

Editorial: Futuros desejáveis, expectativas ficcionais e a contribuição dos laboratórios de gestão

Desirable futures, fictional expectations and the contribution of management labs

Murilo Alvarenga Oliveira ^a

^a Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Fluminense, PPGA, Volta Redonda, RJ, Brasil, e-mail: malvarenga@id.uff.br

DOI: <http://doi.org/10.20401/lagos.13.2.386>

Palavras-chaves:

Futuros desejáveis
Expectativas ficcionais
Jogos de empresas
Laboratório de gestão

Keywords:

Desirable futures
Fictional expectations
Business games
Management lab

resumo

O futuro volátil e incerto demandam ambientes para pesquisa e ampliação das perspectivas metodológicas, onde atos de imaginação e expectativas ficcionais são recursos promissores. Assim, os estudiosos devem expandir as ferramentas metodológicas usando ambientes orientados para o futuro, ou seja, “laboratórios do futuro” que atuam como espaços para a criação de experimentos de pensamento ou pensamento utópico. Neste editorial apresentamos uma possível alternativa, projetando a contribuição do laboratório de gestão para a cocriação de futuros desejáveis.

© 2022 Revista LAGOS. Todos os direitos reservados.

abstract

The volatile and uncertain future demands environments for research and expansion of methodological perspectives, where acts of imagination and fictional expectations are promising resources. Thus, scholars should expand methodological tools using future-oriented environments, i.e., “laboratories of the future” that operate as spaces for creating thought experiments or utopian thinking. In this editorial we present a possible alternative, projecting the contribution of the management lab to the co-creation of desirable futures.

© 2022 LAGOS Journal. All rights reserved.

1. (Re-)buscando o futuro

Este editorial foi inspirado nas provocações do ensaio de Gümüşay e Reinecke (2022) “Researching for Desirable Futures: From Real Utopias to Imagining Alternatives” para o *Journal Management Studies*, no qual defendem que diante de um futuro volátil e precário, os estudiosos da administração poderiam ousar na (re)busca do futuro, onde atos de imaginação (disciplinada) se tornam insumos para a construção de teorias.

De acordo com Gümüşay e Reinecke (2022) é o momento de usarmos o conjunto de ferramentas teóricas e metodológicas à nossa disposição para cocriar o futuro; e alimentar ativamente a mudança social – não apesar da teoria, mas através dela. Porém, há dilemas a serem enfrentados: como uma ciência social empírica, a erudição da administração lida com o mundo social como ele existe e se tornou; nossas ferramentas metodológicas são baseadas em dados provenientes de eventos observáveis que já ocorreram. Assim, como podemos estudar, conceituar e teorizar o que não é (ainda) observável e não (ainda) existe? Poderíamos de fato construir teorias válidas baseadas em atos de imaginação?

Ao longo do ensaio os autores descrevem as possíveis alternativas metodológicas em realizar estudos sobre o futuro, por isso indica-se a leitura na íntegra. Mas uma das alternativas estimulou a associação do que estamos fazendo durante quinze anos, ambientes laboratoriais para gestão.

Para Gümüşay e Reinecke (2022) poderíamos nos concentrar em novos “locais de pesquisa”, onde atos de imaginação ocorrem e onde os atores se envolvem em deliberações projetivas em fóruns comunitários, movimentos sociais, diálogos com cidadãos ou arenas

políticas com o objetivo de imaginar e elaborar futuros possíveis, seriam locais hiperprojetivos. Como estudiosos da administração, seria possível simular esses locais de hiperprojetividade expandindo as ferramentas metodológicas usando *living labs* orientados para o futuro, ou seja, “laboratórios do futuro” que atuam como espaços para a criação de experimentos de pensamento ou pensamento utópico. A vantagem de estudar esses ambientes é que sua externalização na fala, texto, expressões e narrativas dos atores torna os futuros imaginados visíveis e empiricamente acessíveis. A análise pode se concentrar nas histórias fictícias, cenários ou mapas de ação que são construídos por meio de conversas. Para ter certeza, precisaríamos estar cientes de que a imaginação depende da dinâmica da interação e experimentar cenários que estimulem atos de imaginação.

2. Expectativas ficcionais

No ensaio de Gümüşay e Reinecke (2022) o constructo denominado “atos de imaginação” foi usado para delinear as projeções sobre futuros desejáveis e para seu aprofundamento pode recorrer a sociologia econômica com a teorização de Beckert (2013) sobre “expectativas ficcionais”.

Para Beckert (2013), em contraste com sistemas econômicos tradicionais, o capitalismo institucionaliza uma organização da atividade econômica na qual os atores são forçados a se orientar na direção de um futuro aberto e imprevisível. Tal futuro representa duas coisas: promessas de possibilidades ilimitadas para os atores, bem como uma ameaça permanente aos seus status econômicos. No nível micro, essa ordem temporal manifesta-se em futuros

imaginados que podem ou não se concretizar. No nível macro, as ações induzidas pela orientação temporal dos atores produzem tanto crescimento como crises esporádicas.

Assim as expectativas ficcionais são imagens de algum estado futuro do mundo ou cursos de eventos que são cognitivamente acessíveis no presente por meio de uma representação mental (Beckert, 2013). Neste sentido, o processo de decisão na economia não pode ser entendido apenas pelo cálculo racional e pela força social das macroestruturas, mas também pelas expectativas ficcionais.

3. Laboratórios de gestão para estudos do futuro

Na educação em negócios, os jogos sérios são representados pelos jogos de empresas (*business games*), estratégias de aprendizagem em negócios que usam simuladores para dinamizar um mercado (Hallinger & Wang, 2020). Entretanto, os laboratórios de gestão vão além dos jogos de empresas que são meio e não fim para a criação de um ambiente de encontro entre a teoria e a prática para então promover a aprendizagem plena com a prática do processo decisório e a flexibilidade temporal de organizar os eventos (Grijalvo, Segura, & Núñez, 2022), como também a capacidade analítica, como reforçam Wolfe (2016) e Mohsen, Abdollahi, & Omar (2019).

Um laboratório de gestão, que é formado por três pilares: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada (Suaia, 2015), torna-se um ambiente educacional capaz de estimular o educando a refletir criticamente os aspectos teóricos apresentados em disciplinas específicas. Assim, por meio da vivência eles podem refletir sobre vantagens e limites de teorias e modelos de gestão.

Dentre os benefícios do laboratório de gestão um deles é proporcionar ao aluno condições para realizar pesquisa, especificamente pesquisa aplicada. A partir dos dados emitidos pelo simulador organizacional e a experiência adquirida no jogo de empresas, o aluno trabalha em um problema de pesquisa que é investigado à luz das teorias (Oliveira & Silva Melo, 2020). Os experimentos com jogos de empresas ocorrem por exemplo para a racionalidade econômica (Suaia & Zerrenner, 2009) e sustentabilidade (Chatpinyakoo, Hallinger & Showanasai, 2022).

Um acadêmico que participa de um laboratório de gestão pode ampliar seus atos de imaginação e expectativas ficcionais do futuro, pois pode trazer as demandas das organizações para pesquisa com os estudantes que serão gestores sensíveis na cocriação do futuro.

4. Trabalhos desta edição.

No primeiro estudo desta edição com o título “Remuneração dos colaboradores e seus impactos nos jogos de empresas” (relatório científico), Joyce Moura Soares e Karen de Freitas Chaves analisam as mudanças nas taxas de retorno sobre investimento em relação ao valor da remuneração da empresa atacadista em um ambiente simulado. A partir do segundo estudo são apresentados relatos técnicos. No estudo de Felipe de Mattos Portilho, Marcos Vinicius dos Santos Rodrigues e Rodrigo da Silva Landim, denominado “Ferramenta decisória para o posicionamento estratégico de uma empresa atacadista”, os autores descrevem a PADT (Planilha de Apoio à Tomada de Decisão), que foi desenvolvida e aprimorada ao longo da dinâmica do ambiente simulado, objetivando a compilação de dados econômicos e financeiros estratégicos.

O terceiro trabalho, aos moldes de um relatório de gestão, intitulado “Decifrando o sucesso empresarial: uma análise da indústria Worker S.A pelo relatório de gestão” de autoria de Bruno Almeida Silva, Letícia Gama Marques, Maria Clara Correa de Moura, Maria Eduarda Carneiro e Pedro Henrique Paes Leme Barreto analisam a jornada da análise da indústria Worker S.A por meio das ações e variáveis que mais impactam e trazem resultados dentro da organização. E no quarto estudo, também um relatório de gestão, com o título “Análise do impacto do investimento em uma controlada no desempenho no jogo de empresas” dos autores: Diogo

Jose Euflauzino de Oliveira, Joao Edson de Brito Bazoti, Layla Diniz da Silva, Leonardo Oliveira Virote, Lucas Araujo Gomes da Silva, Renata Martins Baganha e Sarah Kelly Chaves de Azevedo, apresenta o investimento em uma nova indústria e a verticalização da produção como estratégia organizacional para analisar o impacto do investimento em uma controlada no desempenho do jogo.

Referências

- Beckert, J. (2013). Imagined futures: fictional expectations in the economy. *Theory and society*, 42(3), 219-240. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11186-013-9191-2>
- Chatpinyakoo C, Hallinger P, Showanasai P. (2022). Developing Capacities to Lead Change for Sustainability: A Quasi-Experimental Study of Simulation-Based Learning. *Sustainability*. 14(17):10563. DOI : <https://doi.org/10.3390/su141710563>
- Grijalvo, M., Segura, A., & Núñez, Y. (2022). Computer-based business games in higher education: A proposal of a gamified learning framework. *Technological Forecasting and Social Change*, 178, 121597.
- Gümüşay, A. A., & Reinecke, J. (2022). Researching for desirable futures: From real utopias to imagining alternatives. *Journal of Management Studies*, 59(1), 236-242. DOI: <https://doi.org/10.1111/joms.12709>
- Hallinger, P., & Wang, R. (2020). The evolution of simulation-based learning across the disciplines, 1965–2018: A science map of the literature. *Simulation & Gaming*, 51(1), 9-32. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878119888246>
- Mohsen, K., Abdollahi, S., & Omar, S. (2019). Evaluating the educational value of simulation games: Learners' perspective. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(4). DOI : <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1515646>
- Oliveira, M. A., & Silva Melo, N. H. (2020). Jogo de empresas e mercado de ações: uma análise do aprendizado dos alunos em um curso de Administração. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 21(3), 316-347. DOI : <https://doi.org/10.13058/raep.2020.v21n3.1787>
- Suaia, A. C. A. (2015). Laboratório de gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. Editora Manole.
- Suaia, A. C. A., & Zerrenner, S. A. (2009). Business games and experimental economics: a study of organizational rationality in decision making. *Revista de Administração Contemporânea*, 13, 189-209. DOI : <https://doi.org/10.1590/S1415-65552009000200003>
- Wolfe, J. (2016). Assuring Business School Learning With Games. *Simulation & Gaming*, 47(2), 206–227. DOI : <https://doi.org/10.1177/1046878116632872>