

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUÍS FERNANDO BALDO

UMA ANÁLISE DO CRESCIMENTO DO SETOR DE VIDEOGAMES:
o desempenho da Sony, Nintendo e Microsoft no período de 2009 a 2014.

CURITIBA

2015

LUÍS FERNANDO BALDO

UMA ANÁLISE DO CRESCIMENTO DO SETOR DE VIDEOGAMES:
o desempenho da Sony, Nintendo e Microsoft no período de 2009 a 2014.

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Controladoria, Setor de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Controladoria.

Orientadora: Profª Dra. Márcia Bortolocci Espejo

CURITIBA

2015

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a minha família, por sempre me apoiar nas minhas decisões pessoais e na minha eterna busca pela felicidade e conhecimento. Agradeço à Professora Márcia por ter me aceitado como orientando e me guiado por esta ciência burocrática que é a Contabilidade. Agradeço também aos meus colegas de graduação e pós-graduação por termos trocado experiências e convívio. Sou eternamente grato às empresas IBM e Sega, pois foi por causa delas que tive meu primeiro computador, um já falecido Pentium 1.33 no qual jogava jogos clássicos de aventura da LucasArts, e meu primeiro videogame, um Sega Genesis em que brincava com o Sonic 3 e as Tartarugas Ninja. Sem elas, não sei como seria a minha personalidade hoje. Dedico esta monografia a todos os jogadores do mundo.

“Nós almejamos por novas sensações, mas logo nos tornamos indiferentes a elas. As maravilhas de ontem são coisas comuns hoje em dia.”

Nikola Tesla

RESUMO

BALDO, L. F. UMA ANÁLISE DO CRESCIMENTO DO SETOR DE VIDEOGAMES: o desempenho da Sony, Nintendo e Microsoft no período de 2009 a 2014. O presente trabalho teve como norteador a análise documental dos relatórios anuais das empresas do setor de videogames, a fim de se realizar a Análise das Demonstrações Financeiras, no período abrangido dos anos 2009-2014. As organizações participantes desta pesquisa foram a Microsoft, a Nintendo e a Sony, líderes de vendas e gigantes da indústria eletrônica. As técnicas utilizadas na investigação abrangem a prática convencional (análise horizontal, vertical, liquidez e estrutura de capitais) e dinâmica (método de Fleuriet). As análises demonstram que as empresas Microsoft e Nintendo são parecidas na maior parte do tempo quanto aos seus resultados, enquanto que a Sony enfrenta problemas de vendas e na estruturação do balanço, possivelmente resultantes de seus preços altos, operações em vários nichos de mercado (hardware, software e celulares) e queda da confiança de seus consumidores internacionais.

Palavras-chave: Videogames, análise documental, Análise das Demonstrações Financeiras.

LISTA DE SIGLAS

PL – Patrimônio Líquido

CG – Capital de Giro

NCG – Necessidade de Investimento em Capital de Giro

ST – Saldo de Tesouraria

PC – Passivo Circulante

PNC – Passivo não Circulante

AC – Ativo Circulante

ANC – Ativo não Circulante

RNLP – Realizável no Longo Prazo

ENLP – Exigível no Longo Prazo

AP – Ativo Permanente

LLIR – Lucro Líquido após o Imposto de Renda

VL – Vendas Líquidas

AT – Ativo Total

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

GRÁFICO 1 - LIQUIDEZ IMEDIATA.....	19
GRÁFICO 2 - LIQUIDEZ SECA.....	20
GRÁFICO 3 - LIQUIDEZ CORRENTE.....	21
GRÁFICO 4 - LIQUIDEZ GERAL.....	22
TABELA 1 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE LIQUIDEZ.....	23
GRÁFICO 5 - CAPITAL DE TERCEIROS.....	23
GRÁFICO 6 - EXIGIBILIDADES.....	24
GRÁFICO 7 - RECURSOS PRÓPRIOS.....	25
GRÁFICO 8 - RECURSOS NÃO CORRENTES.....	26
TABELA 2 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE ESTRUTURA DO BALANÇO.....	27
GRÁFICO 9 - MARGEM LÍQUIDA.....	28
GRÁFICO 10 - RENTABILIDADE DO ATIVO TOTAL.....	29
GRÁFICO 11 - RENTABILIDADE DO PATRIMÔNIO LÍQUIDO.....	30
GRÁFICO 12 - GIRO DO ATIVO.....	31
TABELA 3 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE LUCRATIVIDADE....	32
TABELA 4 - ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA MICROSOFT.	33
TABELA 5 - ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA MICROSOFT	33
TABELA 6 - ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA NINTENDO....	34
TABELA 7 - ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA NINTENDO	35
TABELA 8 - ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA SONY.....	35
TABELA 9 - ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA SONY.....	36
TABELA 10 - ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA MICROSOFT.....	37
TABELA 11 - ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA MICROSOFT	38
TABELA 12 - ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA NINTENDO.....	39
TABELA 13 - ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA NINTENDO ..	39
TABELA 14 - ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA SONY.....	40
TABELA 15 - ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA SONY.....	41
TABELA 16 - ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA MICROSOFT...	41

TABELA 17 - ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA NINTENDO	42
TABELA 18 - ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA SONY	42
TABELA 19 - ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA MICROSOFT	43
TABELA 20 - ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA NINTENDO	44
TABELA 21 - ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA SONY	44
TABELA 22 - ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE CRESCIMENTO DO BALANÇO E DRE	45
GRÁFICO 13 - CAPITAL DE GIRO	45
GRÁFICO 14 - NECESSIDADE DE CG.....	46
GRÁFICO 15 - SALDO DE TESOURARIA.....	47
TABELA 23 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE DINAMICIDADE PATRIMONIAL	48
TABELA 24 – SITUAÇÃO DA EMPRESA	49
TABELA 25 - RANKING DAS EMPRESAS	49
TABELA 26 – BALANÇO PATRIMONIAL MICROSOFT.....	53
TABELA 27 – DRE MICROSOFT.....	54
TABELA 28 – BALANÇO PATRIMONIAL NINTENDO.....	54
TABELA 29 – DRE NINTENDO.....	55
TABELA 30 – BALANÇO PATRIMONIAL SONY	55
TABELA 31 – DRE SONY	56
TABELA 32 – ÍNDICES DAS ANÁLISES MICROSOFT	57
TABELA 33 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO MICROSOFT.....	57
TABELA 34 – ÍNDICES FLEURIET MICROSOFT	58
TABELA 35 – ÍNDICES DAS ANÁLISES NINTENDO	58
TABELA 36 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO NINTENDO	58
TABELA 37 – ÍNDICES FLEURIET NINTENDO	59
TABELA 38 – ÍNDICES DAS ANÁLISES SONY.....	59
TABELA 39 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO SONY.....	60
TABELA 40 – ÍNDICES FLEURIET SONY.....	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	2
1.2 OBJETIVOS	3
1.2.1 Objetivo Geral	3
1.2.2 Objetivos Específicos	3
1.3 JUSTIFICATIVA	3
1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO	4
2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS	5
2.1 ANÁLISE DAS DEMONSTRAÇÕES CONTÁBEIS TRADICIONAL	5
2.1.1 Análise Horizontal	6
2.1.2 Análise Vertical	6
2.1.3 Liquidez Imediata	7
2.1.4 Liquidez Corrente	7
2.1.5 Liquidez Seca	8
2.1.6 Liquidez Geral	8
2.1.7 Participação do Capital de Terceiros	8
2.1.8 Composição das Exigibilidades	9
2.1.9 Imobilização dos Patrimônio Líquido	9
2.1.10 Imobilização dos Recursos não Correntes	10
2.1.11 Margem Líquida	10
2.1.12 Rentabilidade do Ativo Total	11
2.1.13 Rentabilidade do Patrimônio Líquido	11
2.1.14 Giro do Ativo	12
2.2 ANÁLISE DINÂMICA E O MODELO FLEURIET	12
2.2.1 Contas cíclicas do giro e reestrutura patrimonial	12
2.2.2 Capital de Giro	13
2.2.3 Necessidade de Investimento em Giro	14
2.2.4 Saldo de Tesouraria ou de Disponível	14
2.2.5 Tipologia de Estudo	15
3 METODOLOGIA	17
4 ANÁLISE PRÁTICA	18

4.1 ANÁLISE FINANCEIRA.....	18
4.1.1 Liquidez Imediata	19
4.1.2 Liquidez Seca	20
4.1.3 Liquidez Corrente	21
4.1.4 Liquidez Geral	22
4.2 ANÁLISE DE ESTRUTURA DE BALANÇO	23
4.2.1 Participação do Capital de Terceiros.....	23
4.2.2 Composição das Exigibilidades.....	24
4.2.3 Imobilização dos Recursos Próprios	25
4.2.4 Imobilização dos Recursos não Correntes	26
4.3 ANÁLISE ECONÔMICA	27
4.3.1 Margem Líquida	28
4.3.2 Rentabilidade do Ativo Total.....	29
4.3.3 Rentabilidade do Patrimônio Líquido.....	30
4.3.4 Giro do Ativo.....	31
4.4 ANÁLISE TEMPORAL E ESTRUTURAL	32
4.4.1 Análise Horizontal dos Balanços	32
4.4.2 Análise Vertical dos Balanços	37
4.4.3 Análise Horizontal das Demonstrações de Resultado do Exercício	41
4.4.4 Análise Vertical das Demonstrações de Resultado do Exercício	43
4.5 ANÁLISE DINÂMICA.....	45
4.5.1 Capital de Giro	45
4.5.2 Necessidade de Capital de Giro	46
4.5.3 Saldo de Tesouraria	47
5 CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIAS.....	51
ANEXOS	53
APÊNDICE.....	57

1 INTRODUÇÃO

A chegada do novo século trouxe vários questionamentos novos para a vida da sociedade humana. Os jovens e os adultos dos últimos anos passaram a se preocupar mais com os atributos acerca da qualidade de vida e o lazer. As próprias microempresas e até mesmo as multinacionais adotaram políticas de inovação e aprimoramento do ambiente trabalhista. Foi com esses impasses que um novo mercado competitivo e estratégico saiu da escuridão: o mercado de videogames, focado com o primo objetivo de satisfazer até mesmo o jogador mais casual na sua busca por diversão. De acordo com Granic (2014), o mero ato de participar de algum jogo já estimula o cérebro, desenvolvendo habilidades cognitivas e sociais, além de auxiliar no combate a doenças mentais.

Esse oligopólio é marcado pela guerra quase infinita entre seus concorrentes a fim de conquistar exclusividade e diferenciação. Várias empresas já participaram ativamente deste combate, porém somente as mais preparadas em tecnologia e capital humano conseguem sobreviver, visto que as barreiras à entrada dificultam novos investidores de ingressarem neste nicho. Três empresas merecem maior destaque: a estadunidense Microsoft e as japonesas Sony e Nintendo. São elas as maiores produtoras de videogames da última década, gerando patrimônios de bilhões de dólares e as principais responsáveis pela “Oitava Geração de Videogames” (CASSAGNOL, 2014). Stuart (2014) aponta que o mais recente anúncio do Wii U, do Playstation 4 e do Xbox One evidenciou algo que jogadores do mundo inteiro já perceberam: a nova geração acaba de chegar e ainda não foi utilizada toda a capacidade gráfica e multimídia disponível por esses consoles de mesa. Diante disso, uma análise econômico-financeira da situação patrimonial dessas três multinacionais torna-se interessante tanto para o espectador leigo quanto para o analista contábil. Qual será a situação acerca destes recentes acontecimentos? Será que algo parecido já aconteceu no passado e voltará a se repetir? Os demais setores passam por crises, a crise de 2008 não afetou este?

A fim de responder estas perguntas, faz-se necessária a análise histórica dos resultados das empresas, além da aplicação do método contábil (Análise convencional e dinâmica) nos relatórios dos acionistas, os quais são de domínio

público. O horizonte de tempo para a análise contábil é compreendida entre o ano de 2009 ao ano de 2014, abrangendo os efeitos pós-crise 2008 e o lançamento geral dos novos consoles de mesa.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Os países desenvolvidos e subdesenvolvidos já passaram por vários transtornos generalizados, seja no campo social, econômico ou político. Desde os anos de 1980, quando a indústria de tecnologia virtual e computacional começava a meramente “engatinhar”, o mundo presenciou a famosa crise do petróleo, a quebra dos Tigres Asiáticos e a crise de divisas do real (ALVES, 2011). Entretanto, a busca por inovação e o crescimento dos microcomputadores e telecomunicações não foi estagnada, mesmo com todo o cenário mundial turbulento.

Recentemente, o mundo foi afetado negativamente de forma generalizada pela tão chamada “quebra da bolha imobiliária” (GOKAL, 2009). Os setores especulativos e habitacionais foram os mais prejudicados, transformando grande parte da população em uma legião de inadimplentes e endividados, não podendo arcar com as prestações dos créditos tomados. A oferta de terrenos e casas vazias superou em muito o índice de demanda existente, fazendo com que a economia local fique deteriorada. Porém, Chade (2014) ressalta que os setores de entretenimento e tecnologia continuaram demonstrando números de ascensão com recordes de vendas em celulares, brinquedos, cinemas e videogames.

Diante dos fatos apresentados e as lançamentos anunciados no ano de 2013, torna-se interessante um olhar contábil acerca destes acontecimentos, colocando em foco as três maiores produtoras de videogames da atualidade no período abrangido de 2009-2014. **Qual é a situação econômico-financeira das três empresas (Microsoft, Sony e Nintendo) de 2009 a 2014?**

1.2 OBJETIVOS

Nesta seção do trabalho, são apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos.

1.2.1 Objetivo Geral

Realizar uma análise econômico-financeira das três maiores empresas do ramo de videogames no período entre os anos de 2009 até 2014.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Verificar o comportamento das empresas no período de 2009-2014
- b) Investigar os possíveis motivos dos resultados
- c) Comparar o crescimento atual com o apresentado ao longo da história.

1.3 JUSTIFICATIVA

Conforme escrito anteriormente, esse tipo de análise torna-se muito atrativa para o público, em especial o detentor de reservas de capital, já que apresenta como resultado informações, disponíveis e acessíveis, acerca do setor de videogames. Além do que, de acordo com Silveira (2011), esse estudo é uma demonstração da saúde financeira e da avaliação de desempenho de uma empresa ou um setor em geral. O período proposto, embarcado entre os anos de 2009 a 2014, é também de suma importância, visto que se trata de um momento de recuperação e escuridão das economias mundiais.

Outro aspecto que justifica a investigação é o crescente e súbito interesse que o mercado de tecnologia teve com a terceira revolução industrial. O mercado em questão também passou a item de desejo de crianças e adolescentes do mundo inteiro, vista a facilidade e rapidez de informações, capacidade gráfica altamente interativa e viciante, entre outros aspectos. Os pais desta geração passaram a ficar mais tentados a comprar esses tipos de produtos, porque prende a atenção do

usuário completamente (neste exemplo os filhos). Mediante esta nova procura, as firmas capazes de criar consoles de alta geração alcançaram recordes de lucro, de acordo com Parkin (2013), tornando, assim, este presente trabalho viável para a atualidade.

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente projeto está dividido da seguinte forma: no capítulo II encontra-se o referencial teórico; no capítulo III a metodologia; no capítulo IV a análise dos cálculos e o estudo de caso; no capítulo V a conclusão; no capítulo VI as referências bibliográficas. Logo em seguida vêm os anexos e tabelas utilizados para a elaboração deste trabalho.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Para o total entendimento da pesquisa apresentada, é de suma importância o conhecimento prévio das variáveis estudadas bem como seus mecanismos de análise e interpretação qualitativa. Faz-se, então, imprescindível uma breve explanação sobre estes importantes métodos de comparação de resultados e sua aplicabilidade tanto atualmente quanto em exercícios contábeis posteriores. De acordo com Assaf Neto (2000, p.172), a comparação de observações em diferentes períodos de tempo, sob a ótica da análise de balanços, é a “arma” decisiva de um analista para elaboração de relatórios e pareceres acerca da saúde financeira da empresa.

Esta parte da Contabilidade tem a nomenclatura de Teoria das Demonstrações Contábeis, a qual se divide em diversas abordagens e aplicações. No presente capítulo, será traçada a fundamentação teórica de cunho essencial para o futuro entendimento conciso dos pareceres das empresas que esta pesquisa objetiva interpretar. Divide-se em duas seções, pois o modelo Fleuriet é melhormente analisado separadamente por reestruturar o balanço e a diversificada interpretação do mesmo.

2.1 ANÁLISE DAS DEMONSTRAÇÕES CONTÁBEIS TRADICIONAL

Nesta seção, é feita a explanação acerca das variáveis abrangidas pelo método convencional de análise. São elas ambas as análises horizontal e vertical, interpretação da liquidez e estrutura de capitais e rentabilidade.

2.1.1 Análise Horizontal

Para se iniciar o estudo da análise horizontal, é necessária uma variável em, pelo menos, dois períodos de tempo distintos. Realiza-se, então, a divisão delas e, se necessária, a multiplicação pelo número 100 para converter este resultado em porcentagem (%). Assim se demonstra qual foi a magnitude de crescimento ou decréscimo ao longo do tempo sendo (Vx) o valor posterior e (Vi) o valor inicial. Se for o caso da empresa dispuser de vários períodos de tempo para análise, Assaf Neto (2000, p.172) defende que o melhor a se fazer neste caso é “fixar” uma das variáveis, ou seja, presumir o exercício que será comparado é a base-índice, adotando como valor fixo o número 100. Dessa forma, podem ser realizadas comparações diretas entre elas, pois qualquer resultado abaixo de 100 % será um decréscimo enquanto que acima será um acréscimo do índice.

$$\text{Análise Horizontal (\%)} = \frac{Vx}{Vi} * 100$$

A Análise Horizontal pode ser efetuada através do cálculo das variações em relação a um ano-base – quando será denominada Análise Horizontal encadeada – ou em relação ao ano anterior – quando será denominada Análise Horizontal anual. (MATARAZZO, 1998, p. 253)

2.1.2 Análise Vertical

Quase idêntica à análise horizontal, a vertical apresenta como divergência o fato de que não se toma como base diferentes períodos de tempo, e sim a participação de cada elemento na composição total do patrimônio, seja do ativo ou do passivo. O cálculo é idêntico ao anterior, somente é alterada a base de comparação, onde (Va) é o valor da variável a ser estudada e (Vb) é o valor total, do ativo ou do passivo. Nesse caso, só podem ser admitidos valores abaixo de 100%, já

que a participação a ser mensurada daquela variável sozinha nunca poderá ser maior do que o próprio total.

$$\text{Análise Vertical}(\%) = \frac{Va}{Vb} * 100$$

É a análise da estrutura da demonstração de resultados e do balanço patrimonial, buscando evidenciar as participações dos elementos patrimoniais e de resultados dentro do total. Como todos os demais instrumentos de análise de balanço, a análise vertical deve ser interpretada com muito cuidado. Os percentuais obtidos por essa análise devem sempre ser analisados em conjunto com os dados da análise horizontal e os indicadores básicos. (PADOVEZE, 2000, p. 134)

2.1.3 Liquidez Imediata

O índice de liquidez imediata é caracterizado por ser a relação direta entre tudo que a empresa possui de capital de prazo imediato, seja dinheiro em espécie no caixa ou no banco, e seus compromissos a serem saldados no próximo exercício. Demonstra-se na seguinte fórmula: Assaf Neto (2000, p.172) ressalta que tal índice é costumeiramente baixo, visto que as empresas normalmente preferem investir seus ativos em opções que ofereçam rentabilidade significativa a deixarem seu capital no caixa parado.

$$\text{Liquidez Imediata} = \frac{\text{Disponível}}{\text{Passivo Circulante}}$$

2.1.4 Liquidez Corrente

A Liquidez Corrente é bastante parecida com o índice anterior, tendo como diferença o numerador (agora o Ativo Circulante). Torna-se, logo, uma relação direta entre bens e gastos no curto prazo. Medindo-se, assim, a capacidade de pagamento da empresa. (PADOVEZE, 2000, p. 150)

$$\text{Liquidez Corrente} = \frac{\text{Ativo Circulante}}{\text{Passivo Circulante}}$$

Um ponto referencial é que este indicador deva ser sempre superior a 1,00, sendo classificado como ótimo a partir de 1,50. Uma avaliação conclusiva deste indicador dependerá, todavia, da qualidade dos ativos e passivos. É importante notar a quantidade dos valores a receber, bem como da relevância dos estoques. (PADOVEZE, 2000, p. 150)

2.1.5 Liquidez Seca

Já na Liquidez Seca, a conta de Estoques é retirada do Ativo Circulante a fim de avaliar a situação da empresa frente ao pagamento de suas obrigações somente com o dinheiro disponível e seus compromissos de recebíveis (conta Duplicatas a Receber e Aplicações Financeiras de curto prazo).

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

Este índice é um teste de força aplicado à empresa; visa medir o grau de excelência da sua situação financeira. De um lado, abaixo de certos limites, obtidos segundo os padrões do ramo, pode indicar alguma dificuldade de liquidez, mas raramente tal conclusão será mantida quando o índice de Liquidez Corrente for satisfatório. De outro lado, o índice de Liquidez Seca conjugado com o índice de Liquidez Corrente é um reforço à conclusão de que a empresa é uma “atleta de liquidez”. (MATARAZZO, 1998, p. 179)

2.1.6 Liquidez Geral

Na liquidez geral, como o próprio nome já o diz, mede-se o grau de endividamento geral, isto é, a magnitude básica na relação entre Ativo e Passivo da empresa. Porque a fórmula passa a adicionar as contas de longo prazo, este indicador é considerado mais completo do que o cálculo da Liquidez Corrente.

$$\text{Liquidez Geral} = \frac{\text{Ativo Circulante} + \text{Realizável a Longo Prazo}}{\text{Passivo Circulante} + \text{Exigível a Longo Prazo}}$$

A liquidez geral é utilizada também como uma medida de segurança financeira da empresa em longo prazo, revelando sua capacidade de saldar todos seus compromissos. (ASSAF NETO, 2000, p. 173)

2.1.7 Participação de Capital de Terceiros

A participação de capital de terceiros demonstra o quanto a empresa em questão foi tomadora de empréstimos de terceiros e qual a magnitude disso para a construção de seu patrimônio líquido. Matarazzo (1998, p.160) aponta que tal indicativo é crucial, pois ele demonstra o grau de dependência que a empresa possui frente a agentes externos alheios. Em outras bibliografias também é chamado de Grau de Endividamento.

$$\text{Participação de capitais de terceiros}(\%) = \frac{\text{Capital de Terceiros}}{\text{Patrimônio Líquido}} \times 100$$

Cada empresa é uma espécie animal única. Um gato da raça angorá, no entanto, se não chega a ser uma cópia de um gato vira-lata, é em quase tudo a ele semelhante. O remédio que serve para um quase sempre serve para outro. É assim nas demais espécies animais, inclusive no homem. Já uma empresa não tem similar; cada uma tem sua forma de organização de produção, de vendas, de pessoal e financeira própria em função do que dependerá sua capacidade de adaptação, sua sobrevivência, seu crescimento ou sua própria expansão. (MATARAZZO, 1998, p. 160)

2.1.8 Composição do Endividamento ou Exigibilidades

Seguindo o índice anterior, o próximo passo é quantificar a participação das dívidas de curto prazo no montante total das obrigações frente a terceiros. Para isso, utiliza-se a conta Passivo Circulante como numerador e o montante total da conta Capital de Terceiros como divisor.

$$\text{Endividamento}(\%) = \frac{\text{Passivo Circulante}}{\text{Capital de Terceiros}} \times 100$$

Uma coisa é ter dívidas de curto prazo que precisam ser pagas com os recursos possuídos hoje, mais aqueles gerados no curto prazo (e nós sabemos as dificuldades em gerar recursos no curto prazo); outra coisa é ter dívidas no longo prazo, pois aí a empresa dispõe de tempo para gera recursos (normalmente lucro + depreciação) para pagar essas dívidas. (MATARAZZO, 1998, p. 162)

2.1.9 Imobilização do Patrimônio Líquido

Já o índice de imobilização mede a relação entre a conta de Ativo Permanente (normalmente exemplificada por investimentos em terrenos, estruturas

físicas e imóveis em geral) e o Patrimônio Líquido. De acordo com Matarazzo (1998, p. 164) esse índice deve ser analisado com cautela, pois investimentos em ativos permanentes são válidos se não comprometerem a capacidade de solvência dos pagamentos de curto prazo. De nada adiantará para a empresa ter posse de X propriedades e não tiver liquidez nem ativos suficientes para cobrir suas despesas de caixa.

$$\text{Imobilização do Patrimônio Líquido}(\%) = \frac{\text{Ativo Permanente}}{\text{Patrimônio Líquido}} \times 100$$

O ideal em termos financeiros é a empresa dispor de Patrimônio Líquido suficiente para cobrir o Ativo Permanente e ainda sobrar uma parcela suficiente para financiar o Ativo Circulante. (Por suficiente entende-se que a empresa deve dispor da necessária liberdade de comprar e vender sem precisar sair o tempo todo correndo atrás de bancos.) (MATARAZZO, 1998, p. 164)

2.1.10 Imobilização dos Recursos não Correntes

Seguindo a mesma tendência anterior, o indicador de imobilização dos recursos não correntes calcula a relação entre o Ativo Permanente e o Patrimônio Líquido, o qual desta vez é adicionado pela rubrica Exigível ao Longo Prazo. Dessa forma pode-se avaliar o quanto a empresa está financiando seus imóveis e intangíveis com recursos que estão previstos a serem recebidos em exercícios posteriores.

$$\text{Imob dos Rec não Corr} = \frac{\text{Ativo Permanente}}{\text{Patrimônio Líquido} + \text{Exigível ao Longo Prazo}} \times 100$$

Os elementos do Ativo Permanente têm vida útil que pode ser de 2, 5, 10 ou 50 anos. Assim, não é necessário financiar todo o Imobilizado com recursos próprios. É perfeitamente possível utilizar recursos de longo prazo, desde que o prazo seja compatível com o de duração do Imobilizado ou então que o prazo seja suficiente para a empresa gerar recursos capazes de resgatar as dívidas de longo prazo. (MATARAZZO, 1998, p. 166)

2.1.11 Margem Líquida

A margem líquida se caracteriza por ser um fator que indica o quanto a empresa rende de lucro em comparação com a quantidade de mercadorias ou bens vendidos. Pode ser representada com a notação a seguir, sendo dessa forma uma

relação de divisão entre essas duas contas. Quanto maior o resultado, melhor é a situação, já que o lucro será maior do que o contingente de vendas.

$$\text{Margem Líquida (\%)} = \frac{\text{Lucro Líquido após IR}}{\text{Vendas Líquidas}} \times 100$$

2.1.12 Rentabilidade do Ativo Total

Com aspectos parecidos com a margem líquida, a rentabilidade do ativo total mede a relação entre o Lucro Líquido e o Ativo como um todo. Matarazzo (1998, p. 185) defende que esse cálculo é uma boa maneira para mensuração do desempenho da empresa em um determinado período de tempo, pois é normal se observarem alterações e mudanças na razão do lucro e ativo.

$$\text{Rentabilidade do Ativo (\%)} = \frac{\text{Lucro Líquido após IR}}{\text{Ativo Total}} \times 100$$

É um dos indicadores mais enfatizados para a análise da rentabilidade de investimentos. Entretanto, como o ativo total normalmente não é financiado totalmente por capital próprio, essa rentabilidade tem sua análise prejudicada, se feita de forma direta como a fizemos. (PADOVEZE, 2000, p. 159)

2.1.13 Rentabilidade do Patrimônio Líquido

Como o próprio nome já diz e com semelhanças com os índices anteriores, a Rentabilidade do Patrimônio Líquido mede a relação entre o quanto de lucro foi obtido e o quanto de capital foi investido pelos sócios da organização, o chamado Capital Próprio.

$$\text{Rentabilidade do Patrimônio Líquido (\%)} = \frac{\text{Lucro Líquido após IR}}{\text{Patrimônio Líquido}} \times 100$$

Este é o indicador definitivo. Não há sofismas. Representa o quanto foi a rentabilidade do capital que os sócios da empresa investiram no empreendimento. É o indicador definitivo da rentabilidade do investimento próprio. Esse indicador conjuga todos os demais indicadores de rentabilidade, lucratividade e de atividades numa expressão final: o quanto ganhamos! (PADOVEZE, 2000, p. 160)

2.1.14 Giro do Ativo

Por fim, o índice Giro do Ativo é caracterizado por medir a relação entre a quantidade de vendas que a firma efetuou e sua conta de Ativo total, ou seja, o capital investido em um determinado período de tempo. Esta análise é de extrema importância, pois se pode determinar o verdadeiro impacto do volume de vendas frente ao capital aplicado para as atividades funcionais.

$$\text{Giro do Ativo} = \frac{\text{Vendas Líquidas}}{\text{Ativo Total}}$$

O volume de vendas tem relação direta com o montante de investimentos. Não se pode dizer se uma empresa está vendendo pouco ou muito olhando apenas para o valor absoluto de suas vendas. Uma empresa que vende \$ 10.000.000 por mês tem vendas elevadas se o seu Ativo é de \$ 5.000.000. Certamente, suas vendas serão baixas se o Ativo for de \$ 200.000.000. Esse índice mede o volume de vendas da empresa em relação ao capital total investido. (MATARAZZO, 1998, p. 162)

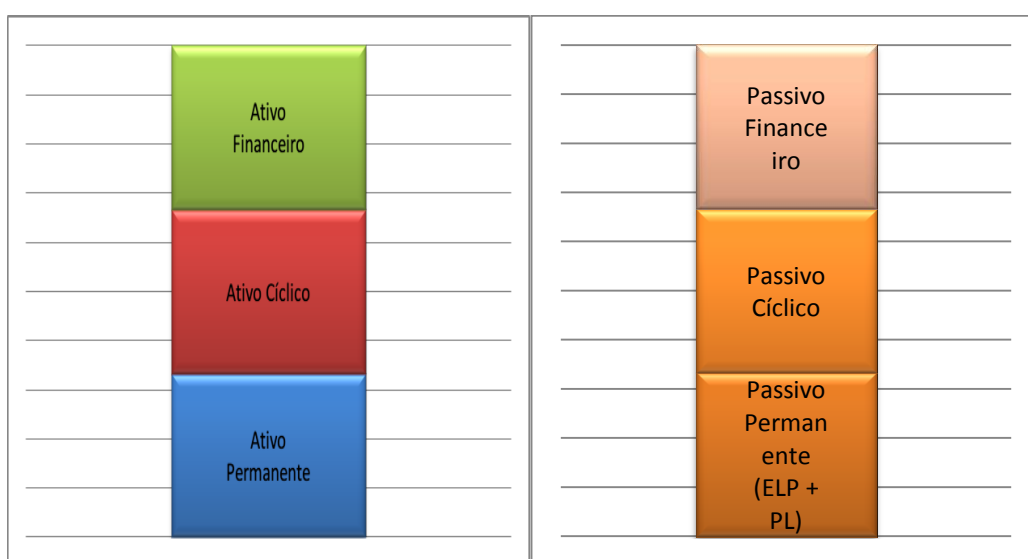
2.2 ANÁLISE DINÂMICA E O MODELO FLEURIET

Feita a análise sob o viés convencional, torna-se interessante outra ótica, feita na abordagem dinâmica, para assegurar futuros julgamentos de ações mais precisos e eficientes, pois quanto maior o número de informações pesquisadas, melhor será a análise em abrangência de variáveis observadas. Neste momento, será levada mais em conta a situação do capital de giro em si.

2.2.1 Contas cíclicas do giro e reestrutura patrimonial

Para se der provimento a este tipo de análise, é necessária a reclassificação do balanço patrimonial, logo que as contas precisam ser reorganizadas em áreas afins para o correto cálculo dos índices. Na opinião de Assaf Neto (2000, p.193) e de

Fleuriet (2003, p.12) a conta do Ativo passa a ser subdividida em três ramificações: Ativo Financeiro (caixa, investimentos e aplicações de curto prazo), Ativo Cíclico (pagamentos a receber, estoque, aluguéis) e Ativo Permanente (Imobilizado, Intangível e realizável no longo prazo). Já a conta do Passivo também possui três subdivisões: Passivo Financeiro (contas e obrigações de curto prazo, dividendos e imposto de renda), Passivo Cíclico (salários, fornecedores e contas cíclicas mensais) e Passivo Permanente (Patrimônio Líquido e exigíveis no longo prazo). Feita essa manobra, pode-se efetuar a quantificação dos parâmetros da análise dinâmica. É possível representar tal mudança graficamente:



Fonte: ASSAF NETO, Alexandre. **Estrutura e Análise de Balanços: um enfoque econômico-financeiro**. 5ª Ed. São Paulo: Atlas, p. 193

2.2.2 Capital de Giro

O cálculo do Capital de Giro serve para examinar a liquidez e a situação financeira da empresa frente a compromissos no longo prazo. Para essa finalidade, levam-se em conta os bens não circulantes, de forma que se possam anotar na equação demonstrada a seguir. Melo e Coutinho (2007, p.2) demonstram que tal índice mostra o futuro patrimonial da empresa, isto é, se terá todos os compromissos e obrigações saldados ou possuirá dívidas que poderão levar a liquidação de alguns bens no cenário oportuno.

$$\text{Capital de Giro} = \text{Passivo Permanente} - \text{Ativo Permanente}.$$

Do ponto de vista da análise de solvência, o Capital de Giro é do tipo “quanto maior melhor”. Por se tratar de uma fonte de recursos de longo prazo, um indicador suficientemente alto (maior que a Necessidade de Capital de Giro), reduz a preocupação com a renovação dos prazos das fontes de financiamento externas. (MELLO; COUTINHO, 2007, p.2)

2.2.3 Necessidade de Investimento em Giro

Em contraponto, o índice da Necessidade de Investimento em Giro é investigado para colocar em pauta a questão da necessidade de investimentos no curto prazo, ou seja, se a firma terá capacidade no presente ou determinado exercício de demonstrar uma saúde financeira estável. Conforme são avaliadas as contas cíclicas, pode-se entender que este índice é praticamente o “irmão gêmeo” do anterior, pois são levados em conta os dois períodos possíveis, presente e futuro, ou seja, um complementa o outro.

$$\text{Necessidade de Investimento em Giro} = \text{Ativo Cíclico} - \text{Passivo Cíclico}.$$

Do ponto de vista da análise da solvência, o NCG é do tipo “quanto menor melhor”, pois quanto maior o valor desse agregado, maior a probabilidade de a empresa ter de financiá-lo com recursos financeiros de curto prazo, os quais não apresentam garantia alguma de renovação, aumentando assim o risco de insolvência da empresa. (MELLO; COUTINHO, 2007, p.2)

Assaf Neto (2000, p.194), em complementação, escreve que para se alcançar uma boa análise das demonstrações financeiras é de suma importância analisar o CG e NCG juntos, porquanto são variáveis de tempos correlatos (o CG avalia o longo prazo, enquanto o NCG é prevaiente o curto prazo).

Um confronto entre o capital circulante líquido (ou Capital de Giro) e a necessidade de investimento em giro (NIG) é essencial para se avaliar o equilíbrio financeiro da empresa, ou seja, a maturidade de seus investimentos e financiamentos. Efetivamente uma empresa apresenta segurança financeira na situação do CCL ou CDG ser maior que o NIG, que denota recursos em excesso diante de necessidades permanentes do capital de giro. (ASSAF NETO, 2000, p. 194)

2.2.4 Saldo de Tesouraria ou de Disponível

Concluindo a ótica dinâmica, o Saldo de Tesouraria indica, de acordo com Assaf Neto (2000, p. 195), uma medida da segurança financeira interna de uma firma, isto é, sua capacidade própria de financiamento de seu crescimento. Calcula-

se da seguinte forma: Como se trata, em grosso modo, da diferença entre os dois índices anteriores, pode-se concluir que um saldo positivo é deveras benéfico para a firma, pois os bens cíclicos no curto prazo são mais do que suficientes para arcar com as obrigações, gerando crédito e liquidez. Todavia, Fleuriet (2003, p.14) alerta que um saldo disponível muito alto pode ser prejudicial, porque esta aberta a possibilidade da empresa não aproveitar opções de investimento financeiro e perdendo rentabilidade no longo prazo.

Saldo de Tesouraria = CDG – NIG. Ou:

Saldo de Tesouraria = Ativo Financeiro – Passivo Financeiro.

Um SD negativo demonstra a existência de recursos não cíclicos financiando ativos de natureza cíclica. Ou seja, o estoque mínimo necessário ao funcionamento normal da empresa, por exemplo, pode estar sendo financiado por créditos bancários renováveis no curto prazo. (ASSAF NETO, 2000, p. 194)

2.2.5 Tipologia de estudo

Há certa divergência de óticas neste ponto da matéria, pois ele é aberto para argumentação e interpretação situacional própria. Por exemplo, Fleuriet (2003, p.14) expõe que existem 4 principais situações em que a firma pode se encontrar financeiramente. Em contrapartida, Assaf Neto (2000, p. 196), Braga (1991) e Silveira (2011, p. 43) rebatem que ocorrem, na verdade, 6 possibilidades de comportamento financeiro. São elas:

- I. Tipo I: situação financeira excelente (alto nível de liquidez no curto prazo), aparentando indicadores positivos de ST e CG, negativos para NCG. Comparando as variáveis: $ST > CG > NCG$;
- II. Tipo II: situação financeira sólida (recursos disponíveis no curto prazo para financiar a necessidade de capital), apresentando indicadores positivos para as três variáveis. $ST < CG > NCG$;
- III. Tipo III: situação financeira insatisfatória (recursos no curto prazo são insuficientes para arcar com as despesas), sendo que o ST passa a ser negativo. $ST < CG < NCG$;

- IV. Tipo IV: situação financeira péssima (recursos no curto prazo são direcionados para pagamento no longo prazo de aplicações, recorrendo-se para o passivo liquidar os compromissos), passando o NCG a ficar negativo também. $ST < CG < NCG$;
- V. Tipo V: situação financeira muito ruim (a empresa passa a depender do passivo cíclico para amenizar sua perda nos ativos, quitando seu ST e NCG), as três variáveis passam a ser negativas. $ST > CG < NCG$;
- VI. Tipo VI: situação financeira de alto risco (mesma situação anterior, neste caso demonstrando sobra de reserva na tesouraria, demonstrando insuficiência de planejamento financeiro), o ST volta a ser positivo. $ST > CG > NCG$.

3 METODOLOGIA

No presente capítulo, apresenta-se a metodologia da seguinte pesquisa, a qual se trata da investigação documental de caráter descritivo e qualitativo. As empresas em foco deste trabalho são as três principais do ramo de videogames (Nintendo, Microsoft e Sony) no período abrangido de 2009 a 2014. Os dados são todos extraídos dos relatórios que as empresas lançam ao mercado anualmente. Diante desses fatos, pode-se classificar a pesquisa como sendo de cunho documental, isto é, a abordagem é centralizada no estudo e interpretação de um documento, neste caso de caráter informativo sobre a situação financeira empresarial. Para esse fim, foram utilizadas as técnicas da análise de balanços patrimoniais, as quais se dividem em métodos convencionais e dinâmicos.

Assim como a maioria das tipologias, a pesquisa documental pode integrar o rol de pesquisas utilizadas em um mesmo estudo ou caracterizar-se como o único delineamento utilizado para tal. Sua notabilidade é justificada no momento em que se podem organizar informações que se encontram dispersas, conferindo-lhe uma nova importância como fonte de consulta. (BEUREN, 2013, p. 89)

Ainda de acordo com Beuren (2013, p. 89), esse tipo de pesquisa se vale de instrumentos documentais que ainda não foram analisados com a determinada diversificação proposta pelos objetivos gerais e específicos do trabalho. Assim sendo, a extração de informações úteis e viáveis torna-se o ponto chave da análise destes documentos. Gil (1999) e Beuren (2013, p. 89) determinam que na Contabilidade os documentos, em geral, podem ser agrupados em dois grupos. Os que não tiveram qualquer tipo de análise prévia (jornais, cartas, filmes, fotografias, etc.) e os que já foram analisados por algum terceiro (tabelas, relatórios, pareceres, etc.). Sob esta ótica, pode-se afirmar que este trabalho está classificado no segundo agrupamento, pois os relatórios das firmas já foram previamente discutidos por sua equipe de acionistas e diretores, todavia numa ótica diversa que esta pesquisa objetiva.

Na Contabilidade, utiliza-se com certa frequência a pesquisa documental, sobretudo quando se deseja analisar o comportamento de determinado setor da economia, como os aspectos relacionados à situação patrimonial, econômica e financeira. Não obstante isso, estudos históricos geralmente valem-se da análise documental. (BEUREN, 2013, p. 90)

Os dados financeiros das três empresas foram coletados mediante a análise e estudo dos Annual Reports anuais, disponibilizados nas páginas oficiais delas. Visto que as firmas Nintendo e Sony operam com a moeda nacional do Japão (iene), foi também necessário convergir os valores monetários para dólar, uma vez que a Microsoft negocia e publica seus balanços com base nesta moeda. Desta maneira, considerou-se como data-base de cálculos o dia 31/12/2014, sendo que a paridade de iene/dólar estava em 119/1, isto é, 119 ienes constituíam 1 dólar.

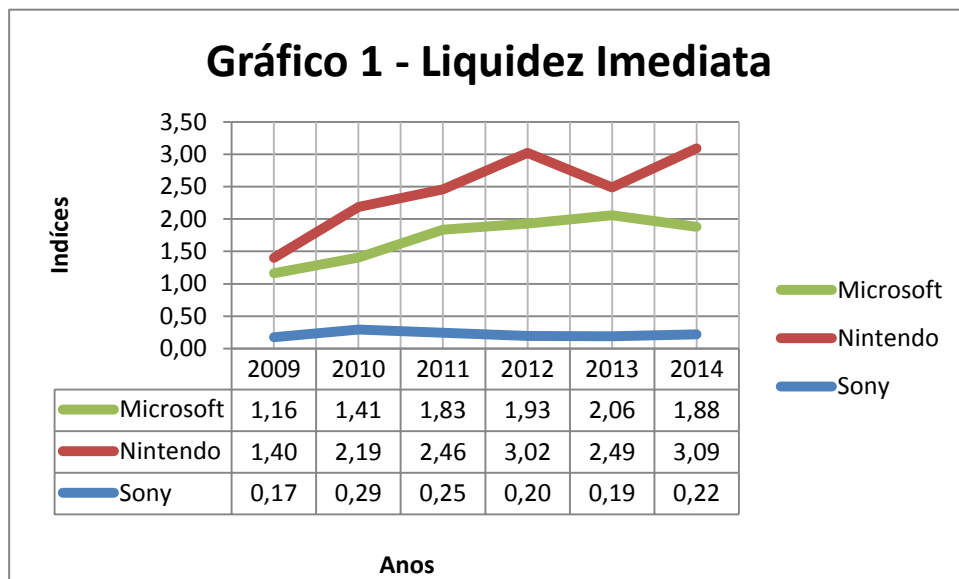
4 ANÁLISE PRÁTICA

Dando-se início a instrumentação prática contábil das empresas Microsoft, Nintendo e Sony, o presente trabalho passa a ser dividido, neste mesmo capítulo, em 5 partes distintas: Financeira (Liquidez Imediata, Seca, Corrente e Geral), Estrutural do balanço (Capital de Terceiros, Exigibilidades, Recursos Próprios e Recursos não Correntes), Econômica (Margem Líquida, Rentabilidade do Ativo Total e Patrimônio Líquido e Giro do Ativo), Temporal (Análise Horizontal e Vertical do Balanço Patrimonial e Demonstração dos Resultados do Exercício) e Dinâmica (Capital de Giro, Necessidade de Capital e Saldo de Tesouraria). Para alcançar essa meta, utilizam-se gráficos e comparações de índices diretos entre as firmas, de forma que se possa observar qual dentre as três teve o melhor desempenho no campo correspondente.

4.1 ANÁLISE FINANCEIRA

Nesta subseção, são analisados os índices referentes à liquidez patrimonial da empresa. Essas observações podem ser divididas em: Liquidez Imediata, Seca, Corrente e Geral. (Referentes às tabelas 32, 35 e 38 no Apêndice)

4.1.1 Liquidez Imediata

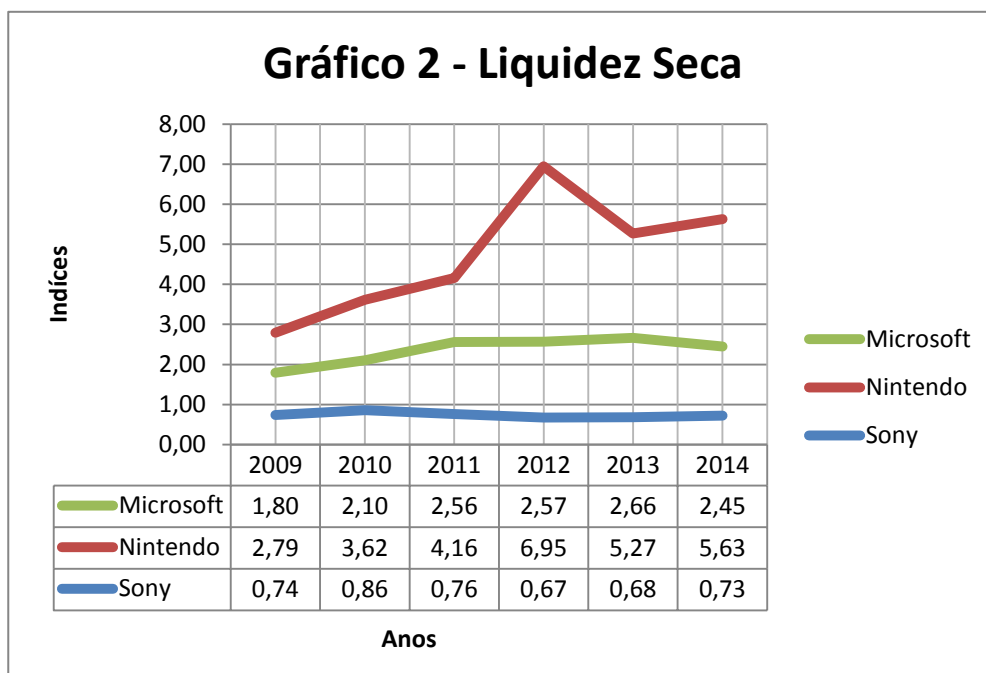


A empresa Microsoft expressa um crescimento com relação a esta variável, justificável pelo ligeiro aumento de ativos disponíveis em comparação com o Passivo Circulante. Teve uma pequena queda no ano de 2014, justificado pela preocupação com ativos no longo prazo, passando a investir maior parte de seu capital nesse campo.

Já a Nintendo manteve um bom crescimento. Paradoxalmente, ela diminuiu gradativamente seus níveis de capital disponível, entretanto, porquanto seu Passivo Circulante é naturalmente baixo ao longo do período, esta variável acabou não sendo afetada.

A Sony, por sua vez, teve um desempenho menos expressivo que suas rivais. Visto que seu Passivo Circulante é muito maior que suas disponibilidades, o índice permanece baixo.

4.1.2 Liquidez Seca

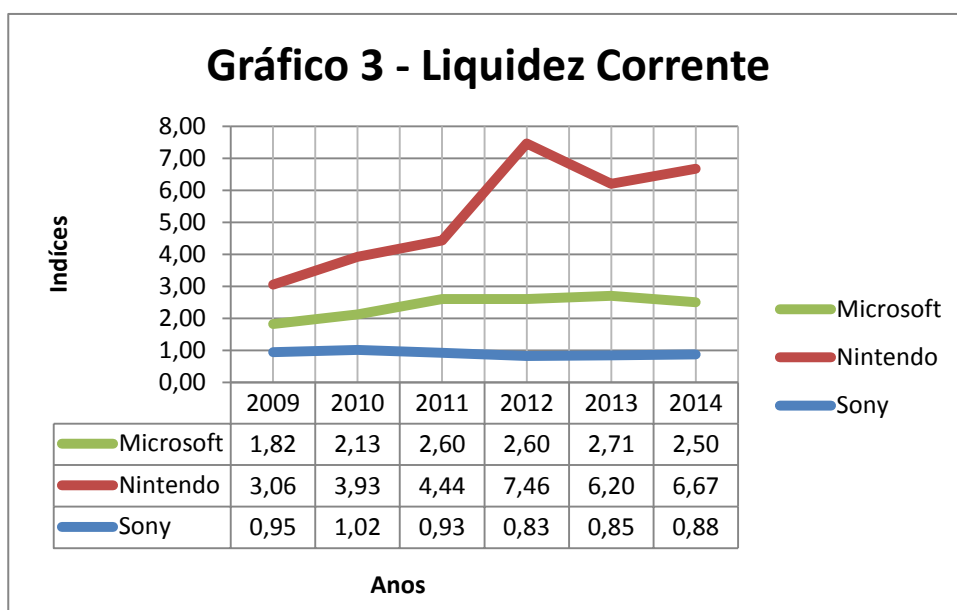


No índice de Liquidez Seca, a Microsoft apresenta números maiores e estáveis, em comparação com a variável passada. A relação entre Ativo Circulante e Passivo Circulante manteve-se igual pelo período. Mesmo descontando os Estoques do resultado final, não se percebe grandes variações.

Mais uma vez, a Nintendo consegue demonstrar um notável crescimento nos seus índices. Nos anos de 2013 e 2014 aconteceu uma leve queda, uma vez que a firma passou a investir numa maior quantidade de inventário de bens acabados, isto é, seu estoque interno.

A Sony manteve um desempenho inexpressível ao longo do período. Seu Passivo Circulante continuou alto e maior que o Ativo Circulante. A situação melhora um pouco a partir da próxima variável, pois os Estoques ajudam a amenizar a situação.

4.1.3 Liquidez Corrente

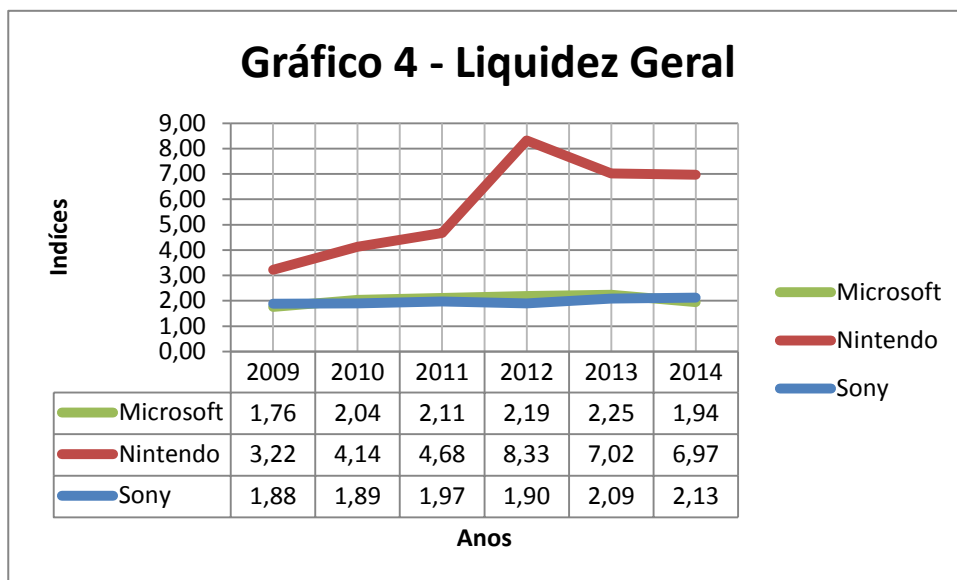


Conforme esperado, a Microsoft mantém um bom desempenho, visto que sua conta de Ativo Circulante é praticamente o dobro do Passivo Circulante em todo o período.

A Nintendo, por sua vez, mantém sua tradição de índices altos. Conforme já observado anteriormente, a partir de 2012 a empresa passa a investir em seu nível de Estoques, diminuindo a distância entre as duas variáveis (Ativo Circulante e Passivo Circulante).

A Sony apresenta novamente seus preocupantes índices. Já expresso anteriormente, seu Passivo Circulante é maior que o Ativo Circulante (esse só corresponde a 90% daquele, mesmo com o acréscimo dos Estoques).

4.1.4 Liquidez Geral



Na última variável do grupo financeiro, a Microsoft aparenta um desempenho dentro da média do período apresentado. A variação mais significativa foi a queda em 2014, ocasionada pelo acúmulo de obrigações no longo prazo.

Como esperado, a Nintendo supera as outras firmas, demonstrando que sua forte e consolidada liquidez. Em 2013 há uma quebra no comportamento, visto um leve crescimento do Passivo Circulante. Não obstante, isso acaba não prejudicando muito, observada a rápida recuperação da variável.

O caso da Sony começa a ficar significativo. Nas outras variáveis, até o presente momento, a firma não apresentava nem reagia frente a bons resultados. Incluindo-se a conta de Ativos Realizados no Longo Prazo no cálculo, a situação passa a ser mais positiva. A peculiaridade desta empresa está justamente na alta magnitude de seus investimentos focados no longo prazo. Todavia, não é o bastante, ainda, para superar a Microsoft, a qual teve um desempenho médio melhor.

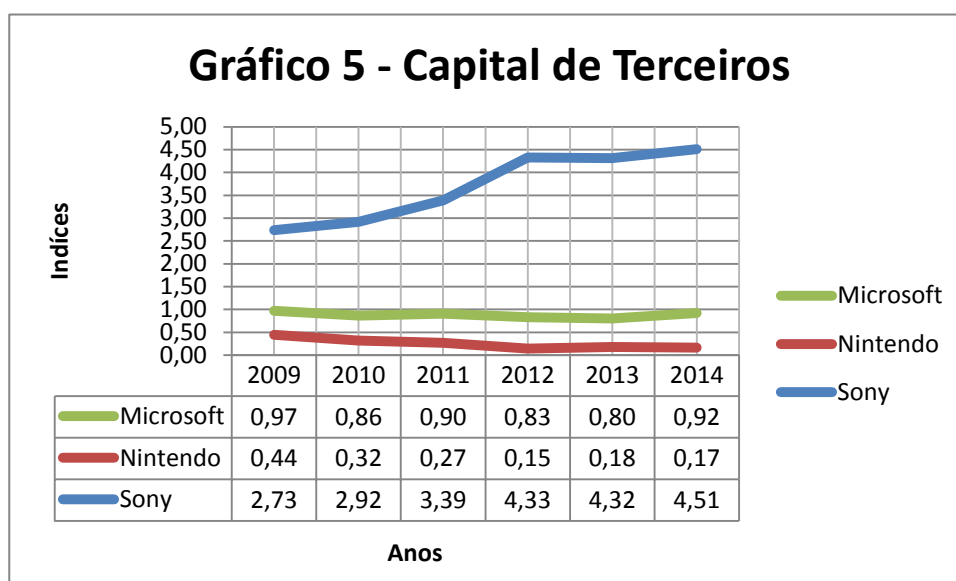
TABELA 1 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE LIQUIDEZ

Indicador/Empresa	Microsoft	Nintendo	Sony
Liquidez Imediata	2ª	1ª	3ª
Liquidez Seca	2ª	1ª	3ª
Liquidez Corrente	2ª	1ª	3ª
Liquidez Geral	2ª	1ª	3ª

4.2 ANÁLISE DE ESTRUTURA DE BALANÇO

Nesta subseção são apresentados e discutidos os resultados referentes às variáveis: Participação do Capital de Terceiros, Composição das Exigibilidades, Imobilização dos Recursos Próprios e Recursos não Correntes. (Referentes às tabelas 32, 35 e 38 no Apêndice)

4.2.1 Participação do Capital de Terceiros

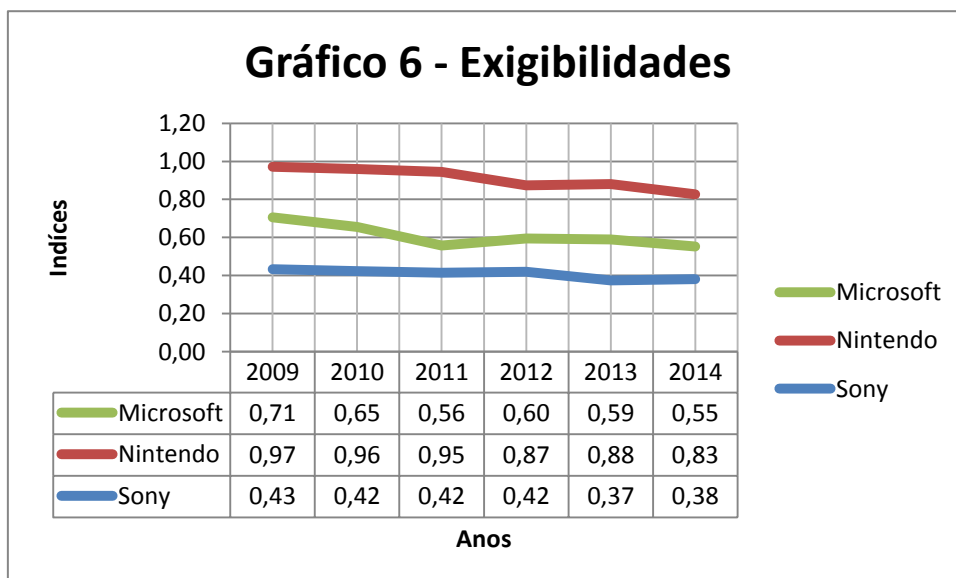


Iniciando a análise estrutural, percebe-se que a Microsoft tem uma relação praticamente igualitária quanto à participação de investimentos de terceiros e seu próprio patrimônio líquido. No período, não há variações bruscas, levando-se a crer que na média esta variável permaneça constante.

Já a empresa Nintendo aparenta ter, em seu balanço, uma participação do capital de terceiros declinante. Sua conta de Passivo é naturalmente baixa, restando a tarefa de se igualar com o Ativo para o Patrimônio Líquido.

A empresa Sony passa a ter liderança nesta variável, porque sua conta de Passivo apresentou, por todo o período analisado, ser maior que o Patrimônio Líquido. Isso fica mais evidente a partir de 2012, quando o índice chega a 4 vezes do capital dos sócios.

4.2.2 Composição das Exigibilidades

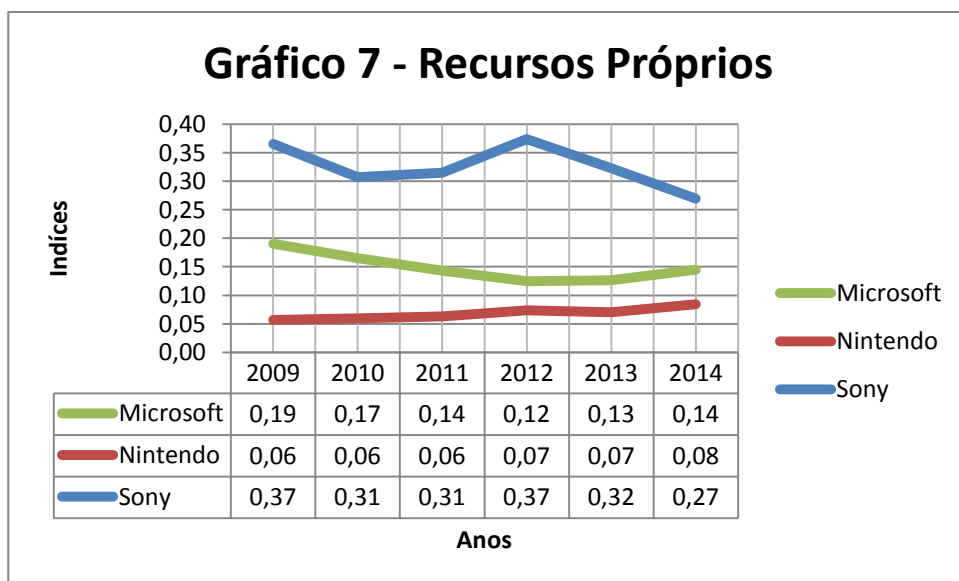


Quanto às exigibilidades, a empresa Microsoft aparentou um índice naturalmente baixo, de modo que o nível da participação de terceiros manteve-se maior do que o Passivo Circulante por todo o período.

A Nintendo, por sua vez, também apresentou um nível baixo. Vale ressaltar que ambas as variáveis presentes neste cálculo (Capital de Terceiros e Passivo Circulante) foram mínimas, visto que é o Patrimônio Líquido quem igualiza o balanço.

Com a Sony também não foi muito diferente. Seu Passivo Circulante não consegue ultrapassar a magnitude de participação de terceiros, mantendo-se na média com suas concorrentes.

4.2.3 Imobilização de Recursos Próprios

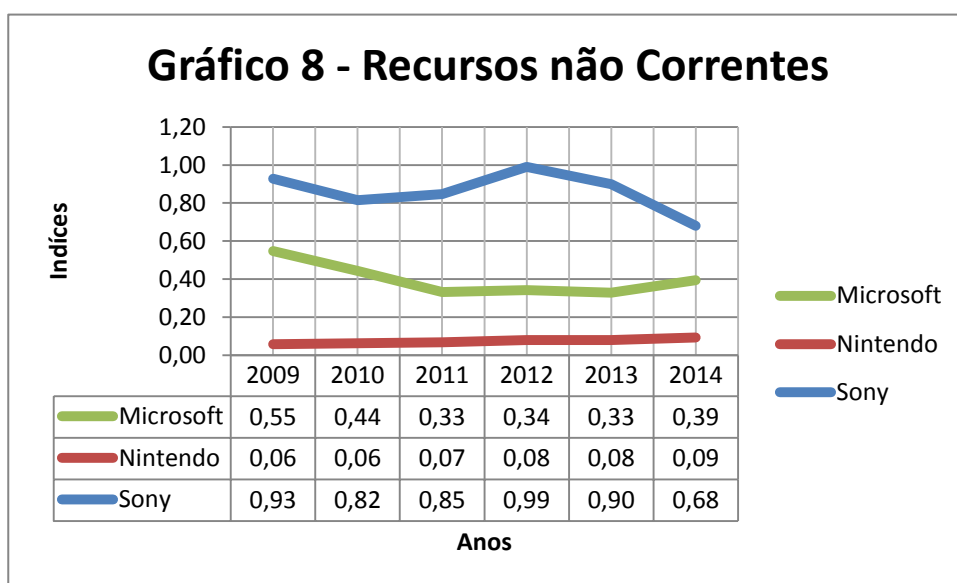


Já a Microsoft demonstrou um desempenho baixo no assunto de recursos próprios imobilizados. A empresa possui um pequeno contingente de Ativos Imobilizados, reduzindo, logo, o cálculo desse índice observado.

Mediante o alto volume de capital societário que a Nintendo possui, não é surpresa que essa variável ficou em números tão baixos. O nível de Ativos Imobilizados não chega nem a representar 10% comparado ao Patrimônio Líquido.

Em contraposto com a Nintendo, a Sony possui praticamente um número idêntico entre os Imobilizados e o Patrimônio Líquido. Vale lembrar que o Patrimônio Líquido desta empresa tem pouca participação relativa na conta de Passivo.

4.3.4 Imobilização dos Recursos não Correntes



Novamente, a Microsoft demonstra um coeficiente médio baixo, pois sua conta de Ativo Permanente é menor que o somatório do Patrimônio Líquido e o Exigível no Longo Prazo.

Não há muito mais o que comentar no caso da Nintendo. Seu alto Patrimônio Líquido significa que qualquer índice será baixo se esta variável for o denominador.

A Sony, contrapondo suas concorrentes novamente, possui um bom nível de Ativos Permanentes (com destaque para o alto número de Imobilizados), tornando o índice analisado praticamente igual com o somatório do Patrimônio Líquido (baixo pelo nível do Passivo) e Exigível no Longo Prazo (possuindo um número considerável de obrigações no longo prazo).

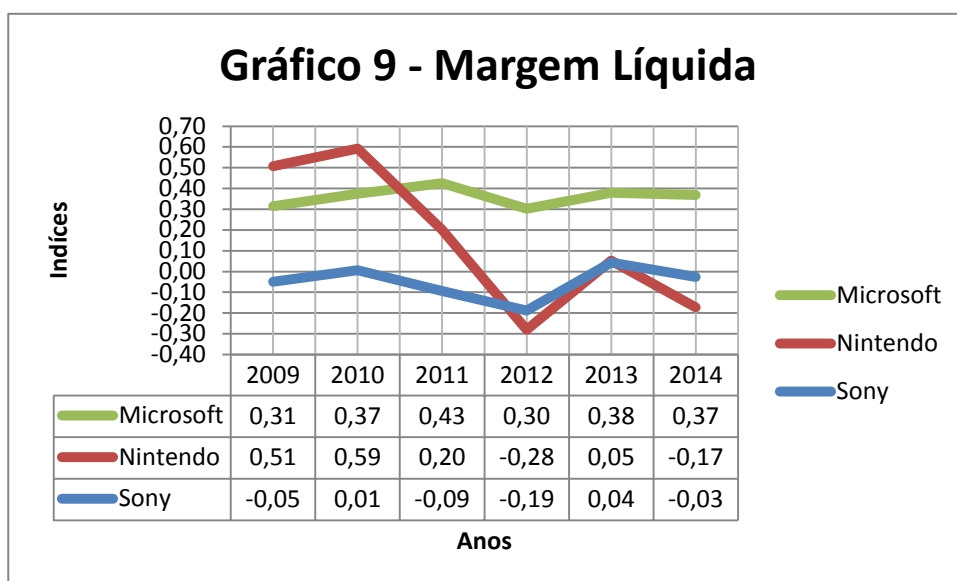
TABELA 2 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE ESTRUTURA DO BALANÇO

Indicador/Empresa	Microsoft	Nintendo	Sony
Capital de Terceiros	2ª	3ª	1ª
Composição das Exigibilidades	2ª	1ª	3ª
Imobilização dos Recursos Próprios	2ª	3ª	1ª
Imobilização dos Recursos não Correntes	2ª	3ª	1ª

4.3 ANÁLISE ECONÔMICA

Nesta subseção são apresentados e discutidos os resultados referentes às variáveis: Margem Líquida, Rentabilidade do Ativo Total e do Patrimônio Líquido e Giro do Ativo. (Referentes às tabelas 32, 35 e 38 no Apêndice)

4.3.1 Margem Líquida



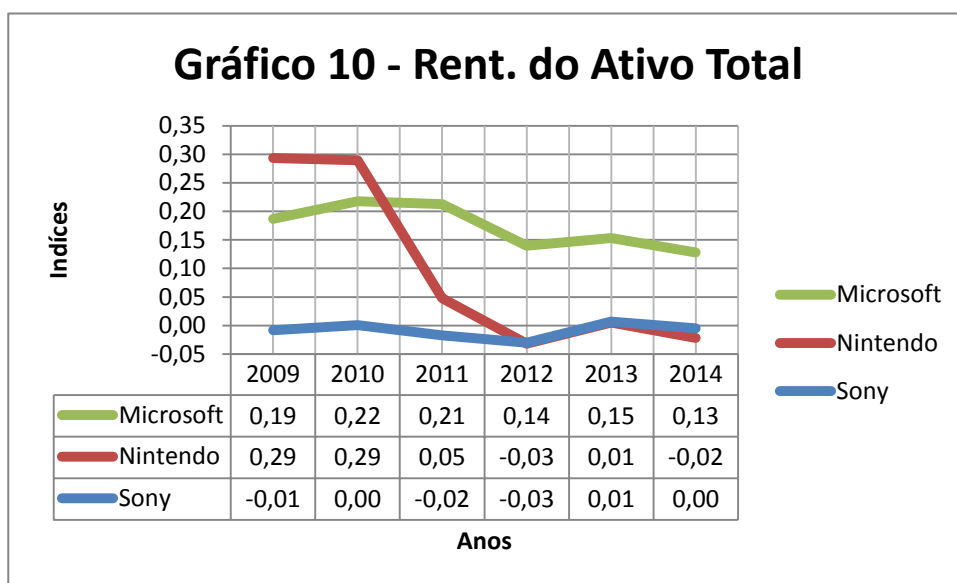
No índice da margem de rentabilidade geral da empresa, a Microsoft demonstra faturar por volta de 30% sobre as suas vendas no período estudado. Apesar do aumento considerável do número de mercadorias e serviços vendidos, a empresa sofre também com um aumento da alíquota de imposto e com a oneração geral de suas vendas.

É com estes infelizes indicadores que a Nintendo passa a ser ultrapassada pela Microsoft pelo resto desta análise. Certamente, o quadro passou a piorar a partir de 2012, quando os custos das vendas (seja de impostos, seja administrativa) constituíram cerca de 75% da arrecadação em si.

O problema da Sony é ainda pior do que da Nintendo, de forma que a margem média é quase sempre negativa. De fato, a Sony vende um contingente maior de produtos que a Nintendo, mas seus custos gerais e operacionais passam

da casa dos 80%. Soma-se isso com os impostos e taxas financeiras faz com que a empresa passa a ser devedora.

4.3.2 Rentabilidade do Ativo Total

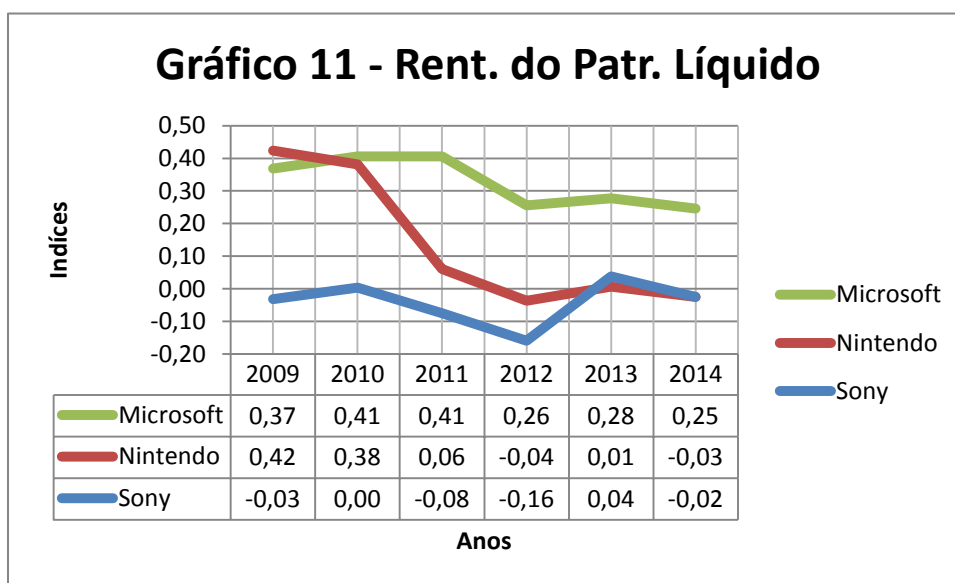


A Microsoft pelo menos teve lucro positivo ao longo do período, apesar dele representar, na melhor das hipóteses, cerca de 20% do total do Ativo. Também não ajuda o fato do Ativo constituir 6 vezes a remuneração em todo o período estudado.

Por causa dos lucros magros e prejuízos adquiridos nestes anos, a Nintendo demonstrou uma rentabilidade baixa com relação à sua conta de Ativo. O problema está no excesso de Ativos em comparação com o nível de lucratividade percebido nos anos de 2012 para frente.

Já a Sony apresenta um caso pessimista. Em nenhum dos anos analisados ela teve capacidade de melhorar o quadro de baixa rentabilidade. Como a Nintendo a partir de 2012, a Sony, desde 2009, possui uma enorme diferença entre o total de ativos e o lucro adquirido.

4.3.3 Rentabilidade do Patrimônio Líquido

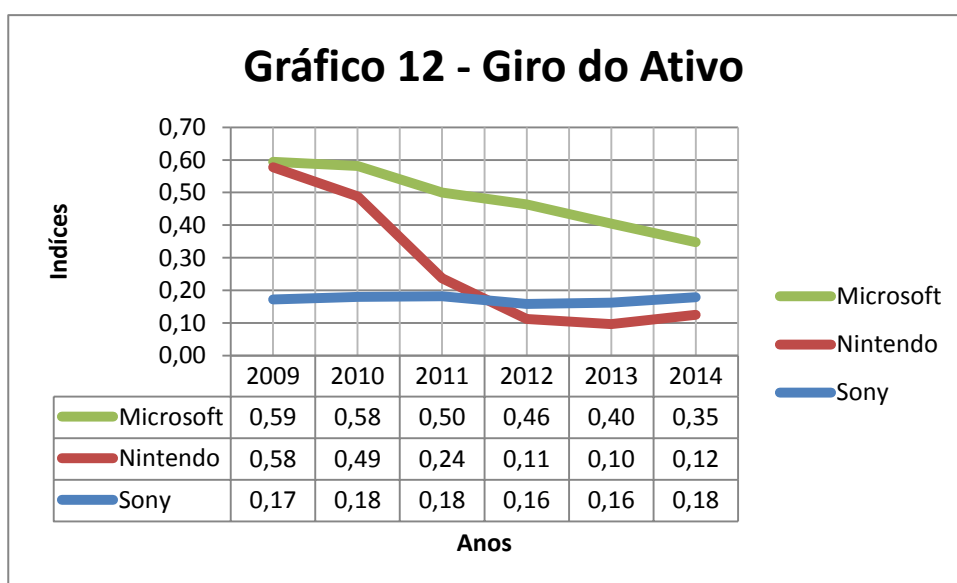


Mudando o denominador do cálculo para o Patrimônio Líquido, a Microsoft passa a apresentar números um pouco mais otimistas do que na variável calculada anteriormente, conquanto a rentabilidade mantém-se baixa (pelo menos é maior do que de seus concorrentes).

Com este gráfico, pode-se perceber que os problemas da Nintendo realmente tiveram início em 2012, entretanto já existia uma tendência de diminuição da rentabilidade. O capital societário da empresa continuou muito alto com relação aos níveis de lucratividade apresentados ao longo do tempo.

Em contraste com a Nintendo, a Sony não detém um capital societário alto, sendo a baixa lucratividade o maior viés. Se há alguma qualidade de redenção nesta análise é de que a rentabilidade média da Sony aparentou ser sempre de baixo contingente, ou seja, não teve variações flutuantes.

4.3.4 Giro do Ativo



Enfim, neste último índice desta análise, todos os números retornam a ser positivos, pela simples razão de que não existem vendas líquidas negativas. No caso da Microsoft, há uma notável desaceleração da relação entre mercadorias vendidas e seu Ativo Total. Apesar disso, a firma continua com um ritmo melhor do que suas concorrentes.

Quando comparada com a Microsoft, a Nintendo até poderia ser considerada como uma ameaça frente a este índice. Entretanto, com as vendas generalizadas

caindo em 2011, a empresa sofreu uma queda que parece ser de difícil recuperação, visto os últimos anos e os outros índices já analisados.

Marcando o fim desta análise, a Sony ainda apresenta resultados previsíveis e decepcionantes. A queda de vendas e aumento de seu Ativo, ambos em 2012, justificam o número baixo de giro neste determinado ano. Todavia, nem tudo está perdido, pois a Nintendo passa por estes mesmos vieses. Será interessante acompanhar, nos próximos períodos de tempo, qual das duas empresas será a primeira a sair desta situação crítica.

TABELA 3 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE LUCRATIVIDADE

Indicador/Empresa	Microsoft	Nintendo	Sony
Margem Líquida	1ª	2ª	3ª
Rentabilidade do Ativo Total	1ª	2ª	3ª
Rentabilidade do Patrimônio Líquido	1ª	2ª	3ª
Giro do Ativo	1ª	2ª	3ª

4.4 ANÁLISE TEMPORAL E ESTRUTURAL

Nesta subseção, são tratadas as análises horizontal e vertical do Balanço Patrimonial e Demonstração de Resultados do Exercício das três empresas. (Referentes às tabelas 26, 27, 28, 29, 30 e 31 no Anexo)

4.4.1 Análise Horizontal dos Balanços

TABELA 4 – ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	100%	113%	152%	173%	206%	232%
Disponível	100%	117%	168%	200%	245%	273%
Estoques	100%	103%	191%	159%	270%	371%
Outros	100%	106%	121%	122%	131%	151%
Ativo não Circulante	100%	106%	118%	126%	143%	203%
Realizável no Longo Prazo	100%	157%	220%	198%	220%	296%
Intangível	100%	95%	93%	117%	124%	190%
Imobilizado	100%	101%	108%	110%	133%	173%
Ativo Total	100%	111%	140%	156%	183%	221%

Conforme a ordem pré-estabelecida, iniciam-se as observações com a empresa Microsoft. Uma das primeiras constatações possíveis é de que o Ativo em geral aumentou de forma significativa ao longo do período analisado. As rubricas que possuíram o maior aumento são o Ativo Circulante (destaque para Disponível e Estoques) e o Realizável no Longo Prazo. Isso significa que a firma passou a investir mais em investimentos, seus inventários e caixa.

TABELA 5 – ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	100%	97%	106%	121%	138%	169%
Fornecedores	100%	121%	126%	126%	145%	224%
Imposto de Renda	100%	148%	80%	109%	82%	108%
Outros passivos no curto prazo	100%	92%	104%	121%	139%	163%
Passivo não Circulante	100%	122%	202%	197%	231%	327%
Dívidas no Longo Prazo	100%	132%	318%	286%	336%	551%
Imposto Diferido	100%	229%	1456%	1893%	1709%	2728%
Outros passivos no longo prazo	100%	119%	129%	131%	160%	185%
Patrimônio Líquido	100%	117%	144%	168%	200%	227%
Passivo Total	100%	111%	140%	156%	183%	221%

Já no Passivo, pode-se perceber algumas flutuações nas contas Passivo não Circulante (Dívidas no Longo Prazo e Imposto Diferido), Fornecedores e Patrimônio Líquido. Ao passo que a firma aumentava seu Ativo, suas obrigações frente a fornecedores, sejam no curto ou longo prazo, também acabaram por aumentar. Há também um singelo aumento do capital social da empresa.

TABELA 6 – ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	100%	97%	89%	69%	72%	62%
Disponível	100%	117%	107%	61%	63%	63%
Estoques	100%	86%	64%	54%	123%	111%
Outros	100%	78%	75%	80%	72%	52%
Ativo não Circulante	100%	105%	102%	140%	158%	174%
Realizável no Longo Prazo	100%	97%	89%	149%	179%	198%
Intangível	100%	190%	255%	355%	501%	575%
Imobilizado	100%	112%	114%	124%	121%	133%
Ativo Total	100%	97%	90%	76%	80%	72%

Em contraste com o crescimento do balanço da Microsoft, a Nintendo não parece possuir a mesma sorte. A melhor coisa que aconteceu nesse período foi o leve aumento na conta Ativo não Circulante (Intangível e Realizável no Longo Prazo). A firma parece estar dando mais atenção aos ativos de longo prazo desde 2012. Isso também explica a diminuição da conta Disponível. É digno de nota o aumento da conta Estoques no ano de 2013.

TABELA 7 – ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	100%	75%	61%	28%	36%	28%
Fornecedores	100%	74%	60%	24%	30%	13%
Imposto de Renda	100%	67%	39%	1%	4%	18%
Outros passivos no curto prazo	100%	86%	85%	66%	83%	92%
Passivo não Circulante	100%	106%	120%	138%	163%	203%
Dívidas no Longo Prazo	100%	0%	0%	0%	0%	155%
Imposto Diferido	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Outros passivos no longo prazo	100%	116%	132%	151%	178%	95%
Patrimônio Líquido	100%	107%	102%	95%	98%	89%
Passivo Total	100%	97%	90%	76%	80%	72%

No Passivo, nota-se um acúmulo na conta Passivo não Circulante (presente somente nas contas Dívidas no Longo Prazo e Outros Passivos no Longo Prazo). Isso representa um leve aumento em dívidas não especificadas no Balanço Patrimonial.

TABELA 8 – ANÁLISE HORIZONTAL DO ATIVO DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	100%	114%	106%	104%	101%	116%
Disponível	100%	180%	154%	135%	125%	158%
Estoques	100%	79%	87%	87%	87%	90%
Outros	100%	107%	99%	100%	98%	113%
Ativo não Circulante	100%	104%	108%	114%	126%	124%
Realizável no Longo Prazo	100%	110%	123%	132%	152%	165%
Intangível	100%	97%	102%	129%	159%	80%
Imobilizado	100%	86%	79%	79%	73%	64%
Ativo Total	100%	107%	107%	111%	118%	122%

Com relação a Sony, existe claramente um aumento em duas contas distintas do Balanço Patrimonial. São elas: Disponível (ressalvado o período 2012-2013) e Realizável no Longo Prazo. Menção honrosa para Intangível, a qual demonstrou crescimento até 2013. Essas movimentações significam uma maior preocupação da firma com relação a sua disponibilidade de capital no curto e longo prazo.

TABELA 9 – ANÁLISE HORIZONTAL DO PASSIVO DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	100%	107%	109%	119%	113%	126%
Fornecedores	100%	114%	113%	115%	104%	118%
Imposto de Renda	100%	148%	187%	136%	161%	175%
Outros passivos no curto prazo	100%	100%	103%	122%	119%	130%
Passivo não Circulante	100%	111%	117%	125%	145%	156%
Dívidas no Longo Prazo	100%	140%	123%	115%	142%	139%
Imposto Diferido	100%	126%	163%	151%	196%	218%
Outros passivos no longo prazo	100%	105%	114%	126%	143%	156%
Patrimônio Líquido	100%	102%	91%	77%	83%	87%
Passivo Total	100%	107%	107%	111%	118%	128%

Encerrando a análise horizontal dos balanços, a Sony apresenta um súbito aumento das contas de Passivo Circulante (Imposto de Renda e outros Passivos no curto prazo) e Passivo não Circulante (em toda a conta houve um acúmulo generalizado). As observações acima requerem que a firma faça suas próximas decisões com cautela, pois um crescimento em ambas as contas do Passivo significa que foram feitos compromissos e obrigações a serem cumpridos nos ambos os prazos. Ao contrário da Nintendo, essa empresa não parece se preocupar muito com relação ao seu nível de capital social (resultando no decréscimo do Patrimônio Líquido).

4.4.2 Análise Vertical dos Balanços

TABELA 10 – ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	63%	65%	69%	70%	71%	66%
Disponível	64%	66%	70%	74%	76%	75%
Estoques	1%	1%	2%	1%	2%	2%
Outros	35%	33%	28%	25%	22%	23%
Ativo não Circulante	37%	35%	31%	30%	29%	34%
Realizável no Longo Prazo	17%	25%	32%	27%	26%	25%
Intangível	50%	45%	39%	46%	43%	47%
Imobilizado	26%	25%	24%	23%	24%	22%
Ativo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Iniciando a análise vertical, a empresa Microsoft apresenta, no período estudado, uma maior dependência em seu Ativo Circulante (Disponível e Outros) para compor o total da conta do Ativo. O maior destaque do Ativo não Circulante fica por conta do Intangível, o qual normalmente oscila por volta dos 45% de participação.

TABELA 11 – ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	35%	30%	26%	27%	26%	26%
Fornecedores	12%	15%	15%	13%	13%	16%
Imposto de Renda	3%	4%	2%	2%	2%	2%
Outros passivos no curto prazo	85%	80%	83%	85%	86%	82%
Passivo não Circulante	15%	16%	21%	18%	18%	21%
Dívidas no Longo Prazo	33%	36%	52%	48%	48%	56%
Imposto Diferido	0%	2%	6%	9%	7%	7%
Outros passivos no longo prazo	55%	54%	35%	37%	38%	31%
Patrimônio Líquido	51%	54%	53%	55%	55%	52%
Passivo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Em seu Passivo, a Microsoft tem em sua constituição, basicamente, a conta do Patrimônio Líquido (chegando a representar 55% do Passivo em si). Outras rubricas dignas de nota são Dívidas no Longo Prazo (com caráter mais oscilante entre os 50% do Passivo não circulante) e Outros Passivos no Curto Prazo (cerca de 80% do Passivo Circulante).

TABELA 12 – ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	91%	90%	90%	83%	82%	78%
Disponível	46%	56%	55%	41%	40%	46%
Estoques	9%	8%	6%	7%	15%	16%
Outros	45%	36%	38%	53%	45%	38%
Ativo não Circulante	9%	10%	10%	17%	18%	22%
Realizável no Longo Prazo	55%	51%	48%	58%	62%	62%
Intangível	1%	2%	3%	3%	4%	4%
Imobilizado	44%	47%	49%	39%	34%	33%
Ativo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Quanto a Nintendo, seu Ativo Circulante é o principal responsável pela conta do Ativo. Os maiores contingentes são as rubricas Disponível e Outros, enquanto as Realizável no Longo Prazo e Imobilizado respondem, em grande parte, pelo Passivo não Circulante.

TABELA 13 – ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	30%	23%	20%	11%	13%	12%
Fornecedores	66%	65%	65%	57%	56%	31%
Imposto de Renda	16%	14%	10%	1%	2%	10%
Outros passivos no curto prazo	18%	21%	25%	43%	42%	59%
Passivo não Circulante	1%	1%	1%	2%	2%	2%
Dívidas no Longo Prazo	0%	0%	0%	0%	0%	57%
Imposto Diferido	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Outros passivos no longo prazo	91%	100%	100%	100%	100%	43%
Patrimônio Líquido	69%	76%	79%	87%	85%	86%
Passivo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Já na conta do Passivo, não existe muito do que se falar. A Nintendo praticamente sustenta essa conta ao redor de seu Patrimônio Líquido, ao passo que as outras variáveis presentes tornam-se insignificantes nesta análise.

TABELA 14 – ANÁLISE VERTICAL DO ATIVO DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Circulante	30%	32%	30%	28%	26%	29%
Disponível	18%	29%	26%	24%	23%	25%
Estoques	22%	16%	18%	19%	19%	17%
Outros	59%	56%	55%	57%	58%	58%
Ativo não Circulante	70%	68%	70%	72%	74%	71%
Realizável no Longo Prazo	57%	61%	65%	66%	69%	76%
Intangível	10%	9%	9%	11%	13%	6%
Imobilizado	14%	12%	10%	10%	8%	7%
Ativo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Com relação a Sony, sua parte do Ativo que não é circulante possui a maior parcela de participação (oscilando por volta dos 70%). A principal responsável por isso é a conta Realizável no Longo Prazo. No Ativo Circulante, pode-se constatar que ele é basicamente constituído pela rubrica Outros.

TABELA 15 – ANÁLISE VERTICAL DO PASSIVO DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Passivo Circulante	32%	32%	32%	34%	30%	31%
Fornecedores	42%	45%	44%	40%	39%	39%
Imposto de Renda	1%	2%	2%	1%	2%	2%
Outros passivos no curto prazo	57%	53%	54%	58%	60%	59%
Passivo não Circulante	42%	43%	45%	47%	51%	51%
Dívidas no Longo Prazo	13%	17%	14%	12%	13%	12%
Imposto Diferido	4%	4%	5%	5%	5%	5%
Outros passivos no longo prazo	83%	79%	81%	83%	82%	83%
Patrimônio Líquido	27%	26%	23%	19%	19%	18%
Passivo Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Finalizando esta análise, o Passivo da Sony parece ser mais diluído do que o Ativo. Em sua maioria as obrigações são constituídas pelo Passivo não Circulante (rubrica Outros Passivos no Longo Prazo). Em segundo lugar fica o Passivo Circulante (contas Fornecedores e Outros Passivos no Curto Prazo).

4.4.3 Análise Horizontal da Demonstração dos Resultados do Exercício

TABELA 16 – ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	100%	107%	120%	126%	133%	149%
Imposto sobre Venda	100%	102%	128%	144%	167%	222%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	108%	117%	121%	124%	129%
Despesas Operacionais	100%	106%	111%	138%	123%	127%
Lucro Antes do Imposto de Renda	100%	126%	142%	112%	136%	140%
Imposto de Renda	100%	119%	94%	101%	99%	109%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	100%	129%	159%	117%	150%	152%

Na Microsoft, ocorreu um crescimento geral de suas variáveis. A mais significativa foi a de Imposto sobre a Venda, ocasionada pelo crescimento dos custos administrativos. Outras que possuíram também um bom crescimento foram a Receita Bruta e o Lucro Líquido.

TABELA 17 – ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	100%	78%	55%	35%	35%	31%
Imposto sobre Venda	100%	72%	79%	62%	62%	51%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	82%	37%	15%	13%	16%
Despesas Operacionais	100%	61%	75%	62%	38%	46%
Lucro Antes do Imposto de Renda	100%	93%	18%	-9%	1%	1%
Imposto de Renda	100%	82%	30%	-10%	2%	20%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	100%	96%	15%	-8%	1%	-5%

Já a Nintendo apresenta um cenário bem diferente. Decréscimo geral de suas variáveis, sendo o Lucro Líquido o maior prejudicado. A queda na Receita Bruta (número de vendas de videogames despencou ao longo do período) justifica esses resultados pouco amistosos.

TABELA 18 – ANÁLISE HORIZONTAL DA DRE DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	100%	93%	93%	84%	88%	100%
Imposto sobre Venda	100%	86%	85%	77%	79%	91%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	112%	114%	102%	112%	127%
Despesas Operacionais	100%	102%	103%	97%	92%	116%
Lucro Antes do Imposto de Renda	100%	-15%	-67%	46%	-138%	-15%
Imposto de Renda	100%	19%	585%	435%	193%	130%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	100%	-13%	216%	389%	-99%	67%

A Sony, por sua vez, aparenta números mais flutuantes e equilibrados por natureza, visto que aumentos na Receita Líquida fazem com que as Despesas Operacionais e o Imposto de Renda cresçam ocasionalmente na mesma medida. O período de 2011-2012 representou um bom tempo de crescimento para a empresa, mas o 2013-2014 já não se pode dizer o mesmo.

4.4.4 Análise vertical das Demonstrações de Resultado do Exercício

TABELA 19 – ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	126%	125%	129%	131%	135%	145%
Imposto sobre Venda	-26%	-25%	-29%	-31%	-35%	-45%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Despesas Operacionais	-55%	-54%	-52%	-62%	-54%	-54%
Lucro Antes do Imposto de Renda	43%	50%	52%	40%	47%	46%
Imposto de Renda	-11%	-12%	-9%	-9%	-9%	-10%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	31%	37%	43%	30%	38%	37%

Mediante esta tabela, pode-se perceber a constituição das variáveis levando como base a Receita Líquida. O Lucro Líquido ponderou entre os 40%, enquanto as Despesas Operacionais ficaram na casa dos 55%. Isso é um quadro excelente, quando se é considerada a situação das outras firmas.

TABELA 20 – ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	176%	167%	261%	422%	453%	350%
Imposto sobre Venda	-76%	-67%	-161%	-321%	-353%	-250%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Despesas Operacionais	-33%	-25%	-67%	-140%	-93%	-96%
Lucro Antes do Imposto de Renda	67%	75%	33%	-40%	7%	4%
Imposto de Renda	-16%	-16%	-13%	11%	-2%	-21%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	51%	59%	20%	-28%	5%	-17%

Em contraponto, a Nintendo se esforça para conseguir manter um Lucro Líquido positivo. Ela somente consegue quando os impostos e as despesas não superam o crescimento da Receita Bruta.

TABELA 21 – ANÁLISE VERTICAL DA DRE DA EMPRESA SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	374%	311%	306%	308%	294%	296%
Imposto sobre Venda	-274%	-211%	-206%	-208%	-194%	-196%
Receita Líquida de Vendas e Serviços	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Despesas Operacionais	-108%	-99%	-98%	-104%	-90%	-99%
Lucro Antes do Imposto de Renda	-8%	1%	5%	-4%	10%	1%
Imposto de Renda	-4%	-1%	-18%	-15%	-6%	-4%
Lucro Líquido após Imposto de Renda	-5%	1%	-9%	-19%	4%	-3%

Enfim, somente observando a DRE pode ocasionar conclusões de que a Sony praticamente desistiu de ter Lucro Líquido positivo. E quando o tem, não é nada comparável com a Microsoft. São, em tese, os mesmos problemas da Nintendo: Vendas em baixa e despesas em alta.

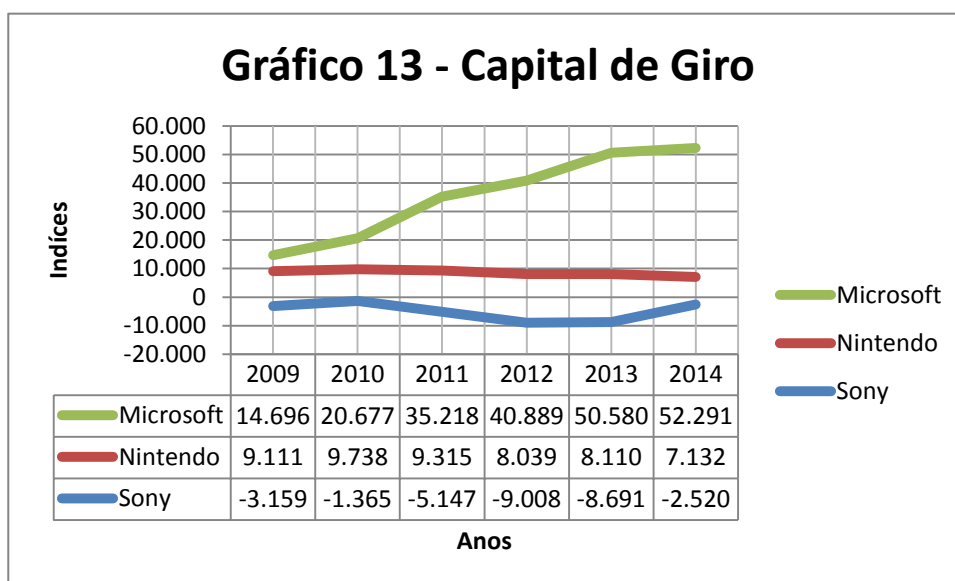
TABELA 22 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE CRESCIMENTO DE BALANÇO E DRE

Indicador/Empresa	Microsoft	Nintendo	Sony
Horizontal Balanço	1ª	3ª	2ª
Vertical Balanço	1ª	3ª	2ª
Horizontal DRE	1ª	2ª	3ª
Vertical DRE	1ª	2ª	3ª

4.5 ANÁLISE DINÂMICA

Nesta subseção, são analisados os índices referentes à dinamicidade da empresa. Essas observações podem ser divididas em: Capital de Giro, Necessidade de Capital de Giro e Saldo de Tesouraria. (Referentes às tabelas 33, 34, 36, 37, 39 e 40 do Apêndice)

4.5.1 Capital de Giro

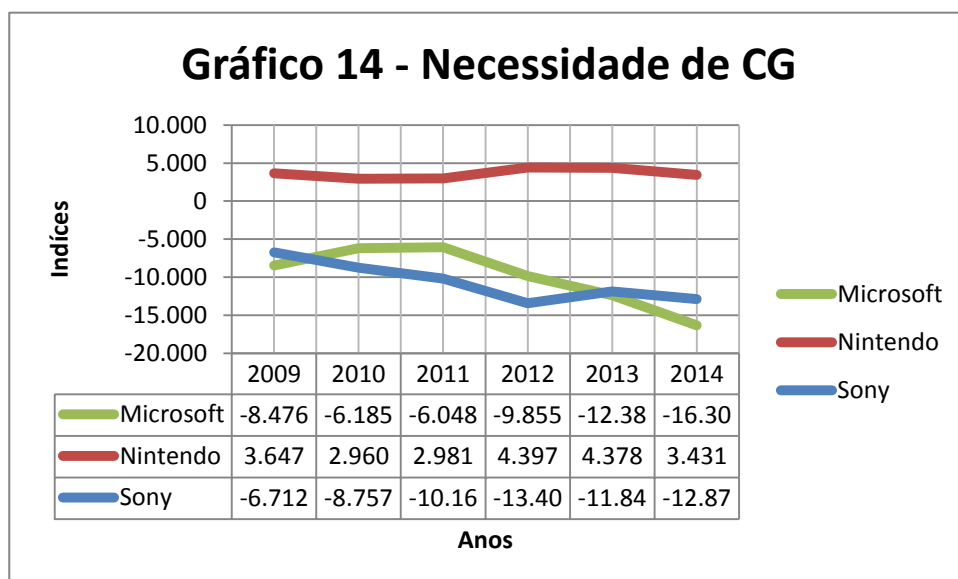


Como de costume, a Microsoft aparentou um índice sempre crescente de Capital de Giro, demonstrando plena capacidade de honrar compromissos no longo prazo. Significando, assim, que sua conta de Passivo Permanente foi maior que o Ativo Permanente.

O caso da Nintendo passa a ser o mesmo que o da Microsoft novamente. Mesmo aparentando números menores, a firma possui plena capacidade de lidar com compromissos no longo prazo.

O caso da Sony aparenta ser o mais crítico das três. Com um índice de CG que flutua por coeficientes negativos, a firma mostra dificuldades com obrigações no longo prazo. Isso é fruto do baixo nível de patrimônio líquido presente.

4.5.2 Necessidade de Capital de Giro

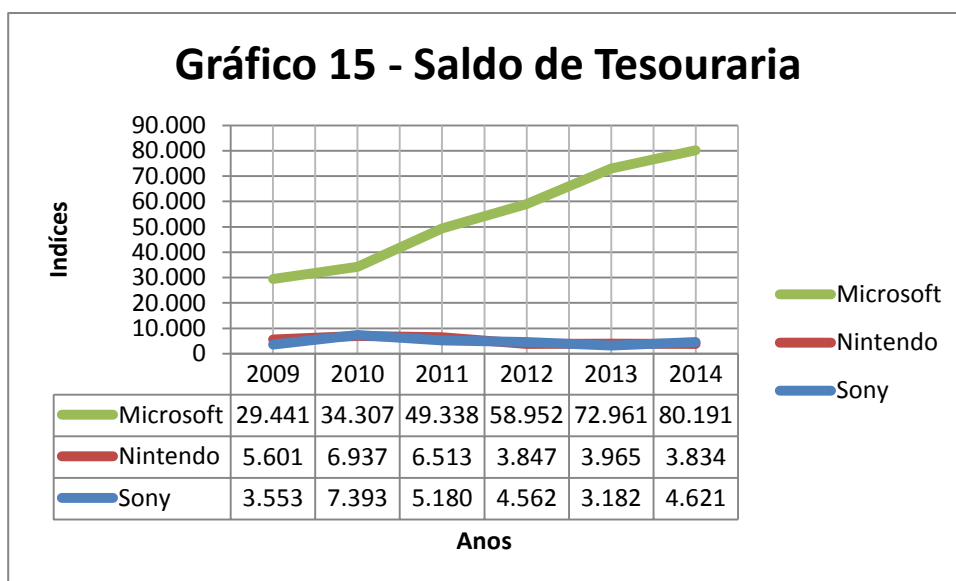


A Microsoft não apresenta nenhuma dificuldade no curto prazo tampouco. Seu índice de Passivo Cíclico é sempre maior que o Ativo Cíclico.

Já a Nintendo apresenta esse índice positivo, indicando um ativo cíclico maior que o passivo cíclico. Isso significa que a firma pode apresentar uma carência de Capital de Giro por saldar suas obrigações no curto prazo.

Esse seria um bom indicador, se não fosse a situação negativa do capital de giro. Por causa do nível da capital de giro baixo, a firma encontra-se numa posição desconfortável.

4.5.3 Saldo de Tesouraria



Conforme já esperado frente às variáveis anteriores, a Microsoft apresenta um bom índice de tesouro, isto é, a diferença entre o ativo financeiro e o passivo financeiro.

A Nintendo, por sua vez, também apresenta um bom índice de saldo de tesouraria. Dessa forma, possui recursos suficientes para constituir uma margem de boa segurança financeira no período estudado.

Encerrando de vez a análise, a Sony, pelo menos, consegue apresentar um bom índice de tesouraria. Todavia, mesmo assim, o Capital de Giro ainda aparenta negatividade, significando uma situação muito perigosa.

TABELA 23 – ANÁLISE COMPARATIVA EM TERMOS DE DINAMICIDADE PATRIMONIAL

Indicador/Empresa	Microsoft	Nintendo	Sony
Capital de Giro	1ª	2ª	3ª
Necessidade de Capital de Giro	2ª	1ª	3ª
Saldo de Tesouraria	1ª	2ª	3ª

TABELA 24 – SITUAÇÃO DA EMPRESA

Empresa	CG	NCG	ST	Tipo	Descrição
Microsoft	+	-	+	I	Excelente
Nintendo	+	+	+	II	Sólida
Sony	-	-	+	VI	Alto Risco

TABELA 25 – RANKING DAS EMPRESAS

Análises/Empresas	1º lugar	2º lugar	3º lugar
Análise Financeira	Nintendo	Microsoft	Sony
Análise Estrutural	Nintendo	Microsoft	Sony
Análise Econômica	Microsoft	Nintendo	Sony
Análise Temporal	Microsoft	Sony	Nintendo
Análise Dinâmica	Microsoft	Nintendo	Sony

Levando-se os resultados das análises em consideração, com destaque para a igualdade de considerações do mercado (as empresas são concorrentes diretas em nível de oligopólio), chega-se a conclusão que a Microsoft é a melhor firma estruturada das três empresas, mesmo não detendo uma liquidez tão alta quanto a Nintendo (que vem em segundo lugar). A Sony, infelizmente, demonstra vários vieses em seu Balanço Patrimonial e DRE. O baixo nível do Patrimônio Líquido, o grande Ativo não Circulante e os pequenos números da Receita Líquida agravam a situação de alto risco da empresa.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como principal objetivo realizar uma análise econômico-financeira das três maiores e principais empresas do ramo de videogames (Microsoft, Nintendo e Sony). Para alcançar esse fim e assegurar que as observações sejam precisas e isentas de vieses, o estudo foi segmentado em cinco áreas diferentes (Financeira, Estrutural, Econômica, Temporal e Dinâmica).

Feito isso e comparando os resultados das firmas, chega-se a conclusão que a melhor das três, em termos contábeis, é a americana Microsoft, apresentando uma estrutura patrimonial sólida e amplos recursos financeiros. A japonesa Nintendo fica em segundo lugar, graças ao número de vendas desacelerado dos últimos períodos analisados. Em terceiro, vem a outra japonesa Sony. Essa empresa aparentou diversos índices de dificuldades monetárias no seu patrimônio e nas suas vendas.

Sugere-se, como futuras pesquisas, uma nova visita aos relatórios dessas empresas e a realização de uma nova pesquisa abrangendo um período de 10 anos (2009-2018), para acompanhar os próximos índices deste setor em especial e investigar se a Sony consegue sair deste cenário infeliz.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Waldon Volpiceli. **Uma Breve História das Crises Econômicas**. 1ª Ed. São Paulo: Blog Books, 2011.
- ASSAF NETO, Alexandre. **Estrutura e Análise de Balanços: um enfoque econômico-financeiro**. 5º Ed. São Paulo: Atlas, 2000.
- BRAGA, Roberto. **Análise Avançada do Capital de Giro**. FIPECAFI/USP, Caderno de Estudos nº 3, p. 1-20. Set. 1991.
- BEUREN, Ilse Maria. **Como Elaborar Trabalhos Monográficos em Contabilidade**. 3º Ed. São Paulo: Atlas, 2013.
- CASSAGNOL, Danielle; SUITERS, Tyler. **Eight-Generation Consoles are Reenergizing the Video Game Market**. CEA, EUA, 06 dez. 2014. Press Releases.
- CHADE, Jamil. **Brasil fica para trás no mercado de tecnologia**. O Estado de São Paulo, São Paulo, 13 fev. 2014. Economia.
- FLEURIET, Michel; KEHDY, Ricardo; BLANC, Georges. **O Modelo Fleuriet: A Dinâmica Financeira das Empresas Brasileiras**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam; ENGELS, Rutger C. M. E. **The Benefits of Playing Video Games**. American Psychologic Association: Vol 69, No 1, p. 66-78.
- GOKAY, Bulent. **The 2008 World Economic Crisis: Global Shifts and Faultlines**. Global Research, EUA, 15 fev. 2009. Global Economy.
- IUDÍCIBUS, Sérgio de. **Análise de Balanços**. 7º Ed. São Paulo: Atlas, 1998.
- MARION, J. C. **Análise das Demonstrações Contábeis: contabilidade empresarial**. 7º Ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- MATARAZZO, Dante C. **Análise financeira de balanços: abordagem básica e gerencial**. 5º Ed. São Paulo: Atlas, 1998.
- MELO, Alisson Curátola de; COUTINHO, Eduardo Senra. **O Modelo Fleuriet como Indicador Conjunto de Solvência e Rentabilidade**. EnAnpad: 2007
- PADOVEZE, C.L. **Contabilidade Gerencial: um enfoque em sistema de informação contábil**. 3ªed. São Paulo: Atlas, 2000.
- PARKIN, Simon. **Xbox vs Playstation: Beginning of the End for Consoles?** Technology Review, EUA, 22 nov. 2013. Computing News.

SILVEIRA, Moisés Prates. **Gestão Econômico-Financeira nas Empresas**. Curitiba: UFPR, 2011.

STUART, Keith. **Are we in the next generation of vídeo games yet?** The Guardian, EUA, 11 nov. 2014. Tech.

ANEXOS

Nesta seção do trabalho, encontram-se as tabelas utilizadas como base para se obter os resultados dos índices. Valores foram todos convergidos para a moeda dos Estados Unidos (dólar), conforme descrito na metodologia.

TABELA 26 – BALANÇO PATRIMONIAL MICROSOFT

Microsoft (Milhões de dólares)	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo	77.888	86.113	108.704	121.271	142.431	172.384
Disponível	31.447	36.788	52.772	63.040	77.022	85.709
Inventário	717	740	1.372	1.137	1.938	2.660
Outros	17.116	18.148	20.774	20.907	22.506	25.877
Ativo Circulante	49.280	55.676	74.918	85.084	101.466	114.246
Realizável no Longo Prazo	4.933	7.754	10.865	9.776	10.844	14.597
Imobilizado	7.535	7.630	8.162	8.269	9.991	13.011
Intangível	14.262	13.552	13.325	16.622	17.738	27.108
Outros bens no longo prazo	1.878	1.501	1.434	1.520	2.392	3.422
Ativo não Circulante	28.608	30.437	33.786	36.187	40.965	58.138
Passivo	77.888	86.113	108.704	121.271	142.431	172.384
Fornecedores	3.324	4.025	4.197	4.175	4.828	7.432
Imposto de Renda	725	1.074	580	789	592	782
Outros passivos no curto prazo	22.985	21.048	23.997	27.724	31.997	37.411
Passivo Circulante	27.034	26.147	28.774	32.688	37.417	45.625
Dívidas no Longo Prazo	3.746	4.939	11.921	10.713	12.601	20.645
Receita não realizada no longo prazo	1.281	1.178	1.398	1.406	1.760	2.008
Imposto Diferido	0	229	1.456	1.893	1.709	2.728
Outros passivos no longo prazo	6.269	7.445	8.072	8.208	10.000	11.594
Passivo não Circulante	11.296	13.791	22.847	22.220	26.070	36.975
Patrimônio Líquido	39.558	46.175	57.083	66.363	78.944	89.784

Fonte: Annual Reports dos anos 2009-2014. Disponíveis em <https://www.microsoft.com/investor/AnnualReports/default.aspx>

TABELA 27 – DEMONSTRAÇÃO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO MICROSOFT

Microsoft (Milhões de dólares)	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	58.437	62.484	69.943	73.723	77.849	86.833
Imposto sobre Venda	-12.155	-12.395	-15.577	-17.530	-20.249	-26.934
Receita Líquida de Vendas e Serviços	46282	50089	54366	56.193	57.600	59.899
Despesas Operacionais	-25.377	-26.906	-28.115	-34.934	-31.124	-32.201
Lucro Antes do Imposto de Renda	19.821	25.013	28.071	22.267	27.052	27.820
Imposto de Renda	-5.252	-6.253	-4.921	-5.289	-5.189	-5.746
Lucro Líquido após Imposto de Renda	14.569	18.760	23.150	16.978	21.863	22.074

Fonte: Annual Reports dos anos 2009-2014. Disponíveis em <https://www.microsoft.com/investor/AnnualReports/default.aspx>

TABELA 28 – BALANÇO PATRIMONIAL NINTENDO

Nintendo (Milhares de dólares)	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo	15.109,96	14.694,56	13.637,41	11.418,62	12.081,83	10.901,33
Disponível	6.310,14	7.401,56	6.783,02	3.855,35	3.995,04	3.957,79
Inventário	1.207,89	1.040,34	773,64	654,58	1.491,34	1.341,79
Outros	6.239,78	4.837,47	4.698,98	5.009,36	4.462,37	3.246,32
Ativo Circulante	13.757,81	13.279,36	12.255,63	9.519,29	9.948,75	8.545,90
Realizável no Longo Prazo	741,05	716,79	660,78	1.101,91	1.323,54	1.465,43
Imobilizado	593,00	664,11	674,77	733,12	718,90	785,97
Intangível	18,10	34,30	46,22	64,30	90,65	104,03
Outros bens no longo prazo	-	-	-	-	-	-
Ativo não Circulante	1.352,15	1.415,20	1.381,77	1.899,33	2.133,09	2.355,44
Passivo	15.109,96	14.694,56	13.637,41	11.418,62	12.081,83	10.901,33
Fornecedores	2.977,11	2.208,07	1.791,12	723,47	893,24	397,74
Imposto de Renda	697,19	464,51	269,54	8,41	29,73	123,52
Outros passivos no curto prazo	823,25	709,97	700,29	543,76	682,04	759,34
Passivo Circulante	4.497,55	3.382,55	2.760,95	1.275,64	1.605,01	1.280,61
Dívidas no Longo Prazo	-	-	-	-	-	154,86
Receita não realizada no longo prazo	11,50	-	-	-	-	-
Imposto Diferido	-	-	-	-	-	-
Outros passivos no longo prazo	121,35	140,71	159,66	183,05	215,96	114,82
Passivo não Circulante	132,84	140,71	159,66	183,05	215,96	269,68
Patrimônio Líquido	10.463,46	11.153,17	10.696,53	9.938,54	10.243,08	9.332,84

Fonte: Annual Reports de 2009-2014. Disponíveis em <http://www.nintendo.co.jp/ir/en/library/annual>

TABELA 29 – DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS DO EXERCÍCIO NINTENDO

Nintendo (Milhares de dólares)	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	15.342	11.969	8.464	5.404	5.302	4.771
Imposto sobre Venda	-6.623	-4.800	-5.227	-4.122	-4.131	-3.409
Receita Líquida de Vendas e Serviços	8.720	7.170	3.237	1.282	1.171	1.362
Despesas Operacionais	-2.878	-1.760	-2.168	-1.790	-1.084	-1.311
Lucro Antes do Imposto de Renda	5.841	5.410	1.069	-508	87	51
Imposto de Renda	-1411,34	-1159,02	-419,413	147,356	-25,2756	-284,815
Lucro Líquido após Imposto de Renda	4.430	4.251	650	-361	62	-234

Fonte: Annual Reports de 2009-2014. Disponíveis em <http://www.nintendo.co.jp/ir/en/library/annual/>

TABELA 30 – BALANÇO PATRIMONIAL SONY

Sony (Milhares de dólares)	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo	100.247,09	107.361,66	107.737,23	110.946,08	118.584,38	122.179,90
Disponível	5.513,97	9.943,41	8.464,79	7.464,82	6.895,59	8.732,27
Inventário	6.784,67	5.386,02	5.874,91	5.900,02	5.925,07	6.124,41
Outros	17.913,85	19.157,44	17.737,06	17.968,56	17.607,94	20.231,12
Ativo Circulante	30.212,49	34.486,87	32.076,75	31.333,39	30.428,60	35.087,79
Realizável no Longo Prazo	40.040,64	44.220,94	49.171,43	52.733,05	61.057,96	66.080,42
Imobilizado	9.812,02	8.410,88	7.717,59	7.768,74	7.189,23	6.258,48
Intangível	7.011,96	6.824,04	7.177,35	9.015,90	11.163,84	5.638,09
Outros bens no longo prazo	13.169,98	13.418,94	11.594,11	10.094,99	8.744,74	9.115,12
Ativo não Circulante	70.034,60	72.874,79	75.660,48	79.612,69	88.155,78	87.092,11
Passivo	100.247,09	107.361,66	107.737,23	110.946,08	118.584,38	122.179,90
Fornecedores	13.331,43	15.189,67	15.072,82	15.286,52	13.929,98	15.756,49
Imposto de Renda	389,55	577,23	729,28	529,01	626,51	682,93
Outros passivos no curto prazo	18.079,19	18.111,26	18.705,02	21.985,03	21.450,90	23.477,58
Passivo Circulante	31.800,17	33.878,16	34.507,12	37.800,56	36.007,38	39.917,01
Dívidas no Longo Prazo	5.508,62	7.712,07	6.777,72	6.360,42	7.830,74	7.649,00
Receita não realizada no longo prazo	-	-	-	-	-	-
Imposto Diferido	1.571,77	1.973,66	2.555,32	2.374,01	3.086,80	3.428,73
Outros passivos no longo prazo	34.525,51	36.381,36	39.231,46	43.465,32	49.337,83	53.699,60
Passivo não Circulante	41.605,90	46.067,09	48.564,50	52.199,74	60.255,37	64.777,33
Patrimônio Líquido	26.841,03	27.416,41	24.504,37	20.778,77	22.296,61	23.224,00

Fonte: Annual Reports dos anos 2009-2014 disponíveis em <http://www.sony.net/SonyInfo/IR/financial/ar/Archive.html>

TABELA 31 – DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS DO EXERCÍCIO SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Receita Bruta de Vendas e Serviços	64.503,15	60.197,41	59.924,34	54.181,72	56.705,28	64.814,18
Imposto sobre Venda	- 47.234,24	- 40.826,13	- 40.315,45	- 36.602,83	- 37.428,76	- 42.891,32
Receita Líquida de Vendas e Serviços	17.268,91	19.371,28	19.608,89	17.578,89	19.276,52	21.922,85
Despesas Operacionais	- 18.728,83	- 19.146,71	- 19.277,00	- 18.254,05	- 17.256,44	- 21.708,06
Lucro Antes do Imposto de Renda	- 1.459,92	224,57	983,97	- 675,16	2.020,08	214,80
Imposto de Renda	- 606,99	- 116,47	- 3.549,25	- 2.643,15	- 1.171,56	- 789,24
Lucro Líquido após Imposto de Renda	- 852,93	108,10	- 1.838,52	- 3.318,32	848,52	- 574,45

Fonte: Annual Reports dos anos 2009-2014 disponíveis em
<http://www.sony.net/SonyInfo/IR/financial/ar/Archive.html>

APÊNDICE

Nesta seção do trabalho, encontram-se as tabelas e índices que foram calculados e demonstrados nos gráficos e explicações anteriores.

TABELA 32 – ÍNDICES DAS ANÁLISES MICROSOFT

Microsoft	Fórmulas	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Liquidez Imediata	Disp/PC	1,16	1,41	1,83	1,93	2,06	1,88
Liquidez Seca	(AC - Est)/PC	1,80	2,10	2,56	2,57	2,66	2,45
Liquidez Corrente	AC/PC	1,82	2,13	2,60	2,60	2,71	2,50
Liquidez Geral	(AC+RLP)/(PC + PELP)	1,76	2,04	2,11	2,19	2,25	1,94
Participação de Capital de Terceiros	(PC + PNC)/PL	0,97	0,86	0,90	0,83	0,80	0,92
Composição das Exigibilidades	PC/(PC+PNC)	0,71	0,65	0,56	0,60	0,59	0,55
Imobilização dos Recursos Próprios	Imob/PL	0,19	0,17	0,14	0,12	0,13	0,14
Imobilização dos Recursos não Correntes	AP/PL+ ELP	0,55	0,44	0,33	0,34	0,33	0,39
Margem Líquida	LLIR/VL	0,31	0,37	0,43	0,30	0,38	0,37
Rentabilidade do Ativo Total	LLIR/AT	0,19	0,22	0,21	0,14	0,15	0,13
Rentabilidade do Patrimônio Líquido	LLIR/PL	0,37	0,41	0,41	0,26	0,28	0,25
Giro do Ativo	VL/AT	0,59	0,58	0,50	0,46	0,40	0,35

TABELA 33 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Financeiro	31.447	36.788	52.772	63.040	77.022	85.709
Ativo Cíclico	17.833	18.888	22.146	22.044	24.444	28.537
Ativo Permanente	28.608	30.437	33.786	36.187	40.965	58.138
Passivo Financeiro	2.006	2.481	3.434	4.088	4.061	5.518
Passivo Cíclico	26.309	25.073	28.194	31.899	36.825	44.843
Passivo Permanente	43.304	51.114	69.004	77.076	91.545	110.429

TABELA 34 – ÍNDICES FLEURIET MICROSOFT

Microsoft	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Capital de Giro	14.696	20.677	35.218	40.889	50.580	52.291
Necessidade de Capital de Giro	-8.476	-6.185	-6.048	-9.855	-12.381	-16.306
Saldo de Tesouraria	29.441	34.307	49.338	58.952	72.961	80.191

TABELA 35 – ÍNDICES DAS ANÁLISES NINTENDO

Nintendo	Fórmulas	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Liquidez Imediata	Disp/PC	1,40	2,19	2,46	3,02	2,49	3,09
Liquidez Seca	(AC - Est)/PC	2,79	3,62	4,16	6,95	5,27	5,63
Liquidez Corrente	AC/PC	3,06	3,93	4,44	7,46	6,20	6,67
Liquidez Geral	(AC+RLP)/(PC + PELP)	3,22	4,14	4,68	8,33	7,02	6,97
Participação de Capital de Terceiros	(PC + PNC)/PL	0,44	0,32	0,27	0,15	0,18	0,17
Composição das Exegibilidades	PC/(PC+PNC)	0,97	0,96	0,95	0,87	0,88	0,83
Imobilização dos Recursos Próprios	Imob/PL	0,06	0,06	0,06	0,07	0,07	0,08
Imobilização dos Recursos não Correntes	AP/PL+ ELP	0,06	0,06	0,07	0,08	0,08	0,09
Margem Líquida	LLIR/VL	0,51	0,59	0,20	-0,28	0,05	-0,17
Rentabilidade do Ativo Total	LLIR/AT	0,29	0,29	0,05	-0,03	0,01	-0,02
Rentabilidade do Patrimônio Líquido	LLIR/PL	0,42	0,38	0,06	-0,04	0,01	-0,03
Giro do Ativo	VL/AT	0,58	0,49	0,24	0,11	0,10	0,12

TABELA 36 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Financeiro	6.310	7.402	6.783	3.855	3.995	3.958
Ativo Cíclico	7.448	5.878	5.473	5.664	5.954	4.588
Ativo Permanente	1.352	1.415	1.382	1.899	2.133	2.355
Passivo Financeiro	709	465	270	8	30	124
Passivo Cíclico	3.800	2.918	2.491	1.267	1.575	1.157
Passivo Permanente	10.463	11.153	10.697	9.939	10.243	9.488

TABELA 37 – ÍNDICES FLEURIET NINTENDO

Nintendo	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Capital de Giro	9.111	9.738	9.315	8.039	8.110	7.132
Necessidade de Capital de Giro	3.647	2.960	2.981	4.397	4.378	3.431
Saldo de Tesouraria	5.601	6.937	6.513	3.847	3.965	3.834

TABELA 38 – ÍNDICES DAS ANÁLISES SONY

Sony	Fórmulas	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Liquidez Imediata	Disp/PC	0,17	0,29	0,25	0,20	0,19	0,22
Liquidez Seca	(AC - Est)/PC	0,74	0,86	0,76	0,67	0,68	0,73
Liquidez Corrente	AC/PC	0,95	1,02	0,93	0,83	0,85	0,88
Liquidez Geral	(AC+RLP)/(P C + PELP)	1,88	1,89	1,97	1,90	2,09	2,13
Participação de Capital de Terceiros	(PC + PNC)/PL	2,73	2,92	3,39	4,33	4,32	4,51
Composição das Exigibilidades	PC/(PC+PNC)	0,43	0,42	0,42	0,42	0,37	0,38
Imobilização dos Recursos Próprios	Imob/PL	0,37	0,31	0,31	0,37	0,32	0,27
Imobilização dos Recursos não Correntes	AP/PL+ ELP	0,93	0,82	0,85	0,99	0,90	0,68
Margem Líquida	LLIR/VL	-0,05	0,01	-0,09	-0,19	0,04	-0,03
Rentabilidade do Ativo Total	LLIR/AT	-	0,01	0,02	0,03	0,01	0,00
Rentabilidade do Patrimônio Líquido	LLIR/PL	-0,03	0,00	-0,08	-0,16	0,04	-0,02
Giro do Ativo	VL/AT	0,17	0,18	0,18	0,16	0,16	0,18

TABELA 39 – REORGANIZAÇÃO BALANÇO SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Ativo Financeiro	5.514	9.943	8.465	7.465	6.896	8.732
Ativo Cíclico	24.699	24.543	23.612	23.869	23.533	26.356
Ativo Permanente	70.035	72.875	75.660	79.613	88.156	87.092
Passivo Financeiro	1.961	2.551	3.285	2.903	3.713	4.112
Passivo Cíclico	31.411	33.301	33.778	37.272	35.381	39.234
Passivo Permanente	66.875	71.510	70.514	70.605	79.465	84.573

TABELA 40 – ÍNDICES FLEURIET SONY

Sony	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Capital de Giro	-3.159	-1.365	-5.147	-9.008	-8.691	-2.520
Necessidade de Capital de Giro	-6.712	-8.757	-10.166	-13.403	-11.848	-12.879
Saldo de Tesouraria	3.553	7.393	5.180	4.562	3.182	4.621