

O Perfil da Publicação Brasileira sobre Jogos de Empresas

Marcella Luiza Santos Mendes

(Graduada em Administração / UFF) E-mail: marcellaluizasantosmendes@gmail.com

Resumo

Devido ao cenário de desenvolvimento ao qual se encontra a área de Administração de Empresas, com inovações tais quais os Jogos de Empresas, este artigo propõe a análise das publicações brasileiras sobre Jogos de Empresas, entender como se deu a progressão e o desenvolvimento dessas publicações a partir de gráficos e tabelas. O problema do trabalho é: “Qual a dinâmica da produção científica sobre Jogos de Empresas a partir das publicações brasileiras?”. Para responder esta pergunta foi utilizado um método chamado “Research Profiling”, podendo ser traduzido como Perfil de Pesquisa, que tem um escopo mais amplo que o da bibliometria, podendo examinar inclusive palavras. Concluiu-se, portanto, que este ramo de pesquisa está se tornando maior com o passar o tempo e que os autores mais produtivos são os autores mais referenciados e pertencentes às Instituições mais produtivas. As bases de pesquisa utilizadas foram uma limitação para este trabalho.

Palavras-chave: Jogos de Empresas; *Research Profile*; Perfil de Pesquisa; Administração.

1. Introdução

Segundo Bertero (2006), área de ensino alguma apresenta tamanha importância quanto à área de Administração no Brasil, que tem registrado, na graduação, grande número de matrículas. A formação em Administração é relativamente recente, o início se deu nos Estados Unidos ao final do século XIX e, embora a França também reivindique que o início do curso aconteceu em suas terras, o crescimento do ensino de Administração ocorreu concomitantemente com a consolidação dos EUA como superpotência, no século XX, tal fato fez com que a Administração passasse a ser mundialmente conhecida como *management*, tornando-a vista pela maioria como uma criação norte-americana.

Por meio do ensino norte-americano, o Brasil pôde começar a escolarização da administração, sendo São Paulo a cidade pioneira para administração de negócios, com a Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (EAESP), fundada em 1944. Primeiramente, especialistas norte-americanos enviaram ao Brasil um programa de Educação Executiva e, após isso, surgiram os cursos de graduação e pós-graduação que posteriormente se espalharam pelo país. Nesta época, o ensino de administração era voltado apenas para especialização e a ideia de formar administradores profissionais, inclusive para a área empresarial, era novidade nos anos 50 e 60.

De acordo com Silva e Fischer (2008), o campo da Administração voltada para formação de administradores de empresas surgiu com as mudanças do mercado, que se deu pelo aumento das empresas já existentes, a criação de novas e, conseqüentemente, a necessidade de profissionais capazes de dirigi-las. Administrar uma empresa era papel dos donos, ou herdeiros que, independente de serem ou não administradores, conduziam-na. Porém, com todo este crescimento, era praticamente impossível um proprietário administrar a empresas sem auxílio de um profissional da área, pois houve aumento da competitividade, requerendo técnicas e conhecimento para obter sucesso nesse âmbito.

Com isto, a população passou a procurar educação e formação, para entrar de forma bem sucedida no mercado empresarial, o que fez com que os cursos de graduação em

Administração de Empresas obtivessem uma grande evolução no número de matrículas e rápida expansão pelo país.

Para Bertero (2006) os grandes eixos para a formação do administrador que nortearam os primeiros cursos de graduação que foram implantados são o embasamento nas ciências sociais e a ênfase na administração como profissão modernizadora. O curso de graduação em Administração, com base nos dados apresentados pelo Ministério da Educação, precisa fornecer algumas condições para que o futuro profissional compreenda questões necessárias, sejam elas técnicas, científicas, sociais e econômicas da produção, que auxiliem o gerenciamento e a tomada de decisões, além de possibilitar o desenvolvimento do profissional para boa assimilação de novas informações, gerando flexibilidade intelectual.

A fim de aproximar da realidade a teoria aprendida nos cursos de Administração, uma atividade foi desenvolvida, chamada Jogos de Empresas, que, para Santos e Lovato (2007) é uma integração da teoria à realidade, ou seja, é uma forma de aprendizagem vivencial, na qual os alunos aprendem com a prática e a integram com o conhecimento teórico adquirido anteriormente.

Segundo Keys e Wolfe (1990) os jogos de empresas são representações da realidade utilizadas para o aprendizado ou testes de teorias no ambiente de gerenciamento empresarial. Sua história teve origem no ramo militar quando oficiais se preparavam para a guerra por intermédio de simulações (*war games*) e, a partir da década de 1950, essa lógica passou a ser usada para o treinamento de tomada de decisões entre executivos.

O uso de Jogos de Empresas no Brasil, segundo Santos e Lovato (2007), intensificou-se na década de 90, especialmente depois que o Ministério da Educação propôs a introdução de métodos alternativos de ensino nos cursos de nível superior. Com o aumento do uso dos Jogos de Empresas, houve certo interesse, da parte dos pesquisadores, em aprofundar estudos sobre este assunto.

A partir desse cenário, o presente artigo tem por objetivo entender como se deu a progressão e o desenvolvimento das publicações brasileiras na área de jogos de empresas, analisando o perfil destas publicações através de tabelas e gráficos. O problema do trabalho é: “Qual a dinâmica da produção científica sobre Jogos de Empresas a partir das publicações brasileiras?”.

Para realizar a pesquisa foi utilizado um método chamado “*Research Profiling*”, podendo ser traduzido como Perfil de Pesquisa. Este método, de acordo com Motta *et al.* (2011) tem como finalidade a avaliação de determinado campo de conhecimento e é baseado na bibliometria, porém mais amplo, podendo examinar até mesmo palavras, pela mineração de texto.

2. Procedimentos Metodológicos

Após definir o objetivo da pesquisa, iniciou-se um processo de seleção das fontes de extração dos dados. As bases Anpad, Spell, Scielo, Semead e RAEP foram selecionadas por serem as principais fontes de artigos no Brasil que contêm os dados necessários para a realização desta pesquisa.

A fim de identificar publicações na área de Jogos de Empresas, foram feitas buscas e para realizá-las, estabeleceram-se os seguintes argumentos: “Jogos de Empresas”, “Jogo de Empresa”, “Jogos de Empresa” e “Jogo de Empresas”. Nas bases da Anpad, Spell e Scielo, a pesquisa foi realizada preenchendo os campos “título”, “palavra-chave” e “todos os índices” com os argumentos definidos. Já nas páginas do Semead e da RAEP, a busca foi feita por edição, ou seja, em cada edição do evento ou da revista, pesquisou-se por artigos na área de Jogos de Empresas.

Foram encontrados e extraídos 86 artigos, os dados dos mesmos auxiliaram a construção de uma Estrutura para a Análise do Conjunto de Dados, composta por 12 campos: o campo “Item”, que foi criado a fim de identificar cada artigo por um número (de 01 a 86), o campo “Título”, que consta o título de cada artigo, o campo “Autores” o qual é composto pelos nomes dos autores e coautores das publicações, o campo “Afiliação”, que fornece o nome da Instituição dos autores e coautores, o “Ano”, que indica o ano de cada artigo, o “Resumo”, sendo um campo que contém o resumo completo de cada publicação, o campo “Autores Citados”, composto pelos nomes de todos os autores que foram citados nas referências bibliográficas de cada artigo, outro campo construído foi o de “Referência Completa”, apresentado todas as referências bibliográficas utilizadas pelos autores, o campo “Tipo” indica se o artigo foi publicado em uma revista ou um evento, o campo “Fonte” indica a qual evento ou revista cada artigo pertence e, por fim, o campo “Base”, que informa qual foi a base de extração de cada publicação.

Os dados apresentados na Estrutura construída foram tratados com a ajuda do software Vantage Point. Realizou-se uma limpeza dos dados e a padronização dos nomes dos autores, citações e palavras-chave, para realizar a análise dos principais autores nesta área, as Instituições mais produtivas, os autores mais referenciados, o volume de publicação por ano e as principais palavras-chave.

Com todas as informações já tratadas e com os dados fornecidos pela Estrutura construída, foi possível responder às perguntas como: Quais as bases que contém mais artigos sobre Jogos de Empresas? Quando foram publicados? Quais os autores mais produtivos? Quais as Instituições mais produtivas? Onde são publicados os artigos? Quais os autores mais referenciados?

As análises e respostas para cada uma destas perguntas serão apresentadas na próxima seção.

3. Análise dos Resultados

Com o auxílio dos dados extraídos das publicações por meio da estrutura construída e, após o tratamento no software Vantage Point, foram elaborados gráficos e tabelas para que as análises pudessem ser realizadas, no intuito de responder às perguntas citadas anteriormente.

Foram encontradas 86 publicações, a maior parte extraída da página do Semead, totalizando 32 registros, sendo essa a que mais contém artigos relacionados à área de pesquisa. Ainda, a base Anpad, forneceu 29 artigos, as bases Spell, Scielo e RAEP proporcionaram a extração de uma quantidade menor de publicações, sendo 15, 13 e 3, respectivamente, conforme mostra a figura 1.

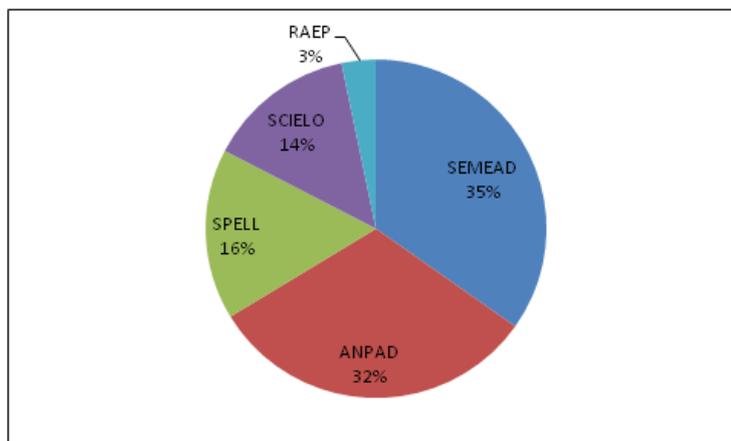


Figura 1: Percentual de artigos encontrados em cada base.

Fonte: Elaborado pelos autores.

No que se refere ao ano de publicação é possível observar, pelo gráfico abaixo, a evolução da quantidade de artigos que são publicados por ano. As publicações sobre Jogos de Empresas no Brasil tiveram o seu início em 1977, com dois registros, quando os autores Paulo Goldshmidt e Roberto Vatan dos Santos publicaram na Revista de Administração de Empresas sobre o tema.

Posterior a isso, somente em 2001 houve outra publicação, sendo 2002 um ano improdutivo e, a partir de 2003, com três registros, as pesquisas nesta área começaram a crescer e tornaram-se mais frequentes. Em 2004 somente um trabalho foi publicado e em 2005 foram dois, já em 2006 quatro publicações foram realizadas, crescendo em 2007 para seis e em 2008 para doze, atingindo seu ápice em 2009, com treze artigos, houve uma pequena queda em 2010, voltando à margem de doze publicações e permanecendo no ano de 2011, houve outra queda em 2012, para onze artigos e em 2013 foram localizados apenas cinco registros.

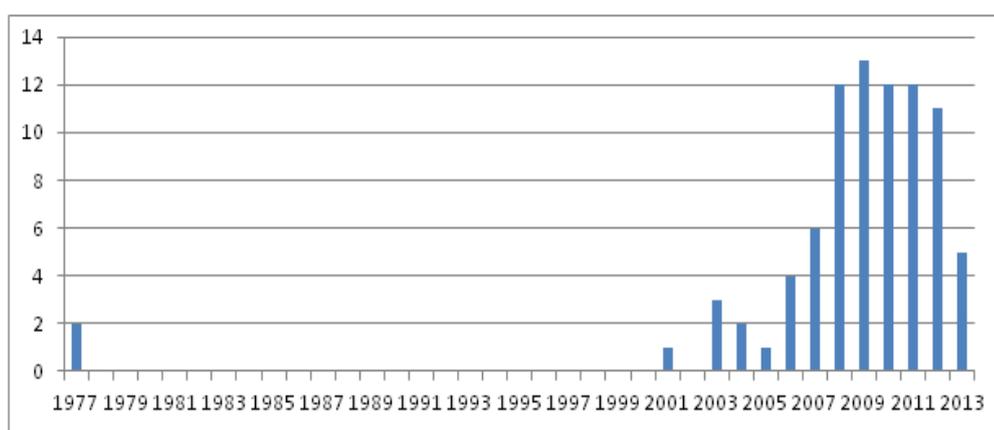


Figura 2: Ano de Publicação
Fonte: Elaborado pelo autor.

A Tabela 1 apresenta os autores com duas ou mais publicações, organizados em ordem decrescente. Por meio dos dados exibidos, nota-se que Antonio Carlos Aidar Sauaia é o autor mais produtivo no âmbito nacional, destacando-se com 25 publicações, sendo quase o dobro do segundo autor, Gustavo da Silva Motta, que tem um total de 13 publicações. Vale ressaltar também a terceira e quarta posição, com os autores Murilo Alvarenga Oliveira e Paulo da Costa Lopes, com 12 e 11 publicações, respectivamente.

Tabela 1: Autores com dois ou mais artigos publicados

Autores	Registros
Antonio Carlos Aidar Sauaia	25
Gustavo da Silva Motta	13
Murilo Alvarenga Oliveira	12
Paulo da Costa Lopes	11
Daniel Reis Armond de Melo	7
Roberto Portes Ribeiro	6
Rogério Hermida Quintella	5
Pauli Adriano de Almada Garcia	4
Roberto Brasileiro Paixão	4
Sheila Serafim da Silva	3
Adriano Maniçoba da Silva	2
Anderson Luis Walker Amarin	2
André Rosenfeld Rosas	2

Andrei Aparecido de Albuquerque	2
Bianca Jupiara Fortes	2
Cristhian Saggin	2
David Kallás	2
Edson Bergamaschi Filho	2
Federico Natalio Madkur	2
Fernando Carvalho de Almeida	2
Fernando Natal De Pretto	2
Juliano dos Santos Moreira	2
Marco Antônio Silva	2
Marco Aurélio Carino Bouzada	2
Rafael Borim de Souza	2
Renata de Aragão Torquato	2
Sabrina Arruda Zerrenner	2
Sergio Gilberto Bonocielli Junior	2

Fonte: Elaborado pelo autor.

As Instituições mais produtivas estão expostas na Tabela 2, sendo registrados o número de artigos pertencentes à Instituição e instâncias a quantidade de autores afiliados a uma mesma Instituição, observa-se que a Universidade de São Paulo (USP) é a mais produtiva com 40 artigos e 65

Tabela 2: Instituições mais produtivas

Afiliação	Registros	Instâncias
USP	40	65
UFF	18	30
UEL	13	29
UFBA	11	12
UEM	7	14
UFAM	7	7
UFSM	5	13
UFSCAR	3	3
ESPM	2	2
FGV	2	2
PUC/SP	2	2
UDESC	2	2
UFSC	2	2
UNAERP	2	2
UNIFACEF	2	2
UNINOVE	2	2

Fonte: Elaborado pelo autor.

A figura 3 mostra que a maior parte dos artigos publicados, 71%, ocorreu em eventos, sendo 29% publicados em periódicos. Portanto, é possível observar que publicações em periódicos ainda estão em fase de iniciação, enquanto publicações em eventos são mais comuns nesta área.

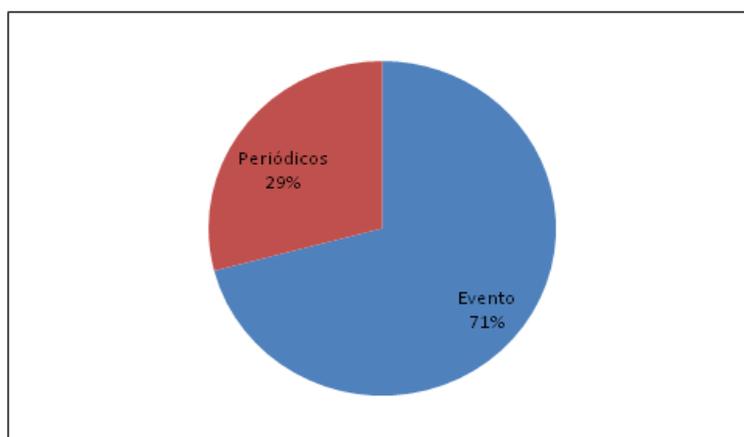


Figura 3: Local de publicação.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A tabela 3 mostra, de forma mais particular, de onde foram extraídos os artigos, ou seja, de qual evento ou periódico a publicação foi retirada. Nesse sentido, o evento SEMEAD, realizado pela USP, é a maior fonte de publicações na área de Jogos de Empresas, o que pode-se atrelar a existência de uma seção específica do tema em suas edições, desde 2008.

Tabela 3: Fonte das publicações.

Fonte	Registros	Tipo
SEMEAD	32	Evento
EnANPAD	19	Evento
EnEPQ	6	Evento
RAC	4	Periódico
RAEP	3	Periódico
Revista de Administração de Empresas	3	Periódico
3Es	2	Evento

Fonte: Elaborado pelo autor.

A fim de encontrar os autores mais citados, foi realizada uma busca nas referências de cada artigo, criou-se, então, uma lista, com o auxílio do *Vantage Point* para analisar as informações. De acordo com o que foi coletado e organizado, conforme mostra a tabela abaixo, o autor Antonio C. A. Sauaia é o autor mais referenciado pelos artigos, apareceu como referência em 76 artigos, 230 vezes (vide tabela 4).

Tabela 4: Autores mais referenciados.

Autores Citados	Registros	Instâncias
SAUAIA, Antonio C. A.	76	230
LOPES, P.	30	49
WOLFE, Joseph.	32	45
ROSAS, André Rosenfeld.	31	43
TANABE, Mário.	39	39
KEYS, J. Bernard	31	37
MARTINELLI, Dante Pinheiro.	29	31

KOLB, David.	28	31
FARIA, Anthony J.	22	31
MOTTA, Gustavo	14	25
GRAMIGNA, Maria. Rita.	17	19
PORTER, M. E.	10	16
ARBEX, Marco Aurélio	15	15
GOLDSCHMIDT, Paulo C.	15	15
KOPITTKKE, Bruno H.	14	15
KALLÁS, David	11	15
BERNARD, Ricardo R. S.	13	14
LAWTON, Leigh.	12	13
MINTZBERG, Henry	9	13
PAIXÃO, R. B.	9	13
BEPPU, Clóvis I.	12	12
GIL, Antonio Carlos.	12	12
LACRUZ, A. J.	12	12
BAZERMAN, M,	9	12
BERTERO, Carlos O.	9	12
MENDES, J. B.	11	11
OLIVEIRA, Murilo Alvarenga.	7	11
ANDERSON, Philip H.	10	10
OLIVIER, M.	10	10
ROCHA, L. A. G.	10	10
SANTOS, Luís Paulo G.	10	10
LEFEVRE, Fernando.	3	10

Fonte: Elaborado pelo autor.

4. Conclusão

Em conformidade com os dados apresentados na seção anterior, foi realizada uma análise e interpretação de cada informação, tornando possível chegar a algumas conclusões como, por exemplo, que a pesquisa na área de Jogos de Empresas é, de certa forma, recente no Brasil e que, a maior parte das publicações são realizadas em eventos, tendo uma menor parte publicada em periódicos. A publicação nesta área está se tornando maior com o passar do tempo.

Concluiu-se, também, que o autor mais produtivo no Brasil é também o mais citado, esse está afiliado à uma Instituição, a qual é a mais produtiva. Da mesma forma acontece com o segundo e o terceiro colocados no *ranking* de produtividade, pertencem a Instituição que ficou na segunda colocação.

Com as conclusões tiradas a partir do trabalho foi possível entender a dinâmica da produção de artigos científicos sobre Jogos de Empresas no Brasil, respondendo, portanto, a pergunta da pesquisa.

Foi encontrada como limitação a questão de que as buscas foram feitas nas maiores bases do País, podendo haver bases menores com outras publicações que não foram encontradas e utilizadas na pesquisa. Embora a quantidade tenha sido suficiente para obter resultados, uma amostra maior poderia mostrar-se mais apropriada.

Como sugestão para trabalhos futuros propõe-se a análise, de forma comparativa, dos dados nacionais com os achados em publicações internacionais.

5. Referências

BERTERO, C. O. **Ensino e pesquisa em administração**. Thomson, 2006.

BRAGGE, J., THAVIKULWAT, P. & TÖYLI, J. (2010) Profiling 40 Years of Research in Simulation & Gaming. **Simulation & Gaming**, v. 41, n.6, 869-897.

KEYS, B.; WOLFE, J. The role of management games and simulations in education and research. **Journal of management**, v. 16, n. 2, p. 307-336, 1990.

MOTTA, G. S., MELO, D. R. A., OLIVEIRA, M. A., QUINTELLA, R. H.; GARCIA, P. A. A. O Perfil da Pesquisa Acadêmica sobre Jogos de Empresas entre 2001 e 2010. **Anais do XXXV Encontro da ANPAD**. Rio de Janeiro, 2011.

PAIXÃO, R. B.; BRUNI, A. L.; CARVALHO JR, C. V. O. Jogos de empresas na academia: aspectos conceituais e metodológicos de uma amostragem de publicações brasileiras entre 1998 e 2006. **Anais do SEMINÁRIO DE ADMINISTRAÇÃO**, v. 10, 2007.

PORTER, A. L., KONGTHON, A. & LU, C. (2002). Research profiling: Improving the literature review. **Scientometrics**, 53, 351-370.

SANTOS, M. R. G. F.; LOVATO, S. Os Jogos de Empresas como Recurso Didático na Formação de Administradores. **RENOTE**, v. 5, n. 2, 2007.

SILVA, M. R. da; FISCHER, T. Ensino de administração: um estudo da trajetória curricular de cursos de graduação. **Anais do ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO**, v. 32, 2008.