

A indústria dos videojogos como investimento

Por Jorge Filipe Ribeiro | 12.07.2022 00:55



Jorge Filipe Ribeiro

Artigos (24)

A seguir

MSFT

-1,47%

EA

-0,43%

SONY

-1,58%

TTWO

-0,98%

NTDOY

-1,35%

0700

-4,03

1. Uma indústria em evolução

Os jogos de vídeo são um entretenimento muito popular e existem desde os anos 70, proporcionando momentos de diversão a crianças e a adultos. Podem ser classificados, de acordo com a sua subcategoria, em jogos de computador e em jogos de consola. Porém, nos últimos anos, com o aparecimento das redes sociais, smartphones e tablets novas categorias foram surgindo, como os jogos mobile e os jogos sociais.

A sua evolução foi bastante considerável, desde os primeiros jogos de computador e as primeiras versões da Nintendo e Atari. A definição e a qualidade fizeram com que as imagens pixelizadas e os sons limitados se tornassem uma memória distante, uma vez que os gráficos de hoje são muito mais realistas, acompanhando, muito de perto, a evolução da tecnologia e facultando, atualmente, imagens fotorrealistas e simulações da realidade, em muitos casos, com um nível surpreendente.

O desenvolvimento e a criação de jogos de vídeo são, hoje em dia, trabalho, cada vez mais, complexo do ponto de vista tecnológico, conduzindo a um maior investimento nesta vertente, a qual se tornou bastante dispendiosa. Hoje, ao contrário do passado, os custos de produção, desenvolvimento e marketing estão num patamar semelhante aos da indústria cinematográfica de Hollywood.

2. Uma indústria em crescimento

Esta indústria é, atualmente, maior do que as indústrias de cinema e música somadas, contando com cerca de 2 mil milhões de jogadores em todo o Mundo e cuja previsão de crescimento indica que em 2024 possa vir a ser superior a 3,3 mil milhões de jogadores.

No ano de 2020, foram gerados mais de 150 mil milhões de dólares americanos em receita, dos quais mais de 75 mil milhões representam a subcategoria mobile. Neste mesmo ano, o mercado da realidade virtual atingiu 1,1 mil milhões de dólares americanos.

Em 2021, a receita gerada pelos videojogos superou os 200 mil milhões de dólares americanos e, de acordo com os analistas, prevê-se que esse indicador atinja um valor superior a 268 mil milhões de dólares americanos, em 2025, podendo ultrapassar os 339 mil milhões de dólares americanos em 2027. Estes dados permitem registar uma Taxa de Crescimento Anual Composta na ordem dos 8,94%, entre 2022 e 2027.

Em 2028, o valor de receitas poderá atingir os 435 mil milhões de dólares americanos, registando uma Taxa de Crescimento Anual Composta de quase 12% entre 2022 e 2028. Outras previsões mais alargadas apontam para que, em 2031, esse valor possa vir a atingir os 510 mil milhões de dólares americanos.

3. O mercado em 2021

No ano de 2021, a China foi o país onde a receita desta indústria atingiu o maior valor, com mais de 49 mil milhões de dólares americanos.

Com um valor superior a 47 mil milhões de dólares americanos e em segundo lugar ficaram os Estados Unidos da América, seguidos pelo Japão com um valor superior a 21 mil milhões de dólares americanos e pela Coreia do Sul, cuja receita se fixou acima dos 8,2 mil

milhões de dólares americanos.

A Alemanha e a França são os dois países da União Europeia melhor classificados no ranking da receita em 2021, encontrando-se entre eles o Reino Unido, com valores superiores a 6,7 mil milhões, superior a 5,7 mil milhões e superior a 4,3 mil milhões de dólares americanos, respetivamente.

No mesmo ano, a receita anual de jogos de consola superou os 49 mil milhões de dólares americanos, um valor superior à subcategoria de computador, cuja receita se fixou acima dos 35 mil milhões de dólares americanos. Porém, ambas as subcategorias ficaram muito abaixo da subcategoria mobile, da qual a receita em 2021 ultrapassou os 90 mil milhões de dólares americanos.

4. Os videojogos como investimento

Pelos dados mais recentes e de acordo com as previsões dos analistas, a indústria dos videojogos, na visão do investidor, é um mercado capaz de proporcionar boas oportunidades de negócio, as quais, depois de analisadas e avaliadas profundamente, podem ser integradas numa carteira de investimentos.

A exposição a este mercado poderá ser feita através de variadas opções, contudo, as ações individuais de empresas deste setor e os Exchange Traded Funds (ETFs) direcionados para este mercado são as opções aqui abordadas.

Seguidamente são apresentadas, de um modo muito sintético, algumas empresas focadas na indústria dos videojogos.

Nintendo Co., Ltd. (TYO:[7974](#)) (F:[NTDOY](#)) empresa Japonesa com sede em Kyoto. Apresenta um PE superior a 14,3 e um EPS superior a 3,7. Distribui dividendos com um Yield superior a 3,6%. A sua margem de lucro é superior a 28%.

Microsoft Corporation (NASDAQ:[MSFT](#)) empresa norte americana com sede em Redmond no estado de Washington, contando com mais de 180 mil funcionários. O seu PE é superior a 27 e o seu EPS superior a 9,5. O seu ROE é superior 48,7% e o ROA superior a 15,6%.

Sony Group Corporation (NYSE:[SONY](#)) empresa Japonesa, com sede em Tóquio e com mais de 108 mil funcionários. A sua margem de lucro é superior a 8,8% e o ROE superior a 12,7%. O seu PS encontra-se ligeiramente acima de 1,4 e o PE é superior a 16.

Tencent Holdings Limited (HK:[0700](#)) (OTC:[TCEHY](#)) é uma empresa chinesa com sede em Shenzhen e conta com mais de 116 mil funcionários. Apresenta um EPS superior a 3 e um PE superior a 14,5. A sua margem de lucro ultrapassa os 35,7%. O PB supera os 3,7 e o seu ROE é superior a 23,9%.

Electronic Arts Inc. (NASDAQ:[EA](#)) empresa norte americana com sede na Califórnia, contando com mais de 12 mil funcionários. O seu PE supera os 45,5 e o seu EPS ultrapassa os 2,76. Distribui dividendos com um Yield de 0,6% e tem um PS superior a 5. A sua margem de lucro ultrapassa os 11,2% e o seu ROE encontra-se acima de 10%.

Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:[TTWO](#)) empresa norte americana com sede em Nova York. O seu ROE é superior a 11,7% e o ROA ultrapassa os 5,9%. A margem de lucro é superior a 11,9% e apresenta um PE superior a 35,3.

Capcom Co., Ltd. (TYO:[9697](#)) (OTC:[CCOEY](#)) empresa japonesa com sede em Osaka. O seu PE é superior a 24 e distribui dividendos com um Yield de 1,35%. A margem de lucro é superior a 29,5% e o seu ROA e ROE encontram-se acima de 15,2% e 24,3%, respetivamente.

A exposição à indústria dos videojogos poderá ter como outra opção os Exchange Traded Funds, permitindo uma maior diversificação e estando mais vocacionada aos investidores, cujo foco não é o da análise e aquisição de ações individuais de empresas do setor.

Apresentam-se seguidamente, e de uma forma muito resumida, três ETFs direcionados ao mercado dos videojogos, os quais podem ser outras opções válidas de investimento.

VanEck Video Gaming and eSports (NASDAQ:[ESPO](#)) com uma TER de 0,55% tem na sua lista de holdings empresas como a Nintendo Co., Ltd. (NTDOY), Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO) ou Electronic Arts Inc. (EA). Distribui dividendos com um Yield de 0,11%.

Roundhill BITKRAFT Esports & Digital Entertainment (NYSE:[NERD](#)) é outro ETF direcionado ao mercado dos videojogos. Apresenta uma TER de 0,5% e distribui dividendos com um Yield de 1,1%. Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO), Tencent Holdings Limited (TCEHY) ou Electronic Arts Inc. (EA) fazem parte da sua lista de holdings.

Global X Video Games & Esports (NASDAQ:[HERO](#)) é também uma opção neste veículo de investimento. Apresenta uma TER de 0,5% e distribui dividendos com um Yield de 0,74%. Na sua lista de holdings figuram empresas como Capcom Co., Ltd. (CCOY), Nintendo Co., Ltd. (NTDOY) ou Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO).

5. Conclusão

O mercado dos videojogos é uma indústria, que ao longo dos anos se transformou, cresceu e desenvolveu. A criação de jogos de vídeo afigura-se como um processo tecnologicamente avançado e evoluído, onde o investimento em novas tecnologias, por parte das empresas deste setor, tem sido uma ferramenta fundamental para superar os seus concorrentes e satisfazer as exigências dos consumidores.

O número de jogadores assume uma tendência crescente, aumento que se reflete, naturalmente, nos números do mercado dos videojogos a nível mundial, confirmando esse crescimento.

Sendo uma indústria que, pelas previsões, terá um incremento considerável da sua Taxa de Crescimento Anual Composta, torna-se um setor com possibilidade de oferecer oportunidades de negócio. A análise profunda e uma avaliação pormenorizada permitem ao investidor tomar decisões sustentadas numa possível exposição a este mercado, a qual poderá ser feita através de ações individuais de empresas ou numa vertente menos analítica, via ETFs, opções que podem, igualmente, constituir uma forma de investimento mais diversificado.

No entanto, a definição da estratégia e objetivos de investimento, bem como o perfil do investidor devem ser sempre tidos em consideração, numa potencial exposição a este setor tecnológico.

As ideias e as opiniões, acima descritas, refletem a minha linha de pensamento sobre estes veículos de investimentos. Assim, não devem as mesmas ser consideradas ou tidas como forma de aconselhamento financeiro.



João Cruz

Quantitative Easing é uma via de mão dupla, se num dia coloco, um dia...

Por João Cruz - 20.02.2023 1

Boa tarde! Espero que estejam todos bem! Segundo me lembro, terminei a segunda parte deste tópico a falar de confiança, certo? Este tópico vai ser obviamente dentro do tema, mas um...



Invest BTrader

Agenda Semanal - 12 a 16 de Setembro 2022

Por Invest BTrader - 09.09.2022

Inflação será o tema dominante da próxima semana, tanto nos Estados Unidos, como na Zona Euro. O índice de preços ao consumidor nos Estados Unidos será revelado na Terça-feira,...



César Borja

EURONEXT: Abertura em baixa

Por César Borja - 24.09.2021

Comentários (5)



Domingos Oliveira

13.07.2022 16:12

Volto ao assunto apenas para dizer que é pena que o sucesso dessas empresas de jogo online, videojogos etc. e de quem lucra com o investimento, tenha também que passar pelo infortúnio da desgraça financeira de muitos dos utilizadores..

Responder 0 0

Reportar



Filipe Patricio

13.07.2022 16:12

Do que aqui se fala é de videojogos, podendo ter ou não uma componente online, e não de jogos online de sorte ou azar. Nada aqui tem a ver com a desgraça financeira dos utilizadores de videojogos que não são mais que produtos de entretenimento como por exe... [Mostrar mais](#)

Responder 0 0

Reportar



Domingos Oliveira

13.07.2022 16:12

Filipe Patrício!.Tem toda a razão.Fiz uma interpretação errada, produto da pouca atenção na leitura e, sobretudo, do fraco domínio sobre a matéria. Agradeço-lhe a observação, porque, bem aproveitada, cresce o conhecimento..

Responder 1 0

Reportar



Domingos Oliveira

13.07.2022 16:03

Inteiramente dentro da linha de todas as publicações anteriores, esta é mais uma preciosa informação que, mais que esclarecer duvidosos, motiva e entusiasma os indecisos..

Responder 0 0

Reportar



Jorge Filipe Ribeiro

13.07.2022 16:03

Caro Domingos Oliveira, muito obrigado pelas suas palavras.

Responder 0 0

Reportar



Frederico Burnay

12.07.2022 22:14

Grato pela informação.

Responder 0 0

Reportar



Jorge Filipe Ribeiro

12.07.2022 22:14

Caro Frederico, desde já agradeço as suas palavras. Um forte abraço e obrigado.

Responder 0 0

Reportar



Sérgio Pombo

12.07.2022 15:16



Responder 0 0

Reportar



Jorge Filipe Ribeiro

12.07.2022 15:16

Caro Sérgio, muito obrigado pelo seu comentário. Um abraço

Responder 0 0

Reportar



Marília Mendonça

12.07.2022 15:13

Parabéns por mais um comunicado na área dos investimentos!

Responder 0 0

Reportar



Jorge Filipe Ribeiro

12.07.2022 15:13

Cara Marília, desde já agradeço as sua amáveis palavras. Muito obrigado

Responder 0 0

Reportar