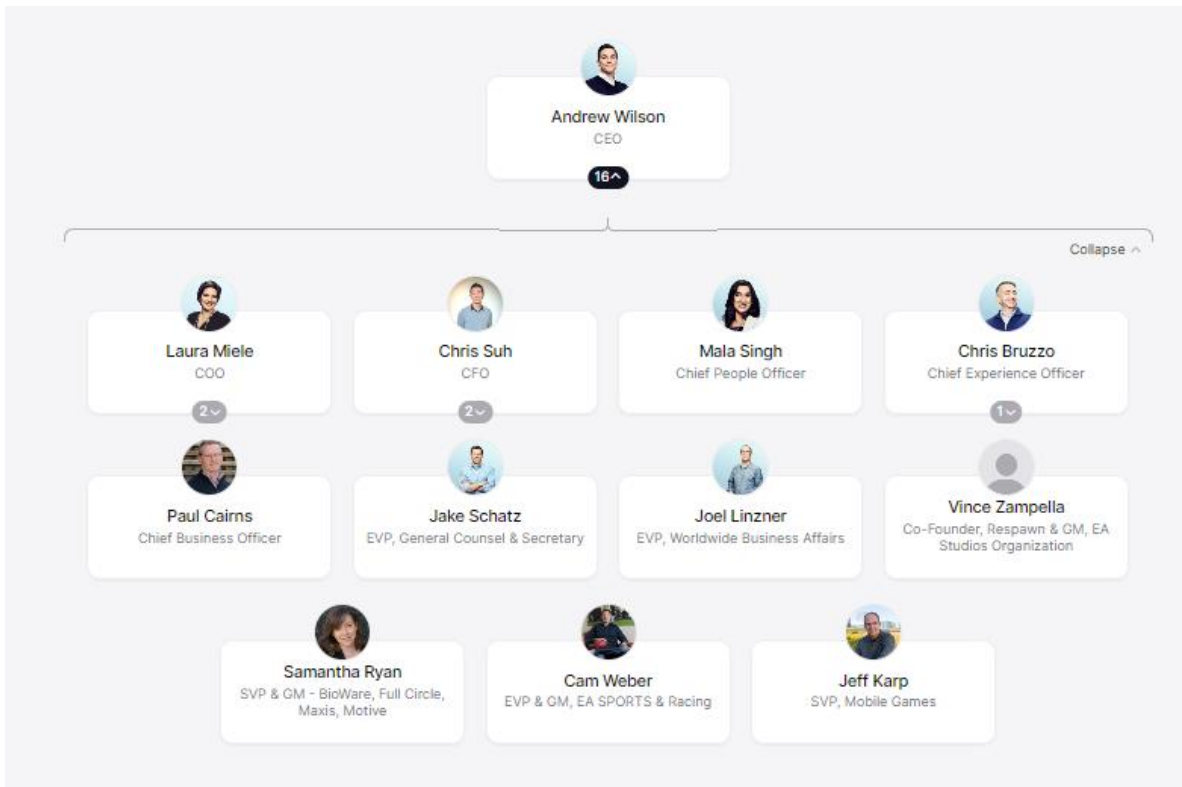


Рис. 2. Организационная структура компании Electronic Arts по состоянию на 2022 г. [8].

EA разрабатывает игры разных жанров, одними из популярных являются: ФИФА, SIMS, The Need For Speed, Madden NFL, Apex Legends, Battlefield, Bejeweled, Wars: Battlefront, The Medal Of Honor, NBA. На рисунке 3 отражены данные по видам игр, проданных в 2022 г. На первом игр, разработанные для приставок и т. д., на втором – игры для ПК, на последнем – мобильные игры.



Рис. 3. Виды проданных игр в зависимости от платформы Electronic Arts в 2022 г., %

В таблице 2 приведена информация по некоторым партнерам EA.

Таблица 2. Список партнеров EA

Название партнера	Характер связи
FIFA	Маркетинговые связи (разработка виртуальной реальности на основе реальной игры)
Madden NFL	Маркетинговые связи (разработка виртуальной реальности на основе реальной игры)
APEX Legends	Маркетинговые связи (разработка виртуальной реальности на основе реальной игры)
Tencent Holdings Limited	Дистрибьюторские связи (платформа для распространения игр в Азии)
Nexon Co., Ltd.	Дистрибьюторские связи (платформа для распространения игр в Азии)
Sony	Производственно-технические связи
Microsoft	Производственно-технические связи
Apple	Производственно-технические связи
Google	Производственно-технические связи

Составлено автором на основе Electronic Arts. Annual report. – 2022. – p. 30.

На рисунке 4 приведена информация по основным видам деятельности в сфере НИОКР по компании EA.

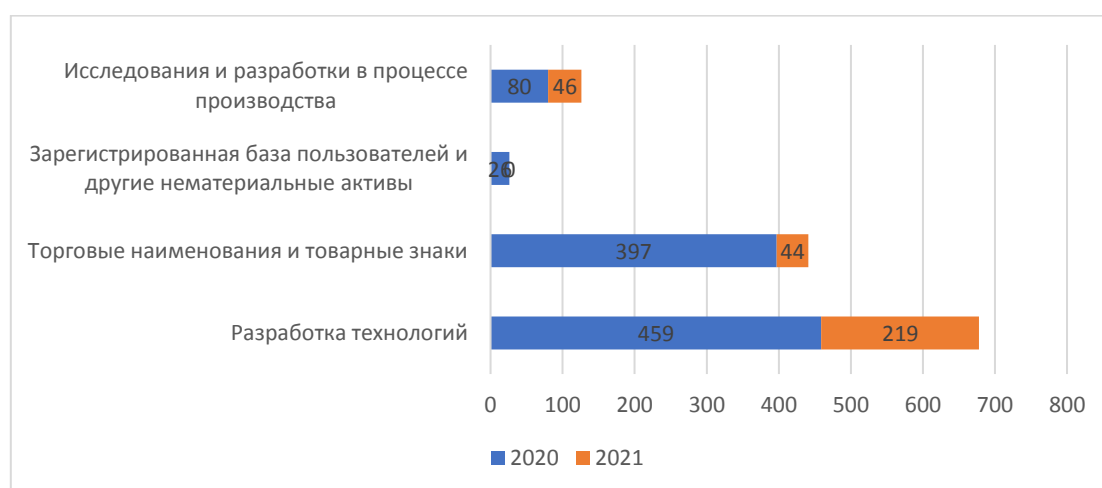


Рис. 4. Виды НИОКР EA, млн евро

Большого инвестиций компания распределяет на сферу разработки технологий, на втором месте – товарные наименования и товарные знаки.

Можно привести примеры некоторые торговых марок EA [7]:

1) NFS. Загружаемое программное обеспечение для компьютерных игр; записанное программное обеспечение для компьютерных игр; загружаемое программное обеспечение для компьютерных игр через глобальную компьютерную сеть и беспроводные устройства; загружаемое программное

обеспечение для видеоигр; записанное программное обеспечение для видеоигр.

2) Ridgeline games. Проектирование и разработка интерактивного, компьютерного, видео- и электронного игрового программного обеспечения; Услуги по разработке видеоигр; услуги по разработке программ для видеоигр; Проектирование и разработка программного обеспечения для компьютерных игр и программного обеспечения для видеоигр для использования с компьютерами, программными системами для видеоигр и компьютерными сетями; Компьютерное программирование видео и компьютерных игр.

3) Industrial toys. Загружаемое программное обеспечение для компьютерных игр; записанное программное обеспечение для компьютерных игр; загружаемое программное обеспечение для компьютерных игр через глобальную компьютерную сеть и беспроводные устройства; загружаемое программное обеспечение для видеоигр; записанное программное обеспечение для видеоигр.

4) UT. Развлекательные услуги, а именно предоставление информации, относящейся к интерактивным виртуальным спортивным соревнованиям и виртуальным спортивным картам.

Миссия компании - трансформироваться для цифрового будущего и работать как одна команда, уделяя внимание клиенту на каждом этапе развития.

Ценности Electronic Arts (EA): 1) креативность; 2) новаторство; 3) страсть; 4) определение; 5) работа в команде; 6) обучение.

Философия компании: «В EA мы преуспеваем в возмутительном мышлении. Это топливо, которое вдохновляет лучшие игры в мире. Мы сообщество художников, рассказчиков, технологов и новаторов, работающих в одной из самых динамично развивающихся сегодня отраслей. Мы создаем компанию, которая думает об опыте игроков на каждом этапе. Мы трансформируемся для цифрового будущего и работаем как одна команда. Наша творческая рабочая среда поощряет новые и разнообразные идеи. Это среда, которая привлекает блестящие таланты со всего мира. Независимо от того, к какой из наших студий вы присоединитесь, вы почувствуете энергию и



поддержку глобального бренда EA, процветая в наших кампусах мирового класса. В EA волнение, которое вы испытываете в течение каждого рабочего дня, стало возможным благодаря культуре, которая вдохновляет вас делать лучшую работу в своей карьере. Годами, мы строим компанию, в которой процветают удивительные умы. Мы рискуем и мечтаем о большем. И вместе мы меняем то, как миллионы людей играют каждый день» [3].

Electronic Arts совершила 26 приобретений и 1 инвестицию. На приобретения компания потратила более 8,74 млрд долларов. Electronic Arts инвестировала в несколько секторов, таких как игры для ПК и консолей, мобильные игры, игровые технологии и другие [9].

Последние приобретения по состоянию на 21 октября 2022 г.: 1) Playdemic (июнь 2021), 2) Metalhead Software (май 2021), 3) Glu (февраль 2021).

Ключевые приобретения: 1) Glu (приобретение за 2,40 млрд долларов в феврале 2021 г.), 2) Playdemic (приобретение за 1,40 млрд долларов в июне 2021 г.), 3) Codemasters (приобретение за 1,20 млрд долларов в декабре 2020 г.).

Как можно увидеть по таблице 3, активы компании с 2016 по 2019 гг. показывали положительную динамику, базисный прирост составил 1 907 млн долларов, однако в 2020 г. наблюдалось понижение анализируемого показателя по сравнению с предыдущим периодом на 7 845 млн долларов. В 2020 г. понижение было вызвано пандемией COVID-19.

Выручка компании в 2020 г. увеличилась на 587 млн долларов по сравнению с 2019 г. С 2016 по 2018 гг. также наблюдался положительный темп прироста, только в 2019 г. цепной прирост выручки компании составил 200 млн долларов.

Чистая прибыль компании за анализируемый период имела волатильный характер. В 2017 и 2019 гг. наблюдался отрицательный темп прироста -189 млн долларов и -24 млн доллара соответственно. В 2018 г. цепной прирост составил 76 млн долларов, а в 2020 – 2 020 млн долларов.

Операционный денежный поток за все года остается положительным, значит компания эффективно реализует свой основной вид деятельности за счет

производства игр.

Таблица 3. Основные финансовые показатели Electronic Arts за 2016–2020 гг., млн долларов

<i>Показатель:</i>	<i>2020</i>	<i>2019</i>	<i>2018</i>	<i>2017</i>	<i>2016</i>
Активы	1 112	8 957	8 584	7 718	7 050
Выручка	5 537	4 950	5 150	4 845	4 396
Чистая прибыль	3 039	1 019	1 043	967	1 156
Операционный денежный поток	1 797	1 547	1 692	1 578	1 223
Дивиденды на акцию	0,34	-	-	-	-

По рисунку 5 видно, что с 2011 по 2020 гг. наблюдаются как моменты спада, так и моменты роста показателя. Моменты снижения выручки наблюдались в 2013, 2014, 2016 и 2019 гг. В 2013 г. цепной прирост составил 346 млн долларов. В 2013–2014 гг. данная тенденция была вызвана тем фактом, что доверие потребителя к играм снижалась, в сегменте мобильных игр компания приобрела репутацию компании, пытающейся выжать из геймеров все до последней копейки с помощью микротранзакций. Также в этот временной период компания объявила, что останавливает все будущие проекты от разработчика DICE, чтобы исправить множество проблем со своим шутером-блокбастером Battlefield 4. Усилия по устранению проблем помешали выпуску будущих игр в срок, и эти ошибки продолжили наносить. В 2019 г. снижение выручки было вызвано растущей конкуренцией со стороны онлайн-игр, таких как Fortnite в связи с чем компания должна была расширить ассортимент разрабатываемых игр для привлечения геймеров.

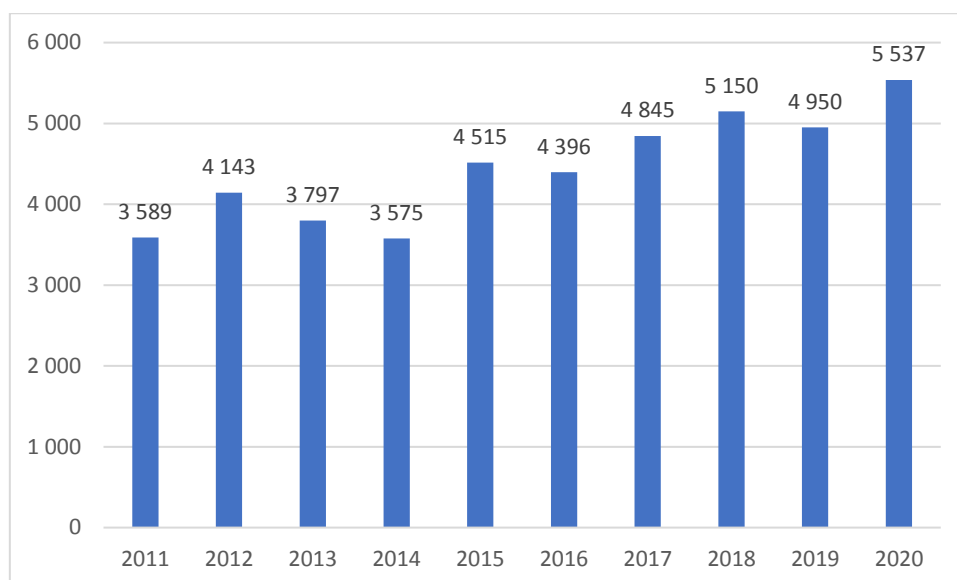


Рис. 5. Динамика выручки EA с 2011 по 2020 гг., млн долларов

С 2011 по 2016 гг. EA только в 2011 г. имела убыток в качестве финансового результата. В 2011 генеральный директор Electronic Arts Джон Риччильелло винил во всем нездоровый финансовый климат и надеялся, что грядущее поколение консолей от Microsoft и Sony даст новый толчок продажам игр EA. В 2014 г. чистая прибыль компании уменьшилась по сравнению с предыдущим периодом на 90 млн долларов. Снижение прибыли связано со снижением выручки, как это было изучено выше, причина сложившейся ситуации резкое ухудшение качества разрабатываемых игр. В 2017 г. цепной прирост чистой прибыли составил 189 млн долларов. Данная тенденция была связана с налоговой льготой в размере 453 млн долларов США, связанной со сторнированием значительной части резерва по отложенному налогу. В 2019 г. также наблюдалось снижение чистой прибыли на 24 млн долларов по сравнению с 2018 г. В данном периоде также снизилась выручка, причина данной динамики была описана выше.

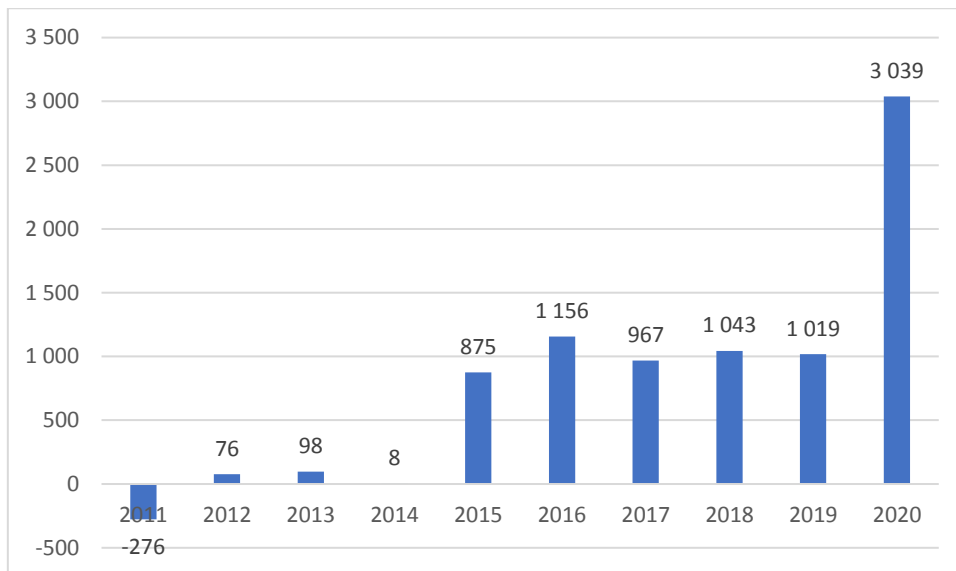


Рис. 6. Динамика чистой прибыли EA с 2011 по 2020 гг., млн долларов

Как можно увидеть с 2011 по 2022 гг. курс акций компании рос за исключением 2019 г. Данная ситуация была вызвана социально-политическим волнением на фоне возрастающего количества убийств в США. После серии массовых убийств в Соединенных Штатах Америки президент Дональд Трамп обвинил во всем игры, из-за чего рухнула стоимость акций крупнейших игровых издателей. Сразу после речи президента упали в цене на 4,63% акции компании Electronic Arts, которая выпустила шутеры Apex Legends, Anthem и Battlefield 5. Это около миллиарда долларов от общей стоимости компании [5].

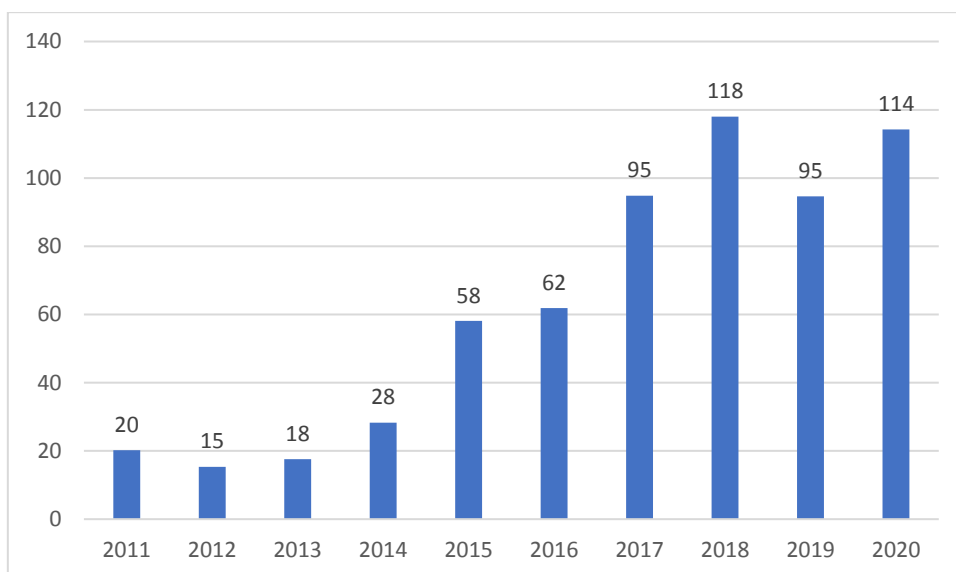


Рис. 7. Курс акций Electronic Arts с 2011 по 2020 гг., доллар

Коэффициент текущей ликвидности компании уменьшился в 2020 г. по сравнению с 2019 г. на 0,37. Несмотря на понижение показатель находится в пределах нормативных значений (больше 2-х), следовательно компания эффективно распоряжается со своим краткосрочным финансированием и может в крайний случай погасить свою краткосрочную задолженность.

Коэффициент срочной ликвидности понизился в 2020 г. по сравнению с 2019 г. на 0,29. Данная динамика вызвана уменьшением денежных средств организации на 940 млн долларов. Динамика коэффициента говорит о том, что в 2020 г. у компании меньше собственных средств для погашения текущих обязательств.

Коэффициент абсолютной ликвидности в 2020 г. увеличился по сравнению с 2019 г. на 0,01. Положительная динамика была вызвана ростом капитала компании и уменьшением долгосрочного финансирования. То есть в 2020 г. компания способна погасить в немедленном порядке большее количество обязательств, чем годом ранее.

Коэффициент финансовой устойчивости в 2020 г. увеличился по сравнению с 2019 г. на 0,06. Данная динамика вызвана ростом капитала на 2 130 млн долларов. Динамика коэффициента говорит о том, что в 2020 г. больше активов финансируется за счет устойчивых источников.

Коэффициент финансовой независимости в 2020 г. увеличился на 0,08, данная динамика связана с увеличением капитала, то есть доля собственных средств в общей сумме источников финансирования выросла.

Коэффициент концентрации заемного капитала уменьшился на 0,08 в 2020 г. по сравнению с 2019 г. Данная динамика связана с уменьшением долгосрочных источников финансирования на 374 млн долларов в 2020 г.

Коэффициент соотношения дебиторской и кредиторской задолженности увеличился в 2020 г. на 1,27. У компании больше дебиторской задолженности, чем кредиторской.

Показатели рентабельности компании растут в 2020 г. по сравнению с 2019

г., следовательно, прибыльность компании растет, отдача от инвестиций становится больше.

Таблица 4. Коэффициентный анализ деятельности компании Electronic Arts за 2019–2020 гг.

Название показателя	2019	2020
Коэффициент текущей ликвидности	2,82	2,45
Коэффициент срочной ликвидности	2,32	2,03
Коэффициент абсолютной ликвидности	0,75	0,76
Коэффициент финансовой устойчивости	0,85	0,91
Коэффициент финансовой независимости	0,60	0,67
Коэффициент концентрации заемного капитала	0,40	0,33
Коэффициент соотношения кредиторской и дебиторской задолженности	5,51	6,78
Коэффициент привлечения средств	0,20	0,12
Коэффициент краткосрочной задолженности	0,62	0,73
Коэффициент рентабельности активов	11,38	27,35
Рентабельность вложенного капитала	16,11	38,67
Коэффициент чистой рентабельности	20,59	54,89

Таким образом, в 2020 г. компания показала улучшение финансовой устойчивости. Собственные средства компании увеличиваются, прибыльность показывает положительную динамику.

Таблица 5. Electronic Arts в рейтингах

Международный рейтинг	Составитель рейтинга	Описание рейтинга	Место Electronic Arts в рейтинге	Количество участников рейтинга
Forbes Global 2000	Forbes	Крупнейшие публичные компании мира оцениваются по 4-м показателям – выручке, чистой прибыли, активам и рыночной капитализации	1315	2000
The World's Best Employers (Forbes)	Forbes в сотрудничестве со Statista	Ежегодный рейтинг лучших работодателей мира на основе оценки корпоративного климата и имиджа, развития талантов, гендерного равенства и социальной ответственности	403	800
The World's Top 100 Digital Companies (Forbes)	Forbes	Ведущие публичные компании в области ИТ, оборудования, средств массовой информации, цифровой розничной торговли и телекоммуникаций, которые формируют цифровой мир	Отсутствует в списках	100
Global 100 Most sustainable Corporations (Corporate Knights)	Corporate Knights	Рейтинг 100 самых устойчивых корпораций мира, составленный Corporate Knights за 2022 год, основан на тщательной оценке почти 7000 публичных компаний с доходом более 1 миллиарда долларов США.	Отсутствует в списках	100
The World's Most Innovative Companies (Forbes)	Forbes	Премия за инновации — это мера того, насколько инвесторы подняли цену акций компании по сравнению со стоимостью ее существующего бизнеса, исходя из ожидаемых будущих инновационных результатов (новых продуктов, услуг и рынков). Члены списка должны иметь рыночную капитализацию в размере 10 миллиардов долларов, тратить не менее 1% своих активов на исследования и разработки и иметь общедоступные данные за семь лет	Отсутствует в списках	100
The World's Most Innovative Companies (BCG)	BCG	Определяются самые инновационные компании мира, оценивается общее состояние корпоративных инноваций и исследуется, как наиболее эффективные организации организуют, направляют и подпитывают свои инновационные двигатели	Отсутствует в списках	50
The World's Most Valuable Brands (Forbes)	Forbes	Рассмотрев вселенную из 200 мировых брендов с заметным присутствием в США, нашим первым шагом в оценке брендов было определение выручки до вычета процентов и налогов для каждого из них. Затем мы усреднили прибыль до вычета процентов и налогов (ЕВТ) за последние три года и вычли из прибыли расходы в размере 8% от использованного капитала бренда, подсчитав, что универсальный бренд должен иметь возможность зарабатывать не менее 8% на этом капитале. (Forbes также применяет ставку корпоративного налога в стране происхождения материнской компании к этому показателю чистой прибыли.) Затем мы распределили процент от этих доходов на бренд, исходя из роли, которую бренды играют в каждой отрасли. К этому показателю чистой прибыли бренда мы применили коэффициент отношения средней цены к прибыли за последние три года, чтобы получить окончательную стоимость бренда. Для частных компаний мы применили мультипликаторы прибыли для сопоставимых публичных компаний	Отсутствует в списках	100
Best brands (Interbrand)	Interbrand	В основе методологии оценки Interbrand лежат три ключевых элемента анализа: Финансовые показатели брендовых продуктов или услуг Роль бренда в принятии решения о покупке Конкурентоспособность бренда и его способность создавать лояльность и, следовательно, устойчивый спрос и прибыль в будущем	Отсутствует в списках	100

Таблица 6. SWOT-анализ

<p><b>Сильные стороны</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Сильное дилерское сообщество. Среди дистрибьюторов и дилеров сформировалась культура, при которой дилеры не только продвигают продукцию компании, но и вкладывают средства в обучение отдела продаж, чтобы объяснить покупателю, как он/она может извлечь максимальную выгоду из продукции.</li> <li>Высокий уровень удовлетворенности клиентов - компания со своим специализированным отделом управления взаимоотношениями с клиентами смогла добиться высокого уровня удовлетворенности клиентов среди существующих клиентов и хорошей репутации бренда среди потенциальных клиентов.</li> <li>Успешный опыт разработки новых продуктов – продуктовых инноваций.</li> <li>Успешный опыт интеграции взаимодополняющих фирм посредством слияний и поглощений. За последние несколько лет компания успешно объединила ряд технологических компаний, чтобы оптимизировать свою деятельность и построить надежную цепочку поставок.</li> <li>Автоматизация деятельности обеспечила постоянство качества продуктов Electronic Arts (EA) и позволила компании расширяться и сокращаться в зависимости от условий спроса на рынке.</li> <li>Надежные поставщики. У компании есть сильная база надежных поставщиков сырья, что позволяет компании преодолевать любые узкие места в цепочке поставок.</li> <li>Высококвалифицированная рабочая сила благодаря успешным программам обучения и обучения. Electronic Arts (EA) вкладывает огромные ресурсы в обучение и развитие своих сотрудников, в результате чего рабочая сила не только обладает высокой квалификацией, но и мотивирована на достижение большего.</li> <li>Очень успешен в стратегических выходах на рынок для своих продуктов.</li> </ul>	<p><b>Слабые стороны</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Маркетинг продукции оставил желать лучшего. Несмотря на то, что продукт является успешным с точки зрения продаж, его позиционирование и уникальное торговое предложение четко не определены, что может привести к атакам в этом сегменте со стороны конкурентов.</li> <li>Инвестиции в исследования и разработки ниже, чем у самых быстрорастущих игроков отрасли. Несмотря на то, что Electronic Arts (EA) тратит на исследования и разработки выше среднего по отрасли, она не может конкурировать с ведущими игроками отрасли в плане инноваций. Она произвела впечатление зрелой фирмы, стремящейся выпускать на рынок продукты, основанные на проверенных функциях.</li> <li>В ассортименте продукции, реализуемой компанией, имеются пробелы. Отсутствие выбора может дать новому конкуренту возможность закрепиться на рынке.</li> <li>Требуются дополнительные инвестиции в новые технологии. Учитывая масштабы расширения и различные географические регионы, в которые компания планирует расширяться, Electronic Arts (EA) необходимо вкладывать больше денег в технологии для интеграции процессов по всем направлениям. Сейчас инвестиции в технологии не соответствуют видению компании.</li> <li>Высокий уровень текучести кадров — по сравнению с другими отраслевыми организациями Electronic Arts (EA) имеет более высокий уровень текучести кадров, и ей приходится тратить гораздо больше средств по сравнению с конкурентами на обучение и развитие своих сотрудников.</li> <li>Ограниченный успех за пределами основного бизнеса. Несмотря на то, что Electronic Arts (EA) является одной из ведущих организаций в своей отрасли, она столкнулась с трудностями при переходе на другие сегменты продуктов с ее нынешней культурой.</li> </ul>
<p><b>Возможности</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Новая налоговая политика может существенно повлиять на способ ведения бизнеса и может открыть новые возможности для известных игроков, таких как Electronic Arts (EA), повысить свою прибыльность.</li> <li>Новая экологическая политика. Новые возможности создадут равные условия для всех участников отрасли. Это отличная возможность для Electronic Arts (EA) заявить о своем преимуществе в новых технологиях и увеличить долю рынка в новой категории продуктов.</li> <li>Зеленая инициатива правительства также открывает возможность для закупок продуктов Electronic Arts (EA) штатом, а также подрядчиками из федерального правительства.</li> <li>Снижение стоимости транспортировки из-за более низких цен на доставку также может снизить стоимость продуктов Electronic Arts (EA), тем самым предоставив компании возможность либо повысить свою прибыльность, либо передать преимущества клиентам для увеличения доли рынка.</li> <li>Стабильный свободный денежный поток дает возможность инвестировать в смежные продуктовые сегменты. Имея больше денежных средств в банке, компания может инвестировать в новые</li> </ul>	<p><b>Угрозы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Изменение покупательского поведения потребителей через онлайн-канал может представлять угрозу для существующей модели цепочки поставок, основанной на физической инфраструктуре.</li> <li>Новые технологии, разработанные конкурентом или революционером рынка, могут представлять серьезную угрозу для отрасли в среднесрочной и долгосрочной перспективе.</li> <li>Рост цен на сырье может поставить под угрозу прибыльность Electronic Arts (EA).</li> <li>Растущая тенденция к изоляционизму в американской экономике может привести к аналогичной реакции со стороны других правительств, что негативно скажется на международных продажах.</li> <li>Интенсивная конкуренция. Стабильная прибыльность увеличила количество игроков в отрасли за последние два года, что привело к снижению не только прибыльности, но и общих продаж.</li> <li>Нехватка квалифицированной рабочей силы на некоторых мировых рынках представляет угрозу для стабильного роста прибыли Electronic Arts (EA) на этих рынках.</li> <li>Растущая сила местных дистрибьюторов также представляет угрозу на некоторых рынках, поскольку конкуренция платит местным дистрибьюторам более высокую маржу.</li> </ul>

Таким образом, анализ деятельности компании Electronic Arts показал, что она является одним из лидеров в индустрии разработки и издания видеоигр. Компания имеет широкий ассортимент игр, включая симуляторы, спортивные игры, шутеры и другие жанры. Она активно развивает свои проекты, используя новые технологии и инновационные подходы. Однако, компания также сталкивается с рядом проблем, включая недовольство игроков, отсутствие оригинальности в некоторых проектах и критику за использование микротранзакций. Несмотря на это, Electronic Arts продолжает удерживать свои позиции на рынке и остается одной из самых успешных компаний в индустрии видеоигр.

### Библиографический список:

1. Capital.com Electronic Arts shareholders: Who owns the most EA stock? – 2022. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://capital.com/electronic-arts-shareholder-who-owns-most-ea-stock> (дата обращения: 09.04.2023).
2. EA. Annual Reports. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ir.ea.com/financial-information/annual-reports-and-proxy-information> (дата обращения: 08.04.2023).
3. EA. Official site. Mission, Vision & Values. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.comparably.com/companies/electronic-arts-e/mission>

(дата обращения: 09.04.2023).

4. Forbes. What's Driving The Growth For Electronic Arts Stock? [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2022/07/08/whats-driving-the-growth-for-electronic-arts-stock/?sh=5cd0271f1a20> (дата обращения: 10.04.2023).

5. Game Bomb. Акции авторов GTA 5 и Call of Duty рухнули после массовых убийств в США. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gamebomb.ru/gbnews/29508> (дата обращения: 08.04.2023).

6. Interbrand. Welcome to Best Global Brands 2022. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://interbrand.com/thinking/welcome-to-best-global-brands-2022/> (дата обращения: 10.04.2023).

7. Justia. Electronic Arts Trademarks. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://companyprofiles.justia.com/company/electronic-arts> (дата обращения: 10.04.2023).

8. The org. Org chart of EA. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://theorg.com/org/electronic-arts> (дата обращения: 10.04.2023).

9. Tracxn. Acquisitions by Electronic Arts. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://tracxn.com/d/acquisitions/acquisitionsbyElectronic-Arts> (дата обращения: 09.04.2023).

10. Составлено автором на основе Electronic Arts. Annual report. – 2022. – р. 30.