

*Obligé de répondre à la fusion entre Vivendi Games et Activision, qui a donné naissance au nouveau numéro un mondial du jeu vidéo, Electronic Arts a tenté en vain de s'emparer de son rival Take Two par une offre publique d'achat hostile. Au moins cet échec a-t-il permis un début de négociations directes entre les deux directions, convaincues de l'intérêt stratégique du rapprochement entre les deux sociétés. Mais les discussions ont de nouveau buté sur la valorisation de Take Two.*

Lancée le 13 mars 2008 à défaut d'un accord avec le conseil d'administration de Take Two, l'OPA hostile d'Electronic Arts valorise Take Two à près de 2 milliards de dollars, 50 % de plus que la valorisation boursière de la société avant le lancement de l'offre publique d'achat (voir n°6-7 de *La revue européenne des médias*, printemps-été 2008). Mais les actionnaires de Take Two, convaincus par Strauss Zelnick, président du conseil d'administration de Take Two, semblent penser que la société mérite une meilleure valorisation, soit parce qu'elle a retrouvé le chemin des profits avec le lancement de son jeu phare *Grand Theft Auto IV*, écoulé à 10 millions d'exemplaires depuis sa sortie en avril 2008, soit parce que le marché mondial du jeu vidéo est suffisamment concurrentiel pour que l'OPA défensive d'Electronic Arts se monnaie à prix fort.

Ainsi, après avoir été repoussée cinq fois, l'offre publique d'achat d'Electronic Arts sur Take Two a finalement été abandonnée le 17 août 2008, alors qu'Electronic Arts ne contrôlait que 15 % de sa cible après une bataille boursière de près de six mois. Contre toute attente, l'inflexion d'Electronic Arts a constitué une occasion pour le groupe de prendre à terme le contrôle de Take Two dans des conditions plus favorables, avec l'accord de son conseil d'administration et de ses équipes créatives, un argument stratégique dans l'univers des nouvelles technologies où les compétences sont rares. Ainsi, après avoir longtemps refusé de dialoguer avec sa cible, John Riccitiello, le PDG d'Electronic Arts, a accepté de rencontrer Strauss Zelnick pour une présentation détaillée des activités de Take Two. L'objectif de cette rencontre, demandée depuis toujours par Strauss Zelnick, était de rappeler la valeur de Take Two pour Electronic Arts, qu'il s'agisse de la valeur intrinsèque de la société ou de sa valeur stratégique en termes de concurrence, ce qui justifie, selon Take Two, une offre d'achat plus attractive de la part d'Electronic Arts.

Manifestement, la valorisation proposée par Electronic Arts, de 2 milliards de dollars pour Take Two, était perçue comme élevée par le groupe, malgré les dénégations de Strauss Zelnick. A la suite des négociations amicales, et à défaut d'accord avec Take Two sur le prix, Electronic Arts, qui a refusé d'augmenter son offre, a annoncé, le 14 septembre 2008, renoncer au rachat de Take Two pour se focaliser sur sa croissance interne. Le lendemain, l'action Take Two perdait 24 % de sa valeur, le groupe, à lui seul, n'ayant pas les moyens de s'imposer sur le marché mondial des jeux vidéo malgré le succès de *Grand Theft Auto IV*.

Après l'échec de son OPA, Electronic Arts renonce à s'offrir Take Two, malgré de nouvelles négociations | 2

Sources :

- « Electronic Arts prolonge son offre sur Take Two », O.Pi, *La Tribune*, 20 mai 2008.
- « Take Two pousse Electronic Arts à discuter », Sandrine Cassini, *La Tribune*, 19 août 2008.
- « Electronic Arts et Take Two engagent des négociations », G.P., *Les Echos*, 19 août 2008.
- « Take Two Interactive a vendu 10 millions d'exemplaires de " Grand Theft Auto IV" », *Les Echos*, 8 septembre 2008.
- « Electronic Arts renonce à s'offrir Take Two », G.P., *Les Echos*, 16 septembre 2008.

N°8 Automne 2008