

4. Aplicação em Jogo de Ética Empresarial

Na primeira parte deste trabalho, o *framework* foi desenvolvido. Na segunda parte, que se inicia aqui, utilizamos o *framework* para construir um jogo sério envolvendo o conceito de ética empresarial para demonstrar dois pontos: o potencial do *framework* e que os conceitos arquitetados nos capítulos anteriores são válidos e aplicáveis a jogos com os mais diferentes temas.

O jogo intitula-se “Mercado de Informações e Ética Empresarial”. A ideia central é que o jogo seja capaz de transmitir conhecimento e estimular a sua descoberta sobre o tema ética e sobre a sua aplicação ao cenário corporativo.

O fio condutor desta etapa é a construção de um cenário no qual o valor das empresas no mercado seja diretamente associado ao que chamaremos de conduta ética. O termo “conduta ética” refere-se, neste trabalho, à observação das atitudes de uma empresa, tendo sido as variáveis éticas construídas especialmente para orientar essa análise. O termo “variáveis éticas” refere-se à aplicação do conceito de variável que foi apresentado na construção do *framework*.

Os contratos do mercado são definidos como empresas fictícias. Assim, o cenário é constituído de N empresas que são descritas em função das variáveis éticas. Cada empresa possui como atributos um número X das variáveis éticas do mercado.

Como o objetivo é aferir a percepção acerca dos pesos das variáveis éticas quando aplicadas a um cenário corporativo, a pergunta-guia do mercado é: “Qual é a empresa de maior valor, considerando a sua conduta ética?”.

Para essa avaliação, estipularemos um prazo de duração do mercado e as regras que computarão o valor final das empresas. Por conta da diversidade de variáveis e empresas, utilizaremos o conceito de *share markets* para o *payoff*, ou seja, o pagamento relativo às ações será calculado em relação à percentagem de acerto no mundo virtual.

Como apresentado no capítulo de *framework*, o cálculo do *payoff* tanto computará o peso atribuído pelo mercado aos contratos em decorrência da publicação de notícias, quanto também considerará com peso igual o valor atribuído aos contratos ao final do mercado. Por conseguinte, o *payoff* será a média entre o preço final de cada contrato e o peso das variáveis éticas aferido pelas regras internas do mercado.

O *framework* propulsor do mercado será o *feed* de notícias gerado pelo jogo. As notícias podem envolver uma ou mais variáveis éticas, com um peso variável de -1 a 1.

4.1. Ética Empresarial

As organizações públicas e privadas encontram-se hoje diante de uma importante questão: qual é o papel atual da ética nas organizações?

Diante de grandes escândalos éticos e altos prejuízos das empresas em decorrência dos mesmos, notamos um nível crescente de demanda empresarial no sentido de construir um arcabouço ético como sustentação estratégica. Notamos, atualmente, que clientes e consumidores esperam que as empresas ajam eticamente.

Dessa forma, condutas éticas vêm gerando para as organizações maiores investimentos e lucros. Vemos, então, uma urgência em recuperar a credibilidade e imagem das empresas.

Contudo, definir o que é ético não parece uma tarefa fácil. Isso porque trata-se de um termo vago e amplo, sendo um “saber” imerso na prática social. Dessa forma, existem dificuldades em determinar um conjunto único de normas em uma sociedade complexa.

Atualmente, vemos diversos esforços no sentido de orientar uma empresa sobre se comportar para ser ética. Contudo, esses esforços ainda não se esgotaram e ainda temos muito o que fazer nesse sentido.

Diante desse cenário, o projeto “Mercado de Informações e Ética Empresarial” surge como uma possível ferramenta orientadora de condutas éticas. A proposta desse projeto visa oferecer um instrumento que busque informações no âmbito prático das percepções das pessoas quanto à imagem das empresas e quanto ao que elas entendem como elementos mais importantes no sentido de ações éticas.

Um instrumento de pesquisa como esse pode servir como um guia reflexivo quanto às ações desenvolvidas pelas organizações no que diz respeito à ética. Pode também orientar quanto ao entendimento do senso comum quanto à ética empresarial, pois as pessoas envolvidas nesse cenário serão indiretamente convocadas a pensar sobre as condutas éticas das organizações. Tendo como ponto reflexivo as notícias veiculadas na imprensa, essa é uma forma de aproximar o entendimento das pessoas acerca das notícias que acessam no dia a

dia ao que entendem por ética corporativa. Assim, é uma forma de trazer para o cotidiano de diversas pessoas dados e reflexões ainda não muito usuais.

A partir dos dados recolhidos no mercado de informações, organizações poderão pensar sobre seus planos de ação no âmbito ético. Isso ocorreria tanto no sentido de melhorarem seu desempenho, quanto para aprimorarem o entendimento das pessoas no que diz respeito à eticidade associada às próprias organizações, pois as ações destas afetam diretamente esse entendimento.

Para começar esta empreitada, faz-se necessária uma breve introdução quanto ao que são ética empresarial e mercado de informações.

4.2. Ética Empresarial: Definição

Antes de falarmos de ética empresarial especificamente, é importante entendemos um pouco mais sobre do que trata a ética. A ética busca definir os princípios que devem guiar nossas ações. Contudo, existem diversas teorias sobre ela, como, por exemplo, hedonismo, utilitarismo, consequencialismo, egoísmo psicológico, egoísmo ético, ética kantiana, contratualismo, ética das virtudes, ética feminista, etc. (Shafer-Landau, 2010). Cada uma delas preconiza um aspecto para conseguirmos definir como devemos agir eticamente: a razão, as consequências, a otimização do bem estar, as virtudes, etc.

Diante desse cenário plural de teorias éticas, não é uma tarefa fácil decidirmos como nos guiar eticamente. Esse desafio também pode ser encontrado no âmbito organizacional, pois não é algo simples definir padrões de conduta que garantam sempre um ambiente organizacional ético.

A expectativa de que as empresas ajam eticamente cresce continuamente e se intrica com a própria identidade das corporações, mas continuam engendrando desafios para todos os envolvidos.

A ética empresarial pode ser entendida como os princípios e padrões que orientam o comportamento nas organizações, que guiam, nesse cenário, as tomadas de decisão. Porém, esses princípios não são facilmente definidos; ao contrário, exigem um processo de reflexão constante.

O desenvolvimento do jogo “Mercado de Informações e Ética Empresarial” tem como objetivo trazer mais uma ferramenta para a reflexão quanto à ética empresarial, já que esse é um tema ainda a ser muito explorado e trabalhado.

A proposta desse jogo é, portanto, oferecer um instrumento que busque informações no âmbito prático das percepções das pessoas quanto à imagem das empresas e quanto ao que elas entendem como elementos mais importantes no sentido de ações éticas.

4.3. Mercado de Informações e Ética Empresarial

Após definirmos a proposta do jogo e o seu tema, iniciamos a segunda etapa do desenvolvimento: a adequação do tema do jogo aos requisitos do *framework*. Nos capítulos anteriores, especificamos alguns conceitos que deveriam ser utilizados na construção do jogo. Além desses conceitos, os componentes do *framework* precisam ser configurados.

No momento da abertura do mercado, os participantes provavelmente possuirão elevada insegurança quanto a como responder à pergunta central do mercado¹⁶. Com o passar do tempo, porém, terão condições de refinar as suas avaliações, pois as notícias publicadas delineiam o cenário e instrumentalizam os investidores nas suas tomadas de decisão.

Alguns cuidados são tomados para evitar explorações do mecanismo do jogo por parte de jogadores mal-intencionados e para garantir o seu bom funcionamento:

- Novos jogadores não poderão mais entrar no jogo quando este tiver ultrapassado 75% da sua duração prevista;
- Transações de um determinado contrato com preços de venda inferiores em 30% (ou mais) à respectiva ordem de venda de menor preço disponível no mercado geram uma notificação especial no *log* para identificar transações suspeitas.
- Transações de um determinado contrato com preços de compra superiores em 30% ou mais à respectiva ordem de compra de maior preço disponível no mercado geram uma notificação especial no *log* para identificar transações suspeitas.

Nas seções seguintes, prosseguimos com a configuração dos detalhes do mercado que desejamos criar. Especial atenção deve ser dada a esses detalhes, pois serão mostrados aos jogadores e serão o primeiro contato deles com a ambientação do jogo.

¹⁶ A incerteza é uma característica do mercado de informação quando do seu início (Cowgill, 2005).

4.3.1. Mercado

Começaremos configurando o mercado. Na tabela 4.1, especificamos as suas principais informações.

Detalhes do mercado	
Name	Mercado de Informações e Ética Empresarial
Description	Jogo sério para a avaliação de variáveis éticas por meio do mercado de informações.
EventQuestion	Qual é a empresa de maior valor, considerando a sua conduta ética?
OpenDate	
SimulationDurationInDays	30
StartPackageQtd	100
StartPackageCredits	50

Tabela 4.1 - Detalhes do mercado do jogo

4.3.2. Market Maker

No passo seguinte, configuramos o *market maker*. A tabela 4.2 contém os parâmetros utilizados no jogo.

Market Maker	
StartMarketQtd	500
StartMarketPrice	0,5
StartCredits	1000
UpdateIntervalInMinutes	120

Tabela 4.2 - Market Maker

4.3.3. Variáveis Éticas

Feita a configuração inicial, passamos à definição das variáveis éticas. Após estudo do tema realizado pelo núcleo Ética e Realidade Atual¹⁷, oito variáveis foram estruturadas. Elas estão descritas na tabela 4.3, na qual cada uma refere-se a um aspecto da ética empresarial considerado relevante. Notamos, novamente, que as variáveis temáticas não buscam mapear exaustivamente o tema, mas apenas retratá-lo de uma forma representativa, considerando a recomendação de que se limite o número de variáveis a um máximo de 8-10.

Nome	Descrição
Código de Ética	Possui Código de Ética?
Responsabilidade Social	Possui programas e políticas de responsabilidade social corporativa?
Ações Trabalhistas	Possui um alto número de ações trabalhistas?
Igualdade de Gêneros	Possui políticas de igualdade de gêneros?
Acessibilidade	Possui política de acessibilidade?
Diversidade Étnica e Cultural	Possui políticas internas de estímulo à diversidade étnica e cultural?
Responsabilidade Ambiental	Possui programas de responsabilidade ambiental?
Clima Organizacional	Possui preocupação com o clima organizacional?

Tabela 4.3 - Variáveis éticas

¹⁷ Núcleo Ética e Realidade Atual é um Projeto Institucional da PUC-Rio e reúne os departamentos de Filosofia, Direito e Administração, contando, ainda, com o financiamento da FINEP. Endereço do website: <http://era.org.br/>

4.3.4. Contratos

Uma vez definidas as variáveis, precisamos definir os contratos que serão negociados no mercado. Foi elaborado um conjunto de seis empresas fictícias com nome e descrição para compor o mercado.

Nome	Descrição
Grupo Cimento etc.	É uma empresa 100% brasileira, com atuação em mais de 20 países. O grupo concentra operações em setores de base da economia que demandam capital intensivo e alta escala de produção, como cimento, mineração, metalurgia, siderurgia, celulose e autogeração de energia.
Hotel Alma Carioca	Empresa carioca do mercado hoteleiro, tem como um dos principais pilares a acessibilidade, ao dispor de apartamentos totalmente adaptados aos cadeirantes: as portas e corredores dos apartamentos são mais largos, os banheiros têm barras de segurança, o piso é antiderrapante, há cadeira especial no chuveiro, as pias e o vaso sanitário são de fácil acesso.
Super Petro	Empresa de desenvolvimento de energia nos seguintes setores: exploração e produção, refino, comercialização e transporte de óleo e gás natural, petroquímica, distribuição de derivados, energia elétrica, biocombustíveis e outras fontes renováveis de energia. Possui atuação multinacional com foco na ética, possuindo código de ética amplamente difundido.

Roupas e Acessórios

Empresa de médio porte pertencente ao mercado varejista brasileiro, tem como base de produção a gestão de cadeia de valor. A cadeia de valor de uma empresa é composta pelo conjunto de atividades desempenhadas por uma organização desde as relações com os fornecedores e ciclos de produção e de venda até a fase da distribuição final dos produtos ou serviços. Dessa forma, há uma forte orientação na defesa da responsabilidade social que possui dentro da sociedade, sendo a empresa de médio porte brasileira com o menor número de ações trabalhistas contra ela.

Supermartt

É uma empresa multinacional americana de lojas de departamento, sendo a maior loja de varejo dos EUA. Tem como princípio fundamental uma política de equilíbrio de gênero, viabilizando o crescimento interno tanto para homens quanto para mulheres, disponibilizando uma estrutura salarial equitativa entre os gêneros.

Mega Credi

Empresa de médio porte, com atuação nacional, com produtos como financiamento de automóvel, crédito consolidado e crédito ao consumo. Tem um forte programa de responsabilidade social e sustentabilidade, como, por exemplo, o Programa Extrato Digital Mega Credi: desde 2010, a empresa disponibiliza os extratos das contas de seus clientes de forma digital em substituição ao envio tradicional, mensal, do documento impresso. Trata-se de uma medida de redução do consumo de papel.

Tabela 4.4 - Contratos comercializados no mercado

4.3.5. Notícias

As notícias são divididas em dois grupos. Começamos pelas notícias particulares, aquelas que possuem uma *tag* que será substituída pelo nome da empresa quando da sua publicação. A *tag* foi definida como a seguinte palavra: “#NAME#”.

Assim, sempre que o *feed* de notícias particulares selecionar uma notícia, o texto desta será modificado para referir-se ao contrato selecionado pelo *framework* do mercado de informações.

Texto da Notícia	Variáveis associadas
Empresa #NAME# cria Código de Ética.	Código de Ética
Empresa #NAME# possui Código de Ética, mas não consegue reduzir o alto nível de assédio moral.	Código de Ética
Empresa #NAME# lança Programa de Responsabilidade Social.	Responsabilidade Social
Pesquisa mostra que empresa #NAME# é a que mais sofreu ação trabalhista no ano de 2011.	Ações Trabalhistas
Empresa #NAME# recebe selo Pró-equidade de Gênero e Raça, um reconhecimento nacional e internacional que atesta sua política ativa de promoção da igualdade entre trabalhadoras e trabalhadores.	Igualdade de Gêneros
Empresa #NAME# paga salários diferenciados para pessoas que ocupam mesmo cargo, sendo os valores mais altos para homens e os mais baixos para mulheres.	Igualdade de Gêneros
Empresa #NAME# lança intranet com acessibilidade.	Acessibilidade
Empresa #NAME# tem estrutura para locomoção de cadeirantes.	Acessibilidade
A empresa #NAME# foi condenada a pagar indenização de R\$ 50 mil a um empregado por racismo praticado por colegas de trabalho.	Diversidade Étnica e Cultural
Empresa #NAME# recebe prêmio de Responsabilidade Ambiental.	Responsabilidade Ambiental
Empresa #NAME# recebe prêmio “Os 100 melhores Fornecedores para RH”	Ações Trabalhistas

Empresa #NAME# apresenta alto índice de rotatividade de colaboradores.

Clima Organizacional

Pesquisa indica que empresa #NAME# possui um alto índice de satisfação dos seus colaboradores.

Clima Organizacional

Tabela 4.5- Notícias particulares

A tabela 4.6 lista as notícias do *feed* de notícias globais.

Texto da Notícia	Variáveis associadas
Programa pioneiro de acessibilidade no ramo hoteleiro começa a ser implantado no Brasil: http://www.deficientefisico.com/programa-pioneiro-de-acessibilidade-hoteleira-comeca-a-ser-implantado-no-brasil/	Acessibilidade
Envolvidos em escândalos estão no Conselho de Ética da Câmara: http://noticias.uol.com.br/escandalos-congresso/2011/2011/04/18/span23span-envolvidos-em-escandalos-estao-no-conselho-de-etica-da-camara.jhtm	Código de Ética
Mega-operação da PF contra sonegação prende donos da Schincariol: http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u97281.shtml	Código de Ética
ONU e empresas discutem indicadores para igualdade de gêneros: http://www.generoracaetnia.org.br/noticias/item/496-11/02/2011-onu-e-empresas-discutem-indicadores-para-o-empoderamento-das-mulheres.html	Igualdade de Gêneros
Igualdade de gêneros melhora produtividade nas empresas: http://caxangafm.com.br/index.php?option=com_k2&view=item&id=56:igualdade-de-g%C3%AAneros-melhora-produtividade-nas-empresas&Itemid=127	Igualdade de Gêneros
COEP, Instituto Akatu e Instituto Ethos celebram acordo de cooperação contra a pobreza: http://www.akatu.org.br/Temas/Sustentabilidade/Posts/COEP-Instituto-Akatu-e-Instituto-Ethos-celebram-acordo-de-cooperacao-contr-a-pobreza	Responsabilidade Social
Mais quatro empresas são interditas por crime ambiental na região noroeste: http://g1.globo.com/sao-paulo/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/2012/01/mais-4-empresas-sao-interditadas-por-crime-ambiental-na-regiao-noroeste.html	Responsabilidade Ambiental

Investimento em acessibilidade conquista clientes:
<http://www.bhlegal.net/blog/investimento-em-acessibilidade-conquista-clientes/> Acessibilidade

Câmara avalia plano contra racismo, mas empresa carioca contrata “só brancos”: <http://www.jb.com.br/informe-jb/noticias/2011/12/07/camara-avalia-plano-contra-racismo-mas-empresa-carioca-contrata-so-brancos/> Diversidade Étnica e Cultural

Bom ambiente de trabalho pesa mais do que salário:
<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/888010-bom-ambiente-de-trabalho-pesa-mais-do-que-salario.shtml> Clima Organizacional

Sindicato dos aeroviários denuncia empresa por racismo no RS:
<http://www.geledes.org.br/racismo-preconceito/racismo-no-brasil/11596-sindicato-dos-aeroviaros-denuncia-empresa-por-racismo-no-rs> Diversidade Étnica e Cultural

Alta rotatividade nas empresas cresce no país:
<http://www.meionorte.com/mercado/alta-rotatividade-nas-empresas-cresce-no-pais-189979.html> Clima Organizacional

Pressão por metas e estresse são principais causas de doenças entre bancários:
<http://www.redebrasilatual.com.br/temas/trabalho/2011/08/presa-o-por-metas-e-estresse-sao-as-principais-causas-de-doencas-entre-bancarios-aponta-pesquisa> Clima Organizacional

Ginástica no trabalho combate estresse:
<http://www.fiquelinda.com.br/boa-forma/627-ginastica-no-trabalho-combate-o-estresse.html> Clima Organizacional

Tabela 4.6 - Notícias Globais

4.3.6. Jogo

O jogo está aberto ao uso público, então o primeiro passo para iniciar o seu uso é o registro. Para criar uma nova conta, basta fornecer o email, o nome e a senha desejada.

Após o registro, o jogador poderá acessar o *site*. Caso o mercado ainda não esteja aberto, o jogador será recebido com um aviso de que o mercado abrirá em breve e que ele será avisado por email. Caso o mercado já esteja aberto, o jogador entrará na área ilustrada pela figura 1.1, conforme apresentado no capítulo 1. Aquela é a página principal do *site*, contendo o resumo do mercado e da sua conta.



Figura 4.1- Menu do jogo

A figura 4.1 mostra o menu do jogo que está presente em todas as páginas para fácil navegação no *site*. Ele ilustra as cinco seções do *site*:

- Mercado: página principal;
- Conta: informações da conta do jogador e o local onde ele pode comprar e vender ações;
- Notícias: local onde o jogador pode visualizar todas as notícias publicadas pelo mercado;
- Informações do mercado: mostra parte do resumo (gráfico e ofertas) do mercado e, também, os textos que descrevem o mercado, o jogo e as empresas.
- Biblioteca: local com as informações complementares para auxiliar os jogadores no entendimento do tema.

Nessa página principal, localizadas na parte esquerda, estão as informações da conta do jogador. A figura 4.2 mostra os quatro itens principais da conta de um jogador. Eles são:

- Total de créditos em conta; sem créditos, os participantes não podem comprar contratos;
- Contratos (ações) em posse do jogador;
- As ordens de compra que o jogador colocou no mercado;
- As ordens de venda que o jogador colocou no mercado.

Créditos : 1058,65		
CARTEIRA		
Contrato	Qtd	
Grupo Cimento etc.	510	
Hotel Alma Carioca	515	
Super Petro	500	
Roupas e Acessórios	365	
Supermartt	490	
Mega Credi	520	
ORDENS DE COMPRA		
Contrato	Qtd	Preço
Roupas e Acessórios	25	0,56
Grupo Cimento etc.	10	0,5
Supermartt	10	0,5
Super Petro	15	0,48
Mega Credi	20	0,48
Hotel Alma Carioca	15	0,47
ORDENS DE VENDA		
Contrato	Qtd	Preço
Hotel Alma Carioca	15	0,49
Super Petro	15	0,5
Mega Credi	20	0,5
Grupo Cimento etc.	10	0,52
Supermartt	25	0,52
Roupas e Acessórios	15	0,58

Figura 4.2 - Resumo da conta do jogador

O mercado pode ser analisado pelo jogador pela consulta ao gráfico do comportamento dos contratos ao longo do tempo, como verificamos na figura 4.3. Outros elementos visualizados são as últimas ordens de compra e venda para cada contrato, sendo esse um componente importante para auxiliar na tomada de decisão e precificação das ofertas de compra e venda.

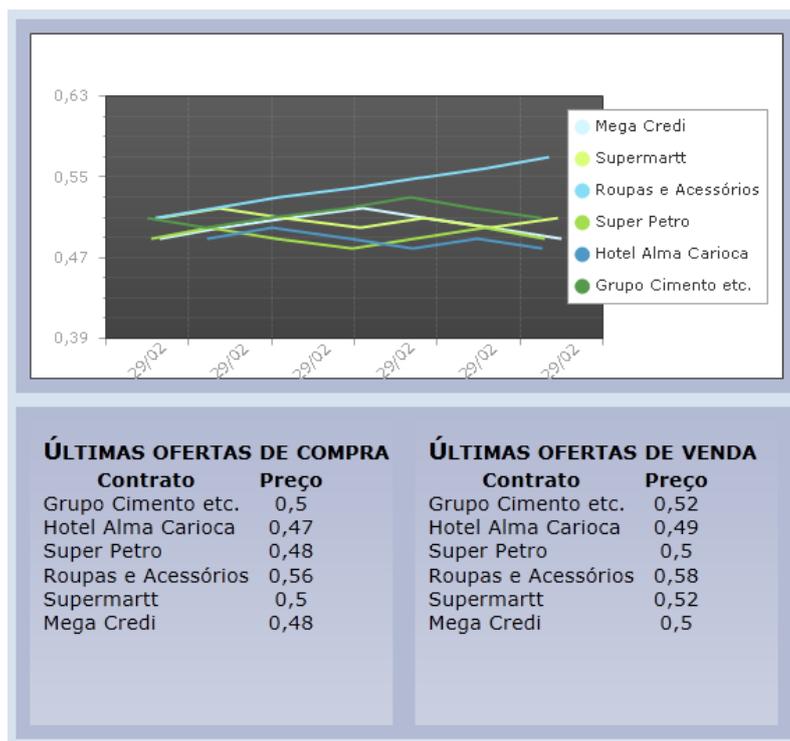


Figura 4.3 - Resumo do mercado

No final da página principal, figura 4.4, temos a lista de notícias publicadas, tanto do *feed* de notícias particulares quanto do *feed* de notícias globais.

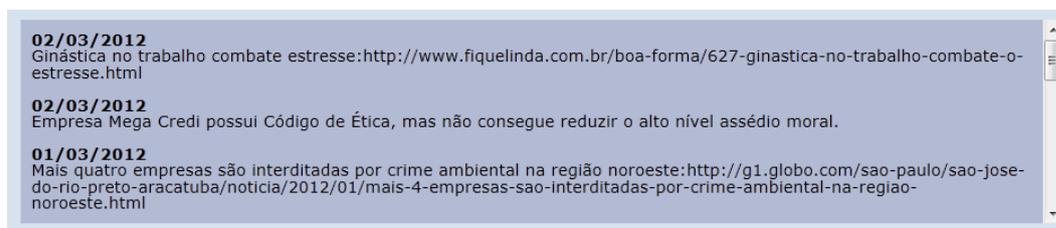


Figura 4.4 - Notícias publicadas

O segundo item do menu aponta para a página na qual o jogador pode gerenciar sua conta e as operações de compra e venda. Nessa página, figura 4.5, o jogador pode cancelar uma ordem sua caso mude de ideia e, também, criar novas ordens caso deseje comprar ou vender um determinado contrato.

The screenshot displays a user interface for account management. At the top, it shows 'Créditos : 1028,2' and 'Ranking : 1'. Below this is a 'CARTEIRA' section listing various contracts and their quantities. The 'ORDENS DE COMPRA' section includes a form to add new orders and a table of existing orders with columns for contract, validity, quantity, price, and a cancel button. The 'ORDENS DE VENDA' section follows a similar layout for selling orders.

Créditos : 1028,2		Ranking : 1	
CARTEIRA			
Contrato		Qtd	
Grupo Cimento etc.		545	
Hotel Alma Carioca		560	
Super Petro		500	
Roupas e Acessórios		375	
Supermartt		465	
Mega Credi		520	
ORDENS DE COMPRA			
Contrato	Validade	Qtd	Preço
Grupo Cimento etc.	19/03/2012 08:43	0,00	0,00
Contrato	Validade	Qtd	Preço
Roupas e Acessórios	05/03/2012 02:08:49	15	0,56
Grupo Cimento etc.	05/03/2012 02:08:49	20	0,48
Super Petro	05/03/2012 02:08:49	15	0,48
ORDENS DE VENDA			
Contrato	Validade	Qtd	Preço
Grupo Cimento etc.	19/03/2012 08:43	0,00	0,00
Contrato	Validade	Qtd	Preço
Hotel Alma Carioca	05/03/2012 02:08:49	10	0,47
Grupo Cimento etc.	05/03/2012 02:08:49	10	0,5
Super Petro	05/03/2012 02:08:49	15	0,5

Figura 4.5 - Região da página do gerenciamento da conta do jogador.

Ao final jogo – quando o tempo de duração do jogo tiver terminado – o jogador terá a visão de sua posição, *ranking*, em relação aos outros jogadores. A figura 4.6 ilustra a tela final do jogo, mostrando o ranking dos jogadores e a posição consolidada do mercado.

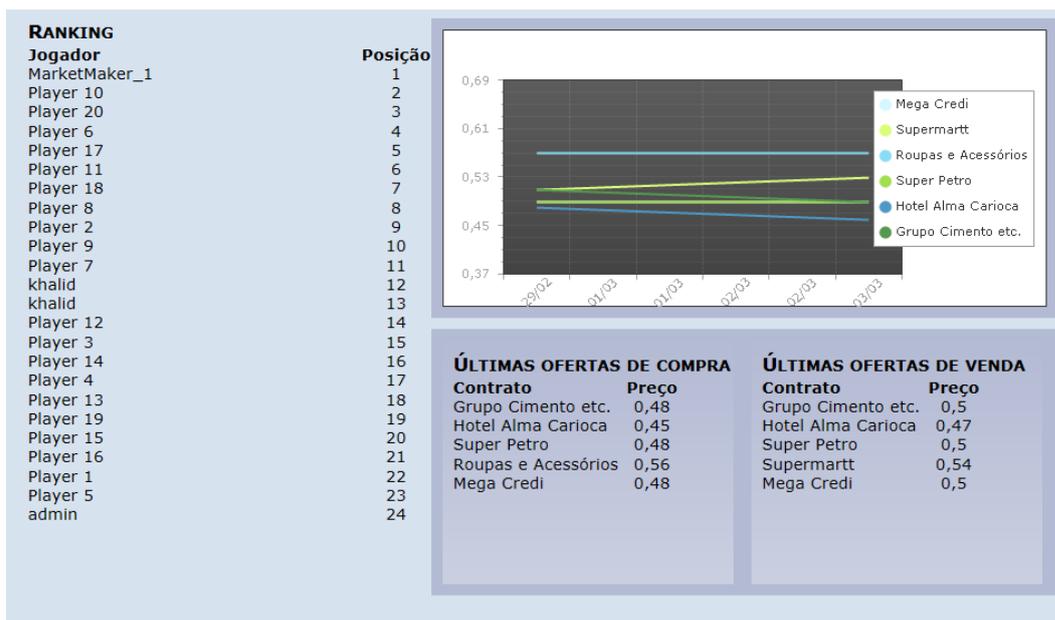


Figura 4.6 - Tela de final do jogo

Uma vez terminado o jogo, o banco de dados do jogo possui todo o histórico de transações, podendo reproduzir a situação do mercado em um determinado momento do jogo. Isso pode ser útil, por exemplo, para fazer uma série histórica do comportamento do mercado e relacionar com a publicação das notícias.

Outra análise do jogo consiste no levantamento de quais variáveis tiveram maior influência no valor dos contratos. Isso pode ser feito a partir da análise anterior do impacto das notícias e, também, por meio da análise da posição final dos contratos e de quais são as variáveis associadas a cada contrato.