



Noviembre 2018 - ISSN: 1696-8352

## ACTIVISION BLIZZARD: AS AÇÕES DE UMA EMPRESA DE JOGOS ELETRÔNICOS SÃO UMA BOA OPÇÃO DE INVESTIMENTO?

Carolina Carvalho de Paula<sup>1</sup>  
Victor Ivan Barbosa de Lima<sup>2</sup>  
Floriania Aguiar Castro Batista<sup>3</sup>  
Luiz Lourenço de Souza Neto<sup>4</sup>  
Josué Antonio Azevedo Monteiro<sup>5</sup>  
Tereza Cristina Ribeiro Anaisse Cruz<sup>6</sup>

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Carolina Carvalho de Paula, Victor Ivan Barbosa de Lima, Floriania Aguiar Castro Batista, Luiz Lourenço de Souza Neto, Josué Antonio Azevedo Monteiro y Tereza Cristina Ribeiro Anaisse Cruz (2018): "Activision Blizzard: as ações de uma empresa de jogos eletrônicos são uma boa opção de investimento?", Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana, (noviembre 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/oel/2018/11/empresa-jogos-electronicos.html>

### RESUMO

*Este estudo buscou analisar o mercado de jogos eletrônicos, e pesquisar se as ações de uma grande empresa de videogames representam uma opção atrativa de investimento. O objeto da pesquisa foi a Activision Blizzard, grupo americano de jogos eletrônicos. Foram analisados os indicadores financeiros e de rentabilidade da empresa, dos anos de 2012 a 2016. Além disso, optou-se também por avaliar a evolução da rentabilidade das ações da empresa no período citado anteriormente, por meio da variação percentual das cotações (preços) das ações na bolsa de valores (NASDAQ). A pesquisa bibliográfica priorizou os conceitos sobre jogos eletrônicos e análise de demonstrações financeiras. Em seguida, foi realizada a análise da evolução da cotação das ações da empresa estudada no período pesquisado. O resultado do estudo demonstrou que as ações do grupo Activision Blizzard representaram uma excelente opção de investimento para os investidores, em comparação com outras modalidades de aplicação de recursos disponíveis no mercado financeiro, tais como poupança, títulos públicos (LFTs indexadas à Taxa Selic) e CDB-Certificados de Depósito Bancário.*

**Palavras-Chave:** Jogos Eletrônicos. Indicadores Financeiros. Investimentos em Ações.

<sup>1</sup>Bacharel em Administração - FACI | WYDEN - [carolinapaula19@gmail.com](mailto:carolinapaula19@gmail.com).

<sup>2</sup>Bacharel em Administração - FACI | WYDEN - [victoribls3@gmail.com](mailto:victoribls3@gmail.com).

<sup>3</sup>Ma.em Administração e Ma. em Planejamento do Desenvolvimento – FACI | WYDEN – [floriania.batista@faculdadeideal.edu.br](mailto:floriania.batista@faculdadeideal.edu.br)

<sup>4</sup>M.Sc em Administração – FACI | WYDEN – [luiz.neto@faculdadeideal.edu.br](mailto:luiz.neto@faculdadeideal.edu.br)

<sup>5</sup>M.Sc em Administração – FACI | WYDEN – [josue.monteiro@faculdadeideal.edu.br](mailto:josue.monteiro@faculdadeideal.edu.br)

<sup>6</sup>M.Sc em Administração – FACI | WYDEN – [tereza.cruz@faculdadeideal.edu.br](mailto:tereza.cruz@faculdadeideal.edu.br)

## ABSTRACT

*This study sought to analyze the market for electronic games, and researching the achievements of a large videogames company represents an attractive investment option. The object of research was Activision Blizzard, American group of electronic games. It was analyzed the financial indicators and the profitability of the company, two years from 2012 to 2016. Besides this, it was also opted to endorse the evolution of the company's income from the company's shares in the period cited above, by means of the percentage variation of the quotations (prices) of the shares in the stock exchange (NASDAQ). A bibliographic research prioritized concepts on electronic games and financial demonstrations. Then, it was made an analysis of the evolution of the company's data, not a period investigated. The result of the study is that the Activision Blizzard group represented an excellent investment option for investors, in comparison with other methods of applying available resources, not financial markets, such as savings, public securities (LFTs indexed to Taxa Selic) and CBD-Banking Deposit Certificates.*

**Key Word:** Electronic Games. Financial indicators. Investments in Shares.

## 1 INTRODUÇÃO

O atual cenário da economia brasileira trouxe crise de confiança e uma retração por parte dos investidores, especialmente por conta dos últimos acontecimentos políticos. A maioria das pessoas, nessa situação de incerteza, passa a procurar outras alternativas de investimento com o objetivo de manter o padrão de vida.

Em relação a essa necessidade de auferir mais recursos financeiros, pode-se citar vários tipos de investimentos disponíveis no mercado, tanto de renda fixa, como de renda variável, tendo como exemplo deste último a aplicação em ações negociadas na bolsa de valores.

Mesmo sabendo que investir em ações tem mais risco do que aplicar em renda fixa, pois se trata de um ativo que varia de preço de acordo com as condições do mercado, há segmentos que estão crescendo consideravelmente e que tem chamado a atenção de investidores que estão dispostos a correr maiores riscos para obter retornos mais elevados.

As empresas de jogos eletrônicos têm se destacado na visão dos investidores, pois atraem milhões de pessoas que, pelo mundo inteiro, podem utilizar seus aplicativos disponíveis em várias plataformas (computadores, tablets, smartphones e até em eventos de competição com prêmios em dinheiro). Essas empresas, na maioria multinacionais, faturam bilhões de dólares anualmente. Como exemplo, a empresa Activision Blizzard que possui um capital aberto na bolsa NASDAQ-National Association of Securities Dealers Automated Quotations (Associação Nacional de Corretores de Títulos de Cotações Automáticas).

Com o grande avanço tecnológico, os jogos eletrônicos estão cada vez mais inseridos no cotidiano das pessoas. Porém, eles não são apenas jogos de diversão, mas sim uma nova forma de esporte e trabalho. Nesse caso, o presente estudo pretende responder o seguinte questionamento: podem as ações da Activision Blizzard serem consideradas uma boa opção de investimento?

Tem-se como objetivo geral deste trabalho demonstrar que as ações da Activision Blizzard podem ser consideradas uma opção atrativa de investimento no cenário econômico atual de médio e longo prazo.

Este estudo tem os seguintes objetivos específicos: conhecer o mercado de capitais e a forma de avaliação de investimentos em ações; identificar principais vantagens e desvantagens de investir

em ações de empresas do segmento de jogos eletrônicos; analisar, por meio de indicadores financeiros e de mercado, a evolução das ações da empresa Activision Blizzard; comprovar, com base nos indicadores financeiros e de mercado analisados, que investir nas ações da empresa estudada pode ser um excelente negócio.

Essa pesquisa tem relevância para a área acadêmica, pois os temas envolvendo a área de finanças são pouco explorados, principalmente as ações de empresas de jogos eletrônicos. Para a sociedade, a pesquisa tem relevância pois possibilita conhecer novas opções de investimentos para pessoas físicas e pessoas jurídicas interessadas em rentabilizar seu capital. Além disso, o trabalho é muito importante para os investidores, porque lhes permite identificar quais opções podem melhor rentabilizar seus recursos financeiros.

## **2 MÉTODO**

Neste trabalho será utilizado o tipo de pesquisa explicativa devido ser o tipo de pesquisa que visa esclarecer os fatores que contribuem, de alguma forma, para a ocorrência de determinado fenômeno. No caso, estuda-se a possibilidade de investimento na Activision Blizzard, que é uma empresa de jogos eletrônicos.

Em relação aos meios da pesquisa, serão utilizadas a pesquisa documental, bibliográfica e estudo de caso. A pesquisa bibliográfica e documental será a base da pesquisa, onde haverá consulta a livros, revistas digitais e sites, para conhecimento do tema jogos eletrônicos. O estudo de caso será utilizado para obter mais informações sobre a empresa, especialmente sobre seus balanços mensais, para melhor analisar os seus resultados financeiros.

No método de abordagem será utilizado o método dedutivo, pois investiga-se o conceito de jogos eletrônicos e a história da empresa Activision Blizzard.

O universo deste trabalho será constituído por todas as empresas de games com capital aberto na bolsa de valores NASDAQ, tais como: Electronic Arts, Microsoft e Activision Blizzard, possuindo como amostra a empresa Activision Blizzard, que será apresentada no estudo de caso.

Para verificarse as ações da companhia Activision Blizzard são uma opção adequada de investimento, optou-se pela análise de indicadores para verificar a situação financeira da empresa quanto à cobertura das dívidas de curto prazo (índices de liquidez corrente, seca e imediata), o endividamento geral da empresa, o grau de participação do capital de terceiros, além da rentabilidade da mesma por meio das margens de contribuição (bruta, operacional e líquida) e o retorno sobre o ativo (ROA), retorno sobre o capital próprio (ROE) e o retorno sobre o investimento (ROI) tendo como fontes demonstrações financeiras da empresa dos anos de 2012 a 2016.

Além disso, optou-se também por avaliar a evolução da rentabilidade das ações da empresa no período citado anteriormente, por meio da variação percentual das cotações (preços) das ações na bolsa de valores (NASDAQ).

### 3 RESULTADOS

Jogos eletrônicos são conjuntos de dados e informações desenvolvidos para consoles, computadores, celulares e portáteis, que simulam uma realidade virtual. Possuem algumas finalidades como: entretenimento, interação entre as pessoas, desenvolvimento do conhecimento e raciocínio e obtenção de lucro.

Sobre o conceito de jogos eletrônicos, Mendes (2006, p.15) declara:

Os jogos eletrônicos – *minigames*, jogos para computador (jogados ou não em rede), softwares para *videogames*, aparelhos de *videogame* (o console e seus periféricos), simuladores e fliperamas – são artefatos de grande fascínio econômico tecnológico e social.

#### 3.1 MERCADO DE GAMES

Conforme Novak (2010, p. 47), o crescimento do mercado de games alcançou um momento ímpar em 2004, quando o total de vendas mundiais atingiu cerca de US\$ 35 bilhões de dólares em faturamento.

A indústria de jogos de vídeo pode ser considerada uma das áreas mais atraentes para investir. O negócio está crescendo muito mais rápido do que se previa, e a indústria ainda está no seu início, devendo crescer a ponto de se tornar maior do que a de filmes e programas de televisão combinados, pelo fato de aproveitar suas principais vantagens: interatividade, conectividade e não linearidade (EVERISS, 2008.)

Segundo a revista The Economist (2014) “A Indústria de Vídeo Games está entre os setores de maior crescimento econômico durante o período de 2011 somente nos Estados Unidos, arrecadando cerca de 25 bilhões de dólares em vendas”.

A empresa de pesquisa de mercado de jogos Newzoo, em seu relatório de abril de 2016, informa que até o final daquele ano o mercado de games poderia gerar receita de aproximadamente US\$ 99,6 bilhões de dólares, um aumento de 8,5% em relação ao ano de 2015, com grande destaque para os jogos *mobiles* com cerca de US\$ 36,9 bilhões, um crescimento de 21,3 %, o que ultrapassaria o mercado de PC.

A previsão da empresa Newzoo para 2019 é que o mercado continuará caminhando a passos largos e deve chegar à casa dos 118,6 bilhões de dólares de faturamento.

#### 3.2 ANÁLISE DE DEMONSTRAÇÕES FINANCEIRAS

Demonstrações financeiras têm grande importância, pois possibilitam a avaliação do administrador antes de investir em uma empresa ou até mesmo estudar o seu concorrente do mercado.

### 3.2.1 Indicadores de Liquidez

Tem como função medir a capacidade de pagamento da empresa e o cumprimento das obrigações passivas assumidas. Através das informações é possível analisar o nível de liquidez com a circulação de entradas e saídas.

Gitman (2004 p. 46) trata índice de liquidez como:

A liquidez de uma empresa é medida por sua capacidade de cumprir obrigações de curto prazo à medida que vencem. Corresponde a solvência da posição financeira geral da empresa, a facilidade com que pode pagar suas contas. Com uma liquidez baixa ou declinante é um percurso comum de dificuldades financeiras e falência, esses índices são vistos como bons indicadores de problemas de fluxo de caixa. As duas medidas básicas de liquidez são os índices de liquidez corrente e índice de liquidez seca.

a) Índice de liquidez corrente: é a forma de medida correspondente as obrigações de curto prazo.

Assaf Neto (2012, p. 112) refere-se ao índice como a relação entre ativo circulante e passivo circulante, onde o resultado deverá ser superior a 1, para indicar uma liquidez positiva. É obtido pela fórmula:

$$\text{Índice de Valor Corrente} = \frac{\text{Ativo Circulante}}{\text{Passivo Circulante}}$$

b) Índice de liquidez seca: a principal diferença com relação ao índice de liquidez corrente é que na liquidez seca são excluídos os estoques da empresa nos ativos circulantes. (GITMAN, 2004, p. 46). É encontrado pela fórmula:

$$\text{Índice de Liquidez Seca} = \frac{\text{Ativo Circulante} - \text{Estoques}}{\text{Passivo Circulante}}$$

c) Índice de liquidez imediata: Reflete a porcentagem das dívidas de curto prazo (passivo circulante) que pode ser saldada imediatamente pela empresa, por suas disponibilidades de caixa.

$$\text{Liquidez Imediata} = \frac{\text{Disponível (Caixa + Investimento de Curto Prazo)}}{\text{Passivo Circulante}}$$

### 3.2.2 Índices de Atividade

Tem como função medir o ciclo operacional e demonstrar o ciclo de caixa, ou seja, qual a velocidade com que os estoques são transformados em vendas

Assaf Neto (2012, p. 114) cita que:

Os indicadores de atividade visam à mensuração das diversas durações de um “ciclo operacional”, o qual envolve todas as fases operacionais, típicas de uma empresa, que vão desde a aquisição de insumos básicos ou mercadorias até o recebimento das vendas realizadas. Para a redução desse período e, conseqüentemente, das necessidades de investimentos, as empresas utilizam-se normalmente de prazos para pagamento de estoque adquiridos e de operações bancárias de desconto de duplicatas representativas das vendas a crédito.

- a) Prazo médio de estocagem: Segundo Assaf Neto (2012, p.115), é o indicador do tempo médio necessário para renovações dos estoques. E atribuída através da seguinte formula:

$$\text{Prazo Médio de Estocagem} = \frac{\text{Estoque Médio}}{\text{Custo dos Produtos Vendidos}} \times 360$$

- b) Prazo médio de cobrança: tem como função revelar o tempo médio de cobrança ou média de tempo do recebimento de contas realizadas a prazo pelas empresas, Gitman (2004 p, 47) descreve como a idade média das contas a receber, sendo útil na avaliação das políticas de crédito e cobrança. A formula atribuída é:

$$\text{Prazo Médio de Cobrança} = \frac{\text{Contas a Receber}}{\frac{\text{Vendas anuais}}{360}}$$

- c) Prazo médio de pagamento: tem como função de medir o tempo para os pagamentos de contas com fornecedores da empresa. Assaf Neto (2012, p. 115) afirma que é o tempo médio (expresso em meses ou dias) que a empresa tarda a pagar suas dívidas (compra a prazo) de fornecedores, segundo a fórmula a seguir:

$$\text{Prazo Médio de Pagamento} = \frac{\text{Contas a Pagar}}{\frac{\text{Compras a Pagar}}{360}}$$

### 3.2.3 Índices de Endividamento

Tem como função medir o grau de endividamento na estrutura financeira da empresa, informando a quantidade de recursos aplicado por terceiros, e informando o nível de comprometimento com credores a longo prazo. Gitman (2004, p. 49) afirma que:

Índice de endividamento de uma empresa indica o volume de dinheiro de terceiros usados para gerar lucros. Em geral, o analista financeiro preocupa-se mais com as dívidas de longo prazo porque elas comprometem a empresa com uma série de pagamentos por muitos anos. Como é necessário saldar as obrigações com os credores antes de distribuir lucros aos acionistas, os acionistas atuais e futuro prestam muito atenção na capacidade de dívidas da empresa.

- a) Relação de terceiros / capital próprio: Assaf Neto (2012, p. 116) destaca que esta medida revela o nível de endividamento (dependência) da empresa em relação a seu financiamento por meio de recursos próprios, e pode ser calculada da seguinte forma:

$$\text{Relação Cap.Terc./Próp.} = \frac{\text{Passivo Circulante} + \text{Passivo não circulante}}{\text{Patrimônio Líquido}}$$

- b) Índice de cobertura de juros: Gitman (2004, p. 51) cita que o índice de cobertura de juros mede a capacidade de efetuar os pagamentos de juros previstos em contratos. Quanto maior o índice, maior a capacidade de pagamento de juros da empresa. É calculado através da fórmula:

$$\text{Índice de Cobertura de Juros} = \frac{\text{Lucro Antes do Imposto de Renda}}{\text{Juros}}$$

- c) Índice de endividamento geral: Gitman (2004, p. 50) afirma que o índice de endividamento geral mede a proporção dos ativos totais financiada pelos credores da empresa, e quanto mais alto for o valor desse índice, maior será o volume relativo investido de capital de outros investidores. O cálculo é feito por:

$$\text{Índice de Endividamento Geral} = \frac{\text{Passivo Exigível}}{\text{Ativo Total}}$$

### 3.2.4 Índices de Rentabilidade

Têm a função de medir a rentabilidade com relação a níveis de vendas, ativos, capitais, investimentos, medindo vários tipos de rentabilidade, entre os quais estão o ROA, ROE e ROI. Assaf Neto (2012, p. 118) cita que estes indicadores visam avaliar os resultados auferidos por uma empresa em relação a determinados parâmetros que melhor revelem suas dimensões.

- a) ROA: Gitman (2004, p. 55) ressalta que o ROA mede a eficácia geral da administração em termos de geração de lucros com os ativos disponíveis. Quanto maior for, melhor. É calculado por:

$$\text{ROA} = \frac{\text{Lucros Gerados por Ativos (operacional)}}{\text{Ativo Total Médio}}$$

- b) ROE: Assaf Neto (2012, p. 119) refere-se ao ROE como o índice que mensura o retorno dos recursos aplicados na empresa por seus proprietários. Fórmula é descrita por:

$$ROE = \frac{\text{Lucro Líquido}}{\text{Patrimônio Líquido Médio}}$$

c)ROI: Retorno sobre o investimento, utiliza-se como alternativa a aplicação do ROA, avaliando o retorno total produzido em relação com aplicação do dinheiro investido pela empresa. Assaf Neto (2012, p. 119) entende o indicador como uma alternativa ao uso do ROA para avaliar o retorno produzido pelo total dos recursos aplicados por acionistas e credores nos negócios. Pode-se calcular o ROI de uma empresa através de:

$$ROI = \frac{\text{Lucro Operacional Antes do IR}}{\text{Investimentos}}$$

Outros índices bastante utilizados, são as margens de demonstração do resultado. Para Gitman(2004, p. 52 e 53), esses índices referem-se à avaliação de rentabilidade em relação as vendas e a demonstração de resultados.

d)Margem de lucro bruto: porcentagem de cada unidade monetária de vendas que resta após o pagamento do custo do produto vendido.

$$\text{Margem de Lucro Bruto} = \frac{\text{Lucro Bruto}}{\text{Receita de Vendas}}$$

e)Margem de lucro operacional: Mede a proporção de cada unidade monetária de receita de vendas que permanecem após a dedução de todos os custos e despesas.

$$\text{Margem de Lucro Operacional} = \frac{\text{Lucro Operacional}}{\text{Receita de Vendas}}$$

f)Margem de lucro líquido: Representa a proporção de cada unidade monetária de receita de venda restantes após a dedução de todos os custos, despesas, juros e impostos.

$$\text{Margem de Lucro Líquido} = \frac{\text{Lucro Líquido}}{\text{Receita de Vendas}}$$

#### 4 DISCUSSÃO

Para aferir se os investimentos no segmento de jogos eletrônicos são uma opção adequada aos investidores, o presente estudo de caso tomou por base a análise financeira da empresa Activision Blizzard, por meio da variação das cotações das ações da organização na Bolsa de Valores



NASDAQ, bem como a avaliação dos indicadores econômico-financeiros da empresa, no período de 2012 a 2016.

#### 4.1 HISTÓRICO DA EMPRESAPESQUISADA

A empresa foi criada em 1980 por ex-programadores da Atari, e foi a primeira a publicar games de terceiros. (NOVAK,2010, p.10)

Localizada em Santa Monica, Califórnia (EUA), a Activision Blizzard é a empresa de interatividade autônoma de entretenimento mais bem-sucedida, com grandes franquias vinculadas ao seu nome, entre as quais a ActivisionPublishing, famosa por grandes jogos como a franquia CallofDuty e Destiny (ACTIVISION, 2016).

Há também a Blizzard Entertainment, possuindo o MMORPG World of Warcraft,o mais famoso e jogado no mundo, além de outros grandes sucessos como Hearthstone, Starcraft, Overwatch e HerooftheStorm (BLIZZARD, 2016).

Além dos jogos a empresa também possui um estúdio para cinema e televisão chamado Blizzard EntertainmentStudios. Faz parte do grupo também a empresa de jogos mobiles King Digital, conhecida por grandes sucessos como: CandyCrush, BubbleWitch e Farmheroes (KING, 2016).

Ainda de acordo com o site da empresa, essa rede de entretenimento possui quase 500 milhões de usuários ativos em 196 países e ainda continua a expandir sua capilaridade em novas plataformas, gêneros, audiências e diversas regiões do mundo.

#### 4.2 ÍNDICES FINANCEIROS DA EMPRESAPESQUISADA

A Análise de Índices Financeiros permite avaliar as informações provenientesdoBalanço Patrimonial e DRE da empresa, gerando informações importantes para a própria empresa, potenciais investidores e credores, auxiliandofuturas decisões.

Serão analisados os indicadores de Liquidez, Endividamento e Rentabilidade para cada um dos quartis do período referente ao primeiro quartil de 2012 e até o segundo quartil de 2016 da empresa Activision Blizzard.

#### 4.2.1 Índices de Liquidez

O cálculo dos índices de liquidez da empresa Activision Blizzard apresentou os seguintes valores:

a) Ano de 2012:

LIQUIDEZ 2012					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Liquidez Corrente	2,57	2,92	3,02	2,37	2,72
Liquidez Seca	2,49	2,83	2,84	2,29	2,61
Liquidez Imediata	1,96	2,15	2,16	1,65	1,98

b) Ano de 2013:

LIQUIDEZ 2013					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Liquidez Corrente	3,06	4,72	5,76	2,60	4,03
Liquidez Seca	2,97	4,61	5,54	2,52	3,91
Liquidez Imediata	2,43	3,81	3,17	1,85	2,81

c) Ano de 2014:

LIQUIDEZ 2014					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Liquidez Corrente	3,01	3,79	2,82	2,55	3,04
Liquidez Seca	2,92	3,69	2,72	2,50	2,96
Liquidez Imediata	2,26	2,91	1,81	1,79	2,20

d) Ano de 2015:

LIQUIDEZ 2015					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Liquidez Corrente	3,09	3,92	3,92	1,30	3,05
Liquidez Seca	3,03	3,84	3,77	1,25	2,97
Liquidez Imediata	2,35	2,93	2,81	0,70	2,20

e) Ano de 2016:

LIQUIDEZ 2016					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Liquidez Corrente	1,73	1,56			1,64
Liquidez Seca	1,68	1,52			1,60
Liquidez Imediata	1,24	1,04			1,14

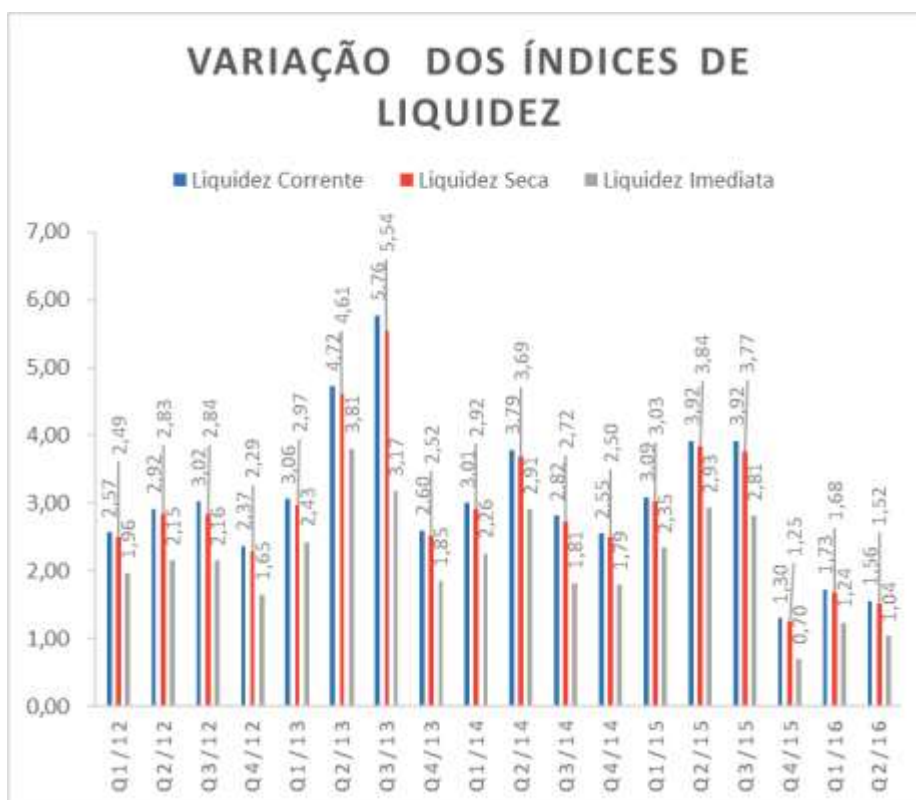


Gráfico 1 – Elaborado pelos autores

Como pode-se entender, o padrão mínimo do índice de liquidez deve ser igual a 1, caso uma empresa fique abaixo desse padrão ela não terá capacidade de pagar seus deveres de curto prazo. Diante dos índices apresentados pela Activision Blizzard, é possível interpretar que a empresa conseguiria pagar suas dívidas de curto prazo.

Usando como base os três formatos de liquidez, corrente, seca e imediata, a Activision Blizzard tem uma alta capacidade para pagar suas contas de curto prazo e oferecer segurança para seus investidores. Com relação ao índice de liquidez corrente, a empresa possui margens significativas chegando a níveis de até 4 vezes o valor de seus deveres a curto prazo. Quanto ao índice de liquidez seca, a empresa ainda mantém níveis significativo de acima de 2 vezes o valor das despesas.

#### 4.2.2 Índices de Endividamento

Os índices de Endividamento da empresa pesquisada apresentam os seguintes valores:

a) Ano de 2012:

ENDIVIDAMENTO 2012					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Endividamento Geral	15,99%	13,90%	14,04%	20,30%	16,06%
Relação de capital terceiros e próprio	19,03%	16,14%	16,34%	25,47%	19,25%

b) Ano de 2013:

ENDIVIDAMENTO 2013					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Endividamento Geral	15,96%	11,01%	24,41%	52,74%	26,03%
Relação de capital terceiro e próprio	18,99%	12,37%	32,30%	111,60%	43,81%

c) Ano de 2014:

ENDIVIDAMENTO 2014					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Endividamento Geral	48,82%	46,32%	49,53%	50,95%	48,91%
Relação de capital terceiro e próprio	95,38%	86,31%	98,16%	103,87%	95,93%

d) Ano de 2015:

ENDIVIDAMENTO 2015					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Endividamento Geral	47,46%	44,34%	44,14%	47,10%	45,76%
Relação de capital terceiro e próprio	90,34%	79,66%	79,02%	89,03%	84,51%

e) Ano de 2016:

ENDIVIDAMENTO 2016					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Endividamento Geral	51,75%	48,49%			50,12%
Relação de capital terceiros e próprio	107,26%	94,14%			100,70%

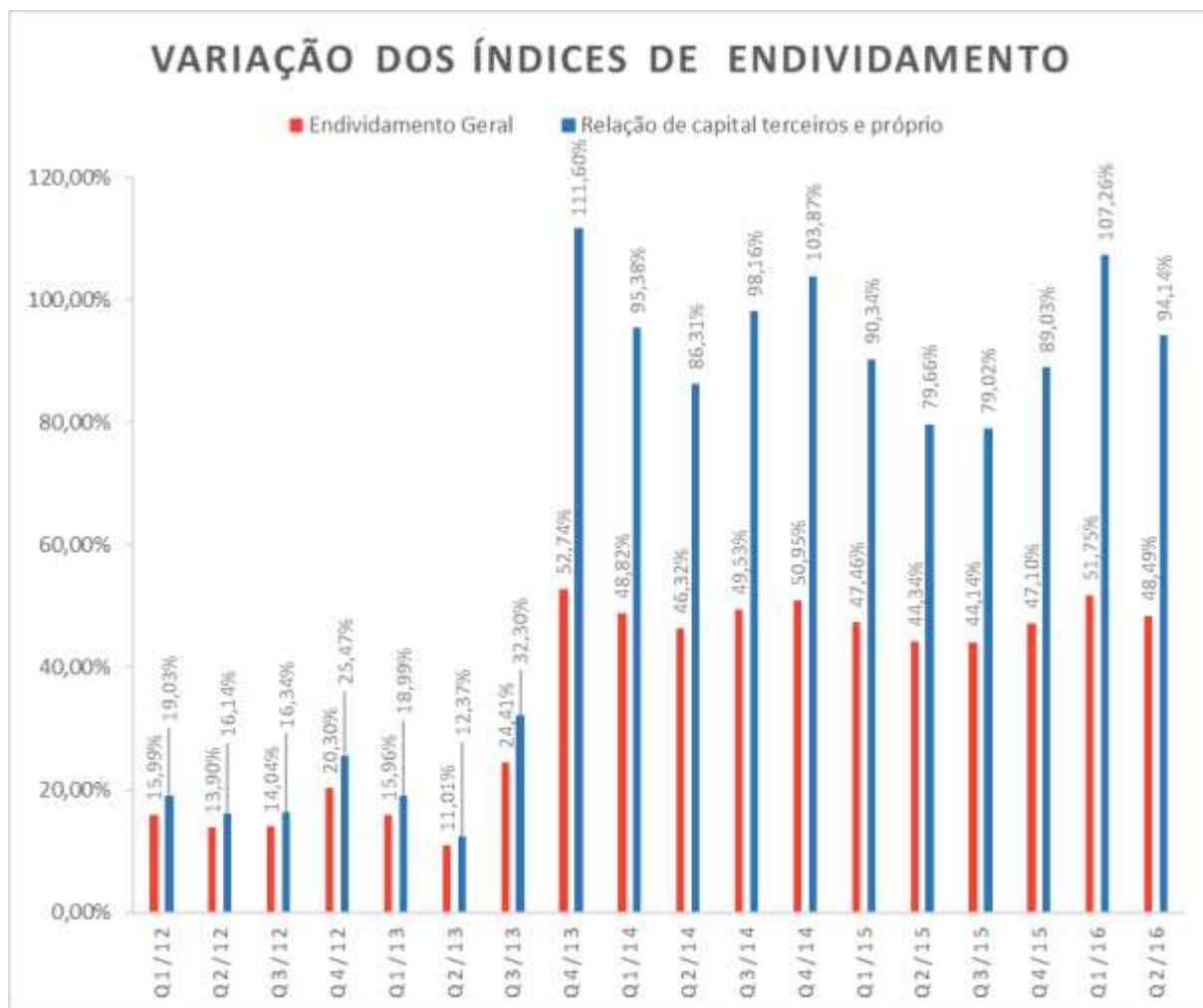


Gráfico 2 – Elaborado pelos autores

De acordo com os resultados apresentados, é possível analisar que a empresa tem um alto nível de capital de terceiros, principalmente a partir do último quartil de 2013, no qual a empresa teve salto de 32,30% para 111,60%, isso se deve a uma compra de 61,1% de ações da empresa francesa Vivendi, com o claro objetivo de potencializar os negócios e melhorar os resultados, especialmente no longo prazo.

De acordo com o conceito de índice de endividamento, quanto maior o endividamento com terceiros, maior o risco e o grau de alavancagem da empresa. Porém, investidores com maior apetite de risco consideram essas iniciativas como positivas pois quanto maior o grau de alavancagem financeira, maior o Lucro por Ação.

#### 4.2.3 Índices de Rentabilidade

Calculados os índices de Rentabilidade, chega-se aos seguintes números:

a) Ano de 2012:

RENTABILIDADE 2012					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Retorno do Ativo – ROA	4,11%	1,85%	1,79%	3,41%	2,79%
Retorno dos Investimentos – ROI	3,59%	1,72%	2,03%	3,07%	2,60%
Retorno do Capital Próprio – ROE	3,66%	1,75%	2,08%	3,13%	2,65%
Margem de Lucro Bruto	68,94%	64,93%	71,82%	61,43%	66,78%
Margem de Lucro Operacional	43,77%	21,12%	26,99%	27,38%	29,81%
Margem de Lucro Líquido	32,76%	17,21%	26,87%	20,02%	24,22%

b) Ano de 2013:

RENTABILIDADE 2013					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Retorno do Ativo – ROA	4,28%	3,21%	0,44%	2,03%	2,49%
Retorno dos Investimentos – ROI	3,86%	2,65%	0,38%	1,50%	2,10%
Retorno do Capital Próprio – ROE	3,95%	2,71%	0,46%	2,63%	2,44%
Margem de Lucro Bruto	68,58%	72,86%	74,67%	56,85%	68,24%
Margem de Lucro Operacional	44,34%	40,95%	10,13%	18,71%	28,53%
Margem de Lucro Líquido	34,44%	30,86%	8,10%	11,46%	21,22%

c) Ano de 2014:

RENTABILIDADE 2014					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Retorno do Ativo – ROA	38,43%	31,96%	1,06%	27,81%	24,82%
Retorno de Investimentos – ROI	2,52%	1,71%	-0,20%	3,00%	1,76%
Retorno Capital Próprio – ROE	4,23%	2,84%	-0,33%	4,99%	2,93%
Margem de Lucro Bruto	69,22%	69,07%	66,40%	59,94%	66,16%
Margem de Lucro Operacional	38,43%	31,96%	1,06%	27,81%	24,82%
Margem de Lucro Líquido	26,37%	21,03%	-3,05%	22,92%	16,82%

d) Ano de 2015:

RENTABILIDADE					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Retorno do Ativo – ROA	42,41%	31,80%	19,80%	18,48%	28,12%
Retorno dos Investimentos – ROI	3,32%	1,70%	1,00%	1,26%	1,82%
Retorno do Capital Próprio – ROE	5,44%	2,72%	1,59%	1,97%	2,93%
Margem de Lucro Bruto	67,68%	71,55%	65,96%	60,24%	66,36%
Margem de Lucro Operacional	42,41%	31,80%	19,80%	18,48%	28,12%
Margem de Lucro Líquido	30,83%	20,31%	12,83%	11,75%	18,93%

e) Ano de 2016:

RENTABILIDADE					
US\$	Q1	Q2	Q3	Q4	MEDIA
Retorno do Ativo – ROA	2,66%	1,40%			2,03%
Retorno dos Investimentos - ROI	2,24%	0,88%			1,56%
Retorno do Capital Próprio - ROE	4,02%	1,48%			2,75%
Margem de Lucro Bruto	79,59%	85,41%			82,50%
Margem de Lucro Operacional	31,68%	14,78%			23,23%
Margem de Lucro Líquido	23,09%	8,09%			15,59%

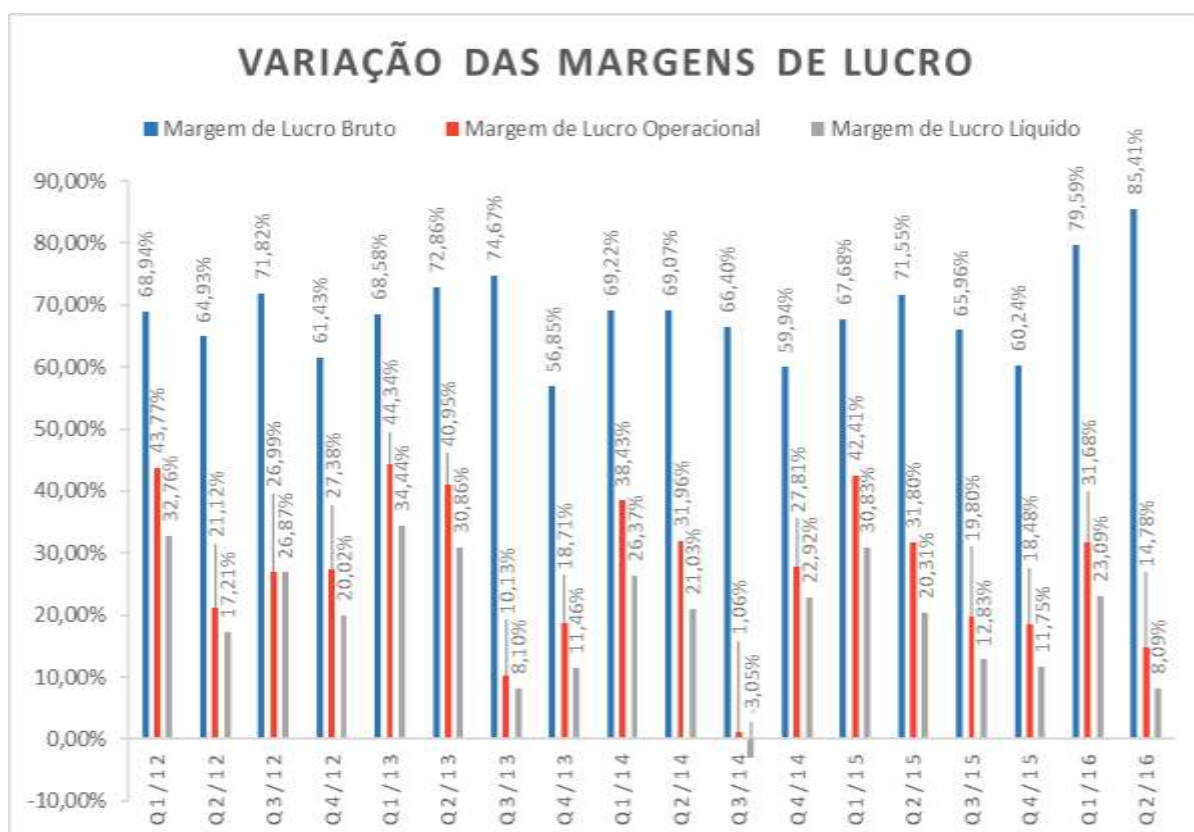


Gráfico 3 – Elaborado pelos autores

Com função de avaliar os resultados da empresa em relação capital investido, a Activision Blizzard proporciona em suas vendas, um lucro bruto acima de 60% do valor vendido, com deduções financeiras pode-se obter o lucro operacional, onde a empresa tem oscilações mediante aos quartis anuais porem mantendo sempre um índice entre 25 a 30 %, e com relação ao lucro real, a empresa mantém índices de 15% a 25% de lucro real. A oscilação com mais notoriedade ocorreu no 3º quartil de 2014, com baixo nível de rendimento, porém voltando ao padrão no período seguinte.

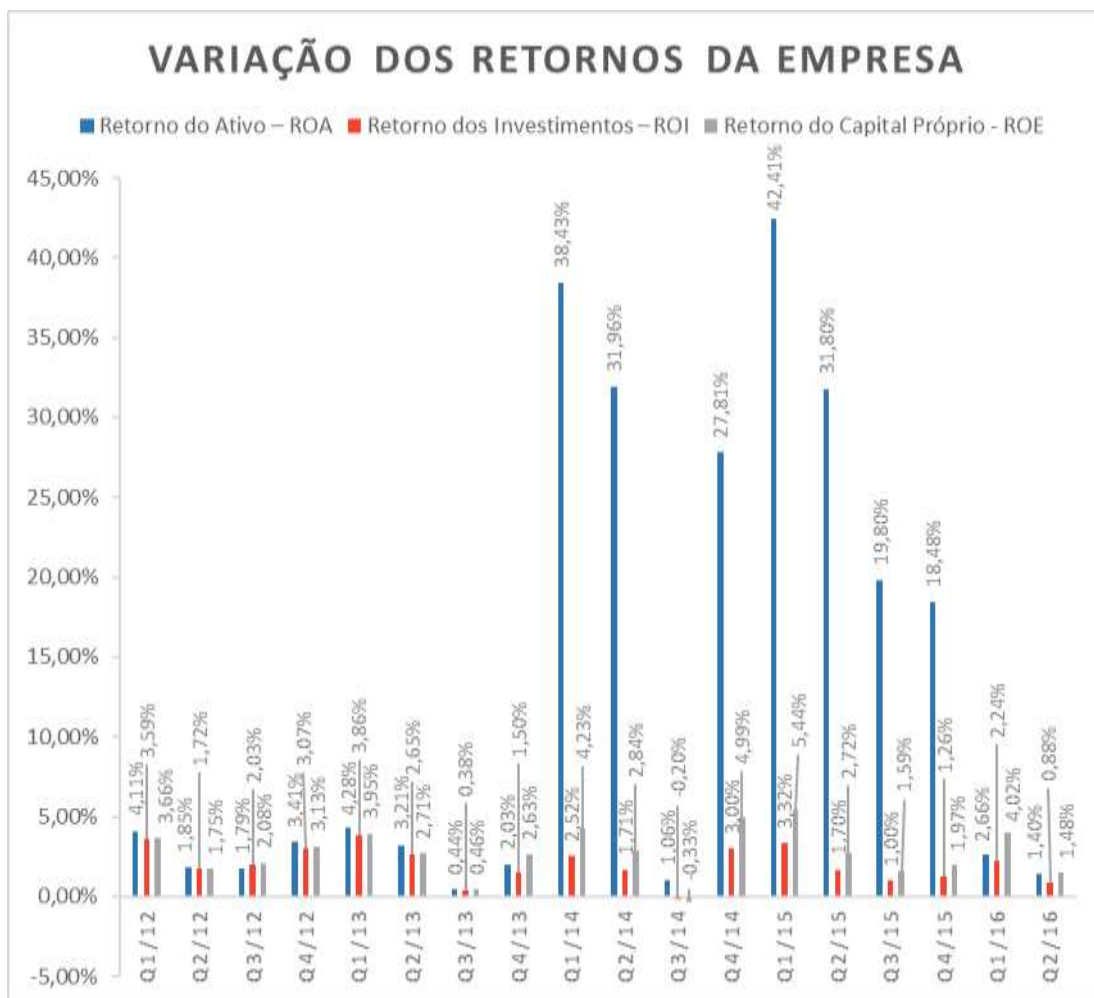


Gráfico 4 – Elaborado pelos autores

Outros índices de endividamentos analisados, como o ROA, no qual a empresa apresentou uma significativa mudança a partir de 2014 com a média de 2,14% de 2013 para 24,82% no ano seguinte, retratando que houve um grande retorno sobre seus ativos. Com relação a seus investidores, a empresa apresenta uma taxa de retorno médio 1,7% a 2,7% para seus investimentos, e o ROE apresenta uma média acima de 2% do seu capital próprio, que multiplicando pelo seu alto patrimônio gera grandes retornos.

#### 4.3 EVOLUÇÃO DO PREÇO DAS AÇÕES DA EMPRESA

Coletando a evolução do preço das ações da companhia Activision Blizzard obteve-se o Gráfico 5, apresentado a seguir:





Gráfico 5 – Elaborado pelos autores

Através do gráfico 5 acima, pode-se verificar o crescimento do preço das ações da Activision Blizzard, durante o período de novembro 2012 até outubro 2016. Ou seja, se um investidor aplicasse um capital no período inicial resgataria ao final do período um montante de 286,83% do valor investido.

A análise foi obtida por meio da seguinte equação:

$$\text{Variação do Preço da Ação} = \frac{\text{Valor Final} - \text{Valor Inicial}}{\text{Valor Inicial}} \times 100$$

$$\text{Variação do Preço da Ação} = \frac{43,17 - 11,16}{11,16} \times 100$$

$$\text{Variação do Preço da Ação} = 286,83\%$$

Para solidificar a análise sobre a viabilidade do investimento será feita uma comparação com outros três tipos de investimentos muito utilizados no Brasil: Poupança, CDB (indexado ao CDI) e LFT (indexada à Selic).

1. Simulação de investimento em ações da Activision Blizzard:

- a) Investimento: US\$10.000;
- b) Preço da ação em novembro de 2012: US\$11,16;
- c) Preço de venda da ação em outubro de 2016: US\$43,17.

Primeiramente deve-se encontrar quantas cotas de ações esse investidor deve comprar:

$$\text{Quantidade de Ações} = \frac{\text{Investimento}}{\text{Preço da ação}}$$

$$\text{Quantidade de Ações} = \frac{10.000}{11,16}$$

$$\text{Quantidade de Ações} = 896,06 = 896 \text{ ações}$$

Trazendo o valor para a situação atual, esse investidor venderia suas ações arrecadando o montante de:

$$\text{Montante} = \text{Quantidade de Ações} \times \text{Preço Final da Ação}$$

$$\text{Montante} = 896,06 \times 43,17$$

$$\text{Montante} = \text{US\$ } 38.682,80$$

Ou seja, durante todo esse período de investimento o investidor alcançou um montante de 286,83% do capital inicial.

2. Simulação de investimento na Poupança:

- a) Investimento: R\$10.000;
- b) Rendimento em outubro 2012: 0,5 %;
- c) Rendimento em outubro 2016: 0,6583 %.

$$\text{Rendimento poupança \%} = \frac{\text{Valor Final} - \text{Valor Inicial}}{\text{Valor Inicial}} \times 100$$

$$\text{Rendimento da poupança \%} = \frac{0,6583 - 0,5}{0,5} \times 100$$

$$\text{Rendimento Poupança \%} = 31,66\%$$

Trazendo o valor para a situação atual, esse investidor recuperou sua aplicação, com valor de:

$$\text{Montante} = \text{Valor investido} \times \text{rendimento \%}$$

$$\text{Montante} = \text{R\$}10.000 \times 31,66\%$$

$$\text{Montante} = \text{R\$ } 13.166,00$$

3. Simulação de investimento no CDB (indexado ao CDI):

- a) Investimento: R\$10.000;
- b) Rendimento em outubro de 2012: 0,5371 %;
- c) Rendimento em outubro de 2016: 1,1074 %.

$$\text{Rendimento CDI \%} = \frac{\text{Valor Final} - \text{Valor Inicial}}{\text{Valor Inicial}} \times 100$$

$$\text{Rendimento CDI \%} = \frac{1,1074 - 0,5371}{0,5371} \times 100$$

$$\text{Rendimento CDI \%} = 106,18\%$$

Trazendo o valor para a situação atual, esse investidor recuperou seu depósito com o valor de:

$$\text{Montante} = \text{valor investido} \times \text{rendimento \%}$$

$$\text{Montante} = \text{R\$} 10.000 \times 106,18\%$$

$$\text{Montante} = \text{R\$ } 20.618,00$$

4. Simulação de Investimento na LFT (indexada na Selic):

- a) Investimento: R\$10.000
- b) Rendimento em outubro de 2012: 0,61 %;
- c) Rendimento em outubro de 2016: 1,05 %.

$$\text{Rendimento Selic \%} = \frac{\text{Valor Final} - \text{Valor Inicial}}{\text{Valor Inicial}} \times 100$$

$$\text{Rendimento Selic \%} = \frac{1,05 - 0,61}{0,61} \times 100$$

$$\text{Rendimento Selic \%} = 72,13\%$$

Trazendo o valor para a situação atual, esse investidor recuperou sua aplicação, com valor de:

$$\text{Montante} = \text{Valor investido} \times \text{Rendimento \%}$$

$$\text{Montante} = R\$10.000 \times (1 + 0,7214)$$

$$\text{Montante} = R\$ 17.213,00$$



Gráfico 6 – Elaborado pelos autores

Como se pode perceber esse capital estaria melhor se fosse aplicado em ações, pois receberia muito mais em relação aos outros investimentos, entretanto, para alcançar parâmetros com maior proximidade à realidade, apresentam-se no gráfico a seguir os investimentos depois do imposto de renda.



Gráfico 7 – Elaborado pelos autores

Percebe-se assim que as ações da empresa continuam com ótima rentabilidade em relação aos outros índices, mesmo comparadas à vantagem de isenção de imposto de renda da poupança.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora o mercado de videogames seja um segmento pouco estudado no Brasil, tem crescido desde a década de 1960, com o surgimento dos primeiros protótipos feitos ainda em computadores analógicos e se transformou numa verdadeira obsessão para crianças, jovens e adultos. Esse novo nicho de mercado envolve não somente a diversão, mas principalmente o trabalho e até mesmo a possibilidade de investimento. Os jogos eletrônicos, especialmente aqueles da nova categoria chamada de E-sports (jogos eletrônicos como esporte) envolvem premiações milionárias em campeonatos transmitidos ao vivo por *stream* via internet e canais de televisão conceituados como ESPN, dentre outros.

Esta pesquisa teve como objetivo analisar se as ações que vem de empresas de jogos eletrônicos são uma boa opção de investimento. Para isso foi utilizado como base desse estudo a empresa Activision Blizzard conhecida por seus jogos mundialmente famosos e por uma grande legião de fãs ao redor do mundo.

Foram utilizados conceitos de estudo sobre mercado financeiro para alcançar e analisar a empresa, que por ser uma empresa S.A, disponibiliza seus dados financeiros como balanços, D.R.E ao mercado, proporcionando aos investidores, sócios, credores e interessados, saber como está a situação financeira da mesma.

Através dos índices financeiros e variações das ações, a empresa Activision Blizzard percebe-se que a empresa pesquisada se torna atrativa para os investidores, principalmente por possuir solidez em relação a dívidas, no curto e longo prazo, assim como nível de endividamento aceitável e, embora tenha atravessado períodos de dificuldades em determinados momentos, apresenta margens consideráveis de rentabilidade e retornos interessantes para quem investe em suas ações.

Com relação à cotação das ações, a empresa apresenta crescimento consistente e, conseqüentemente, elevado retorno para quem optou por aplicar recursos financeiros em suas ações comercializadas na bolsa de valores americana, a NASDAQ, durante o período de 2012 a 2016.

Como parâmetros de comparabilidade foram utilizadas algumas opções de investimento disponíveis no mercado financeiro brasileiro, tais como: CDB (indexado ao CDI), caderneta de poupança e títulos públicos (LFTs indexadas à Taxa Selic). O rendimento das ações se mostrou muito superior a todos os demais ativos financeiros, chegando a gerar um montante quase três vezes maior que o valor investido.

Portanto, com base em tudo que foi estudado, pode-se concluir que as ações que vem dos jogos eletrônicos são efetivamente uma boa opção de investimento.

## REFERÊNCIAS

ACTIVISION. **Perfil da empresa**. Disponível em: <<https://www.activision.com/company/aboutus>>. Acesso em: 31 ago 2016.

ASSAF NETO, Alexandre. **Finanças corporativas e valor**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012.  
BLIZZARD. **Perfil da empresa**. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/profile.html>>. Acesso em: 31 ago 2016.

CDI. **Taxa do CDI**. Disponível em: <[http://www.portalbrasil.net/indices\\_cdi.htm](http://www.portalbrasil.net/indices_cdi.htm)>. Acesso em: 07 nov 2016.

EVERISS, Bruce. **Video Game Industry: One of the Most Attractive Areas to Invest**. Disponível em: <<http://seekingalpha.com/article/77347-video-game-industry-one-of-the-most-attractive-areas-to-invest>>. Acesso em: 30 ago 2016.

GITMAN, Lawrence Jeffrey. **Princípios de Administração Financeira**. 10. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2004.

KING. **Nossos Games**. Disponível em: <<http://company.king.com/our-games/>>. Acesso em: 31 ago 2016.

\_\_\_\_\_. **Sobre a Empresa**. Disponível em: <<http://company.king.com/about-us/>>. Acesso em: 31 ago 2016.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papirus, 2006.

NEEWZOO. **The global games market reaches \$99.6 billion in 2016**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>. Acesso em: 26 ago 2016.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.  
POUPANÇA. **Taxa da Caderneta de Poupança**. Disponível em: <[http://www.portalbrasil.net/poupanca\\_mensal.htm](http://www.portalbrasil.net/poupanca_mensal.htm)>. Acesso em: 07 nov 2016.

SELIC. **Taxa SELIC**. Disponível em: <<http://www.yahii.com.br/selic.html>>. Acesso em: 07 nov 2016.

THE ECONOMIST. **What makes video games addictive?** Disponível em: <<http://www.economist.com/blogs/babbage/2014/02/electronic-entertainment>>. Acesso em: 30 ago 2016.