



## Um Diálogo entre Retórica Processual e Condicionamento Operante através do jogo *Monster Hunter World*<sup>1</sup>

### A Dialogue between Procedural Rhetoric and Operant Conditioning through the game *Monster Hunter World*

Henrique Inácio Weizenmann<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo aborda a uma aproximação entre a tese da Retórica Processual, de Ian Bogost (2007), e do Condicionamento Operante, de Burrhus Skinner (1938). Para facilitar a compreensão da aproximação, utiliza-se o jogo *Monster Hunter World* (2018) como objeto onde se aplica a aproximação das duas teorias. Num primeiro momento, apresenta-se cada uma das teorias, sendo a Retórica Processual sobre a comunicação em jogos digitais e o Condicionamento Operante sobre o comportamento humano e ligada à psicologia. Apresenta-se o objeto para análise e passa-se à convergência entre as duas teorias dentro do objeto. Termina-se o texto com considerações finais sobre o alcance da aproximação.

**Palavras-chave:** Retórica Processual; Condicionamento Operante; Jogos Digitais.

**Abstract:** This article addresses an approximation between the thesis of Procedural Rhetoric, by Ian Bogost (2007), and Operant Conditioning, by Burrhus Skinner (1938). To facilitate understanding of the approximation, the game *Monster Hunter World* (2018) is used as an object where the approximation of the two theories is applied. Initially, each of the theories is presented, with Procedural Rhetoric on communication in digital games and Operant Conditioning on human behavior and linked to psychology. The object is presented for analysis and the convergence between the two

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao VI Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais. POSCOM-UFSM e ECA-USP.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Social pela PUCRS, pesquisador de imaginário e jogos digitais.



# Anais de Artigos

## VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

theories within the object begins. The text ends with final considerations on the scope of the approach.

**Keywords:** Procedural Rhetoric; Operant Conditioning; Digital games.

### 1 Introdução

O objetivo do presente texto é explorar a convergência em jogos digitais de duas abordagens teóricas: a Retórica Processual, de Ian Bogost (2007), e a tese do Condicionamento Operante, de Burrhus Skinner (1938). Utiliza-se do jogo *Monster Hunter World* (2018) como objeto para aplicar a convergência percebida entre as duas teorias.

Por se tratar de uma aproximação entre duas teorias de áreas diferentes, a fim de ilustrar as semelhanças, a metodologia empregada é levantamento bibliográfico e estudo de caso. Por ser um trabalho de caráter exploratório, e reconhecendo que há elementos que mereceriam um aprofundamento no seu devido tempo e espaço, utiliza-se uma bibliografia enxuta que sirva ao propósito ilustrativo.

Bogost (2007) é um teórico que estuda jogos como forma de comunicação, persuasão e convencimento. Porém, sua abordagem toma o discurso de jogos como lugares de ação, o que permite a aproximação com a abordagem de Condicionamento Operante de Skinner (1938), um psicólogo behaviorista. Em suma, o trabalho consiste em apontar que o comportamento dos jogadores dentro de um jogo, para aprenderem o discurso do jogo, é como se estivessem agindo analogamente ao aprendizado pelo qual passam durante sua vida.

Destaca-se, contudo, que o trabalho não é capaz de abordar a temática de porque os jogadores preferem determinado jogo em decorrência de outro ou qual o discurso específico de jogos que extrapolem o objeto para exemplificação. Objetiva-se contribuir com aproximações metodológicas que permitam melhor estudar os discursos de jogos digitais e sua recepção e apropriação.



# Anais de Artigos

## VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Não obstante, este não é o primeiro trabalho que busca relacionar jogos digitais e aprendizado de questões do mundo real. Castronova (2005) já discutiu o assunto destacando, por exemplo, as interações econômicas e processos de socialização entre jogadores através de jogos.

### **2 Retórica Processual**

O argumento central da tese de Ian Bogost (2007) é que os jogos possuem um discurso através dos processos pelos quais conduzem os jogadores. O que não significa negar outras formas de discurso que podem ser proferidos através de jogos (digitais ou não), mas que a forma própria pela qual os jogos efetuam um discurso consiste em conduzir o jogador por processos. Em suma, é pelas ações que os jogos propõe aos jogadores que eles discursam.

Assim, em um jogo de tiro em primeira pessoa, o jogador conseguirá identificar inimigos como aqueles que atacam seu personagem. Porém, alguns personagens (monstros, animais ou humanos) dentro do jogo podem não atacar o personagem do jogador prontamente, mas só em defesa a um ataque. Outros, por fim, podem fugir quando atacados.

O que Bogost (2007) destaca é que esses processos, as ações dos personagens e do jogador, são uma forma de relação discursiva. Ou seja, os personagens inimigos foram programados para atacar o personagem do jogador como forma de sinalizar ao jogador que ele precisa revidar para se defender. Alguns personagens fogem para sinalizar que não são uma ameaça e outros se defendem para sinalizar que o jogador tem limites.

Essas interações só exemplificam a quantidade de discursos sobre quem são amigos, inimigos e lados neutros. Porém, não se pode reduzir a capacidade discursiva das ações a essas interações, abrangendo, possivelmente, toda e qualquer ação do jogo como uma dinâmica discursiva. Em jogos narrativos, há mecânicas que sinalizam que o jogador ajudou determinados personagens e o quanto, a ponto de servir como discurso se ele agiu como herói ou vilão.



# Anais de Artigos

## VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Alguns jogos recompensam a leitura de documentos apresentados, como no caso do presente objeto, *Monster Hunter World*, onde a leitura dos documentos do caçador ajuda a descobrir as forças e fraquezas dos monstros a serem caçados. Em contrapartida, algumas recompensas derivam da interação e da exploração tanto de mecânicas e espaços.

Destaque-se, contudo, que nem toda recompensa do jogo se manifesta numa recompensa quantificável para o personagem do jogador. Pois o conhecimento de quais as forças e fraquezas do monstro que o jogador caçará não significam que seu personagem terá mais ou menos de algum atributo. Porém, guiam as escolhas do jogador quanto aos equipamentos que ele deve priorizar melhorar para o combate. Esse conhecimento, porém, é uma recompensa pelo jogador ter se preocupado em explorar o cenário do jogo, como se estivesse conhecendo sobre sua presa como um caçador.

Também é importante destacar que Bogost (2007) trata jogos como plataformas e, enquanto tais, eles devem desaparecer para que a comunicação aconteça. Porém, enquanto experiência, os jogos comunicam a si mesmos. E é nesse comunicar a si próprios que eles são analisáveis pelo processo de Condicionamento Operante sem que isso, necessariamente, seja em prejuízo de outras comunicações que eles fazem.

### 3 Condicionamento Operante

O Condicionamento Operante se distingue do chamado Condicionamento Reflexivo ou Clássico porque nele, o sujeito condiciona-se a si mesmo através das ações seguidas de um estímulo de reforço. No Condicionamento Reflexivo, prioriza-se um estímulo externo ao sujeito seguido de um estímulo de reforço ou punitivo. E também é se destaca a necessidade de um “estímulo de reforço”, pois há estímulos que não reforçam a ação, mas a desencorajam, como a repreensão que alguém sofre ao fazer algo percebido como mal.

Em termos de condicionamento, porém, não há um juízo moral. Ou seja, se uma pessoa for repreendida por fazer algo bom, ela ainda será desencorajada na ação. Se



## Anais de Artigos

# VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

uma pessoa for parabenizada por um ato mal, em termos de Condicionamento Operante, ela tenderá a refazer o ato. O fato de o Condicionamento Operante não trazer, em si, um juízo de bem e mal não significa que todos os pesquisadores da área neguem a moralidade dos atos humanos. Porém, pode-se inferir que, se uma pessoa faz muito de alguma coisa, ela tem uma série de estímulos positivos para fazer aquilo como se fosse um ato bom em algum nível (moral ou utilitário).

Para Skinner (1938), o Condicionamento Operante segue duas leis simples:

1. Lei de Condicionamento do Tipo R<sup>34</sup>: se uma operação é seguida de um estímulo que reforce a ação, a força do estímulo para a ação tende a aumentar. O que significa dizer que o agente tende a realizar a ação outras vezes.
2. Lei da Extinção do Tipo R<sup>5</sup>: se uma operação já fortalecida não é seguida pelo estímulo de reforço, ela tenderá a enfraquecer até a extinção. O que significa dizer que os agentes tendem a não repetir ações que não são reforçadas positivamente.

O autor parte das observações de Pavlov, que conseguiu descrever o comportamento de seres vivos em respostas a estímulos. Porém, Skinner objetiva descrever o comportamento de seres vivos quando não sujeitos a estímulos para iniciarem uma operação.

O autor oferece um arcabouço teórico que organiza a forma como um determinado comportamento é reforçado ou excluído dentro dos agentes. A principal questão é como o condicionamento operante se inicia sem o estímulo para determinada operação. Uma das respostas pode ser apresentada por *Games People Play* (Berne, 1973), ou seja, que o sujeito buscará imitar outro sujeito agente. Porém, a imitação de um sujeito não necessariamente explica a escolha por uma entre diversas operações e uma das alternativas apresentáveis é que o agente fará por tentativa e erro, onde a

---

<sup>3</sup> Livre Tradução de “The Law of Conditioning of Type R” (Skinner, 1938).

<sup>4</sup> O autor chama o condicionamento operante de condicionamento de tipo R.

<sup>5</sup> Livre Tradução de “The Law of Extinction of Type R” (Skinner, 1938).



## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

dinâmica do estímulo de reforço serve para ele como elemento balizador de “erro” e “acerto”. Novamente, “erro” e “acerto” não são os termos próprios para o Condicionamento Operante, mas interpretações que o agente pode ter do “estímulo de reforço” ou da sua ausência.

Skinner (1938) apresenta algumas leis tanto para o Condicionamento Reflexivo como o Operante e que regulam ambas dinâmicas.

Primeiramente, as Leis Estáticas do Reflexo, que se aplicam a todos os reflexos, ou seja, da reação do agente frente a um estímulo:

- a) Lei do Limite<sup>6</sup>: que prevê que a intensidade do estímulo precisa alcançar ou exceder certo valor para que haja uma resposta do agente.
- b) Lei da Latência<sup>7</sup>: segundo a qual há um intervalo entre o início do estímulo e a resposta, que pode variar conforme as capacidades cognitivas do agente ou mesmo a sua condição momentânea.
- c) Lei da Magnitude da Resposta<sup>8</sup>: segunda a qual a resposta é proporcional ao estímulo, mas ainda considerando-se que há variação pela diferença de limites entre os agentes.

Depois, há as Leis Dinâmicas da Força do Reflexo:

- a) Lei da Facilitação<sup>9</sup>: pela qual a resposta a um estímulo pode ser facilitada se houver um estímulo de reforço.
- b) Lei da Inibição<sup>10</sup>: pela qual a resposta a um estímulo pode ser reduzida se houver um estímulo que não tenha relação com o outro.

E, por fim, há as Leis das Interações entre Reflexos:

- a) Lei da Compatibilidade<sup>11</sup>: segundo a qual, duas respostas que não se sobreponham podem acontecer simultaneamente.

---

<sup>6</sup> Livre tradução de “The Law of Threshold” (Skinner, 1938).

<sup>7</sup> Livre tradução de “The Law of Latency” (Skinner, 1938).

<sup>8</sup> Livre tradução de “The Law of the Magnitude of the Response” (Skinner, 1938).

<sup>9</sup> Livre tradução de “The Law of Facilitation” (Skinner, 1938).

<sup>10</sup> Livre tradução de “The Law of Inhibition” (Skinner, 1938).





## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

- b) Lei da Preponderância<sup>12</sup>: que prevê que, quando duas respostas ocorrem simultaneamente, mas com sobreposição, só uma delas ocorrerá e, em geral, aquela que corresponde ao maior estímulo.
- c) Lei da Soma Algébrica<sup>13</sup>: quando duas respostas se opõem e acontecem simultaneamente, a resposta é a soma algébrica das duas.
- d) Lei da Mistura<sup>14</sup>: duas respostas que possuem alguma sobreposição ocorrerão simultaneamente sob alguma variação.
- e) Lei da Soma Espacial<sup>15</sup>: quando dois reflexos têm a mesma forma de resposta, ela ocorrendo aos dois estímulos combinados, será de maior magnitude e com menor latência, pois é como se fosse um estímulo maior.
- f) Lei do Encadeamento<sup>16</sup>: a resposta a um reflexo pode ser um estímulo para outro.
- g) Lei da Indução<sup>17</sup>: a mudança na força de um reflexo pode ser acompanhada por alguma mudança no reflexo relacionado.

Assim, percebe-se que o próprio autor trata as dinâmicas do Condicionamento Operante como se o agente estivesse sob diversos estímulos simultaneamente, o que, por um lado, dificulta o isolamento para estudos, mas condiz com a vivência, ainda que adicione ruído à interpretação dos eventos. Esse “ruído”, por sua vez, pode ser compreendido como uma variação de interpretação em termos de “comunicação”.

#### 4 Monster Hunter World

---

<sup>11</sup> Livre tradução de “The Law of Compatibility” (Skinner, 1938).

<sup>12</sup> Livre tradução de “The Law of Prepotency” (Skinner, 1938).

<sup>13</sup> Livre tradução de “The Law of Algebraic Summation” (Skinner, 1938).

<sup>14</sup> Livre tradução de “The Law of Blending” (Skinner, 1938).

<sup>15</sup> Livre tradução de “The Law of Spatial Summation” (Skinner, 1938).

<sup>16</sup> Livre tradução de “The Law of Chaining” (Skinner, 1938).

<sup>17</sup> Livre tradução de “The Law of Induction” (Skinner, 1938).



## Anais de Artigos

# VI Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Lançado em 2018, *Monster Hunter World* foi o primeiro jogo da franquia *Monster Hunter* a chegar aos computadores de sistema operacional Windows<sup>18</sup>. No título, o jogador explora cenários e enfrenta monstros grandes e pequenos, coletando seus materiais para fabricar equipamentos para enfrentar monstros mais fortes.

---

<sup>18</sup> O título não foi lançado para computadores de sistema operacional MAC ou alguma das distribuições Linux, mas há possibilidades de usar programas de emulação para jogar o título nesses sistemas.





## Anais de Artigos

# VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)



*Alguns elementos para o jogador são expressos em mecânicas narrativas, como os vaga-lumes que guiam o jogador para o objetivo. Outras são partes de uma interface que extrapola o jogo, como a barra de itens (canto inferior esquerdo), o mapa (canto inferior direito) e as barras de vida e estamina (canto superior direito).*

*Some elements for the player are expressed in narrative mechanics, such as the fireflies that guide the player to the objective. Others are parts of an interface that goes beyond the game, such as the item bar (bottom left), the map (bottom right) and the life and stamina bars (top right).*

O título merece destaque por ser o de maior sucesso comercial da franquia, algo também permitido pelo seu lançamento para os computadores de sistema operacional Windows. O título seguinte, *Monster Hunter Rise*, foi lançado inicialmente só para *Nintendo Switch* e, posteriormente, para as mesmas plataformas que o antecessor, contudo, sem superar o sucesso. Exatamente porque *Monster Hunter World* foi um grande sucesso, ele é objeto desse estudo que busca ilustrar como ele comunica-se com os jogadores e como os jogadores aprendem em sua experiência com o jogo.



## Anais de Artigos

# VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

O fato de o título apresentar uma perspectiva em terceira pessoa não significa que ele não desaparece enquanto plataforma. De forma similar, o fato de outros títulos usarem uma perspectiva em primeira pessoa não significa que desapareçam. A recepção dos jogadores influencia nesse processo, mas o título se esforça para que o jogador se sinta agindo no mundo através de um avatar, ou seja, o personagem deve ser a encarnação do jogador no mundo digital e a jornada dos dois se confunde como sendo uma só. Castronova (2005) aprofunda a questão dos avatares em sua obra.

Apesar de contar com monstros pequenos, o verdadeiro desafio dos jogadores são os monstros grandes, que precisam ser enfrentados nas diversas missões para prosseguir a narrativa. Esta é relativamente fraca, tendo pouca importância para a experiência de jogo e servindo mais como uma forma de guiar os jogadores pelas mecânicas do título.

Diversos membros dos monstros podem ser “quebrados<sup>19</sup>”, com as caudas de alguns podendo ter parte cortada. Cada membro quebrado gera uma recompensa associada, sendo uma forma de coletar itens mais raros, e gera alguma fraqueza no monstro, que os jogadores podem explorar para aumentar o dano que causam nos monstros se acertarem os membros “quebrados”.

Os monstros também possuem fraquezas e resistências a tipos de danos, assim como seus membros, com o título tendo categorias de dano físico, elemental e para condições especiais (como paralisia, sono e envenenamento). Deste modo, é mais fácil cortar a cauda de um monstro com uma arma laminada, mas é mais fácil atordoá-lo com uma arma de contusão. Claro, o jogador ainda precisa se posicionar para atacar a parte em questão. Os danos elementais adicionam um valor de dano ao dano físico conforme a fraqueza ou resistência do alvo e os danos por condições especiais geram algum efeito, como paralisar o monstro por alguns segundos ou colocá-lo para dormir.

---

<sup>19</sup> O termo empregado pelo jogo, em inglês, é “*broken part*”.



# Anais de Artigos

## VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Em raras ocasiões, há interações especiais como usar uma arma de fogo contra a armadura de magna resfriado de um monstro para derreter o magma e desfazer a armadura.

O título incentiva que se jogue em times, de modo que os jogadores se dividam em atacar partes diferentes dos monstros. Com a divisão, os jogadores também não se atrapalham, pois é possível acertar os personagens de outros jogadores e, ainda que os jogadores não causem dano uns aos outros, o golpe pode parar o ataque de um jogador.

Cada missão é chamada, genericamente, de “caçada” e pode envolver de um a cinco alvos que precisam ser derrotados dentro de um tempo específico. Para derrotar um monstro, os jogadores podem tanto matá-los como capturá-los, com exceção de monstros especiais chamados de dragões anciões que não podem ser capturados.

Os monstros possuem uma série de padrões de ataque e movimentos, havendo alguns movimentos compartilhados por monstros do mesmo tipo. Nos inimigos mais fortes, há mecânicas que podem derrotar um jogador instantaneamente, levando a um “kart”. No jogo, o personagem não morre, só fica ferido e é socorrido por um carrinho, levado para um acampamento onde seus ferimentos são tratados e há um limite por missão.

Há várias categorias de monstros na franquia, mas nem todas fazem aparição em cada título. Genericamente, são separados em dragões e serpes<sup>20</sup>. As serpes são divididas em outras categorias, como brutas e voadoras. A subcategoria indica, em geral, uma maior ou menor semelhança com um dragão e quanto mais próximo de um dragão, mais perigoso o monstro tende a ser.

## 5 A Convergência

---

<sup>20</sup> Em inglês, o termo é “*wyvern*” e a tradução mais própria do termo é “serpe”, mas outras mídias usam outras traduções para o mesmo termo, visto que a presença dessas criaturas na fantasia varia conforme contextos e inspirações mitológicas. *Monster Hunter World* tem inspirações ocidentais e orientais, o que pode gerar confusões de termos e, portanto, é preciso entender como o título se apropria da palavra para designar os próprios monstros.



## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Ao entrar no jogo, o jogador encontra um mundo relativamente vivo. Além dos monstros grandes e pequenos, há animais pequenos (que não oferecem ameaça), plantas, minerais e insetos para serem coletados. Além das recompensas por caçar os monstros grandes, há recompensas relacionadas à exploração e a captura para estudo dos animais pequenos.

Enquanto que é possível interpretar que o caçador é uma ameaça ao ecossistema, pode-se interpretar que ele é convidado a fazer parte e, como parte, tem o direito de se defender. Esta segunda, onde o caçador e os demais humanos estão buscando o equilíbrio com a natureza é a interpretação oficial.



*Este é o jeito como a experiência dos jogadores é conduzida: coletando recursos e observando a vida animal. Por mais que as caçadas aos monstros sejam a principal atividade, elas não necessariamente são a primeira.*

*This is how the players' experience is conducted: collecting resources and observing animal life. Even though monster hunts are the main activity, they are not necessarily the first.*

Ambas teorias, de Bogost (2007) e de Skinner (1938), possuem em comum uma dinâmica geralmente resumida a uma relação estímulo-resposta dentro de um contexto de exploração de possibilidades num ambiente mais ou menos conhecido e limitado.





## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Porém, como já destacado, o estímulo inicial pode ser o impulso exploratório do agente, não algo sofrido. Se o estímulo inicial é sofrido pelo agente, tem-se o condicionamento reflexivo. Se o estímulo inicial é uma proposta do agente, tem-se o condicionamento operante, que é o que interessa.

No contexto do condicionamento operante, não se nega, necessariamente, elementos do condicionamento reflexivo. E, na prática, a dinâmica discursiva de jogos digitais operará com uma série de estímulos e respostas encadeados e o grau de encadeamento varia de complexidade, criando um sistema discursivo.

O estímulo e a resposta podem ser tanto do jogador como do jogo, e elas podem ou não estar dentro de uma lista de ações expectáveis. No caso do jogo, as ações expectadas possuem uma resposta programada e, para as ações não expectadas, não há uma programação correspondente, ainda que o jogo possa usar de uma programação para outra ação esperada.

Como resultado da convergência, é preciso compreender que para “condicionamento” e “comunicação”, aqui, tornam-se sinônimos, mas não se quer afirmar que isso se dá em todos os contextos. Tão somente se sinaliza que determinadas comunicações do jogo visam condicionar certos comportamentos no jogador, excluindo ou inculcando.

A comunicação, no presente caso, confunde-se com o condicionamento e pode ou não extrapolar o jogo.

Quando a tela de jogo de *Monster Hunter World* mostra as estatísticas do personagem e os itens, sinaliza-se que o jogador está no comando do personagem e pode movê-lo. Assim, o jogador ficará mais ou menos condicionado a esperar para iniciar os comandos. Não é preciso muito para perceber já aqui o encadeamento de estímulos, onde o jogador insere comandos que geram mudanças na tela e que sinalizam como o jogador comanda seu personagem.

De maneira análoga, se não há as informações do personagem do jogador, é um sinal de que ele está num momento para assistir alguma cinemática. Continuamente, diversas informações serão apresentadas ao jogador e ele precisará filtrar elas. Não só



## Anais de Artigos

# VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

há as informações visuais, mas sonoras que se somam, gerando os efeitos das leis da Soma Espacial, da Mistura e da Soma Algébrica. Para cada situação, haverá uma resposta conforme as leis da Compatibilidade e da Preponderância.

Também para o jogador se acostumar com os múltiplos estímulos e possibilidades, o jogo aumenta a dificuldade gradativamente. Essa dificuldade consiste na inserção de mecânicas novas e na expansão de mecânicas já existentes. Além disso, as maiores ameaças possuem não só maior quantidade de estímulos, mas estímulos mais intensos, sendo o principal o rugido dos monstros.



*Antes de o jogador partir na primeira missão, ele pode se dedicar a aprender a usar qualquer uma das armas disponíveis. Perceba-se que cada comando é o primeiro numa cadeia de ações.*

*Before the player sets out on the first mission, they can dedicate themselves to learning how to use any of the available weapons. Note that each command is the first in a chain of actions.*

Ao entrar num cenário, o jogador precisa encontrar os rastros do monstro para caçar, a menos que já tenha desbloqueado a opção de vê-lo no mapa. Monstros que o jogador ainda não enfrentou aparecerão no mapa com um ponto de interrogação e, não raro, serão mais fortes.



## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Logo que encontrar um monstro, o que procura ou não, o jogador ouvirá o rugido deste. E o volume, com a respectiva reação do personagem tapando ou não os ouvidos, sinaliza o poder do monstro. Nem todos são agressivos contra o jogador ou contra outras espécies de monstros no mapa, o que pode exigir que o jogador dê o primeiro ataque.



*Um monstro carregando um ataque onde libera chamas ao seu redor. A animação é suficiente para o jogador se afastar para segurança.*

*A monster carrying an attack where it releases flames around it. The animation is enough for the player to move away to safety.*

Além disso, os ataques mais fortes dos monstros também possuem alguma sinalização antes de acontecerem, dando tempo para o jogador se preparar. Caso ele receba o ataque, a quantidade de dano que ele recebe é indicada na barra verde no canto superior esquerda da tela, o que serve de estímulo para ele atentar mais aos sinais. Essas dinâmicas atuam como as leis do Limite, Latência e Magnitude. O grito maior, ao superar o limite do menor anteriormente ouvido, serve para disparar um reflexo mais rápido e uma resposta mais intensa ou prioritária.





## Anais de Artigos

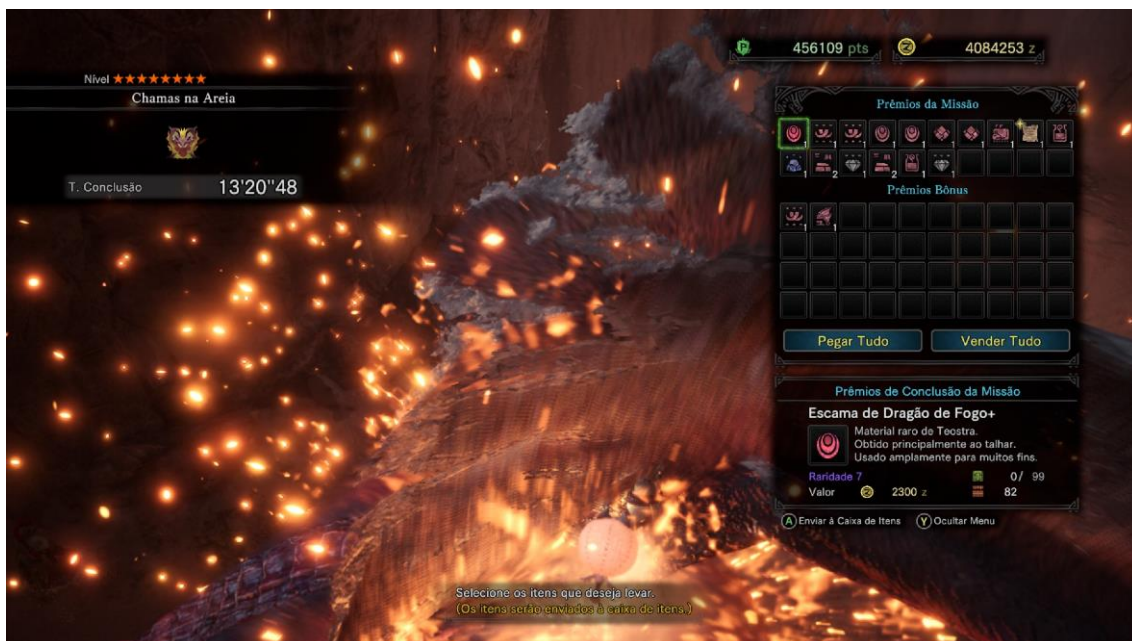
### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Abaixo da barra de vida do personagem, há uma barra amarela sinalizando a estamina, que o personagem usa para realizar diversas ações. Essa barra precisa ser administrada pelo jogador para que ele possa realizar as diversas atividades em combate.

Os elementos que o jogador precisa administrar durante o combate com um monstro são influenciados pelas leis da Facilitação e da Inibição, onde o jogador tende a repetir o que funciona e a não realizar as ações que deram um resultado percebido como negativo.



*Tela final de uma missão mostrando as recompensas do jogador e o tempo que ele levou para cumpri-la. Esta tela é uma síntese do desempenho do jogador.*

*Final screen of a mission showing the player's rewards and the time it took to complete it. This screen is a summary of the player's performance.*

Além de controlar o dano que sofre, o jogador precisa controlar o dano que causa no monstro. Aí entra a dinâmica de “quebrar as partes” do monstro e conhecer os pontos fortes e fracos. Caso um jogador nunca tenha experienciado outro título da franquia, atacar e ver os números maiores com destaque subindo, sinalizando que atacou uma parte fraca ao tipo de dano, servirá como elemento condicionante.



# Anais de Artigos

## VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Também são adicionáveis outras interações tanto com o cenário como com o monstro, pois este exibirá cansaço e poderá ficar no chão, derrubado por algum golpe. Se, por um lado, o jogador pode experimentar a primeira vez por acidente, ao perceber os padrões, ele poderá agir conscientemente para otimizar o tempo de caçada com um melhor desempenho em combate. Também aí entra a importância de ler os documentos e as descrições do jogo para aumentar a sua compreensão do universo narrativo e das mecânicas.

### **6 Considerações Finais**

A aproximação das duas teorias não é isenta de problemas, com destaque para os causados pelas diferentes ênfases e termos específicos. Além disso, o fato de os jogos se comunicarem e condicionarem para que os jogadores entendam a proposta do jogo não significa que, pela mesma razão, servem para comunicar coisas externas ao jogo. Contudo, pode-se dizer que Skinner (1938) descreve de maneira satisfatória, ao menos, parte da operação da Retórica Processual, onde os reforços positivos e negativos consistem em confirmações e negações das ações do jogador.

Assim, pode-se afirmar que jogos digitais trabalham com Condicionamento Operante e servem para experimentar abordagens de tal condicionamento e, possivelmente, para condicionar condutas através da comunicação de ideias e interações. Alerta-se, porém, que uma tal transposição de comportamento do ambiente do jogo para a vida não se pode assumir como direta, podendo passar por filtros de interpretação.

E, ao mesmo tempo em que se pode falar que um jogo condiciona o jogador, pode-se destacar que o jogador pode entrar no jogo já condicionado (ou pré-condicionado). Tomando-se o exemplo do objeto do presente artigo, jogadores que já tinham contato com a franquia foram pré-condicionados a uma série de ações que muitos jogadores experienciaram pela primeira vez. Outros se interessaram pelo título para experienciarem aquilo que sabiam que encontrariam.



## Anais de Artigos

### VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)

Por fim, é inegável que a mentalidade de ação em prol de uma recompensa e de atenção para as sinalizações de operação exista. Ou seja, há comunicações através das operações propostas e realizadas que sinalizam quais os comportamentos os jogadores devem ou não efetuar, com alto potencial de gerar uma mentalidade utilitarista. Porém, a análise da interpretação e de qual condicionamento é realizado não é objeto deste artigo.

### Referências

BERNE, Eric. Games People Play: The psychology of human relationships. New York, Grove Press, 1973.

BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

CASTRONOVA, Edward. Synthetic Worlds: Business and Culture of Online Games. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

SKINNER, Burrhus Frederic. The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis. New York: APPLETON - CENTURY - CROFTS, INC, 1938.

TOKUDA, Yuya. Monster Hunter World. Osaka: Capcom, 2018.