



**Retórica Processual e Condicionamento Operante: Um
Diálogo entre Ian Bogost e Burhuss Skinner¹**
**Procedural Rhetoric and Operant Conditioning: A Dialogue
between Ian Bogost and Burhuss Skinner**

Henrique Inácio Weizenmann

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

1 Introdução

O objetivo do presente texto é explorar a convergência de duas abordagens teóricas: a Retórica Processual, de Ian Bogost (2007), e a tese do Condicionamento Operante, de Burhuus Skinner (1938), em jogos digitais utilizando-se do jogo *Monster Hunter World* como objeto.

Por se tratar de uma aproximação entre duas teorias, 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.

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

¹ Trabalho apresentado ao VI Seminário Internacional de Pesquisas em Miatização e Processos Sociais. POSCOM-UFSM. Santa Maria, RS.



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.

Assim, em um jogo de ação, o jogador conseguirá identificar inimigos como aqueles que atacam seu personagem. Porém, algumas criaturas dentro do jogo podem não atacar o personagem do jogador prontamente, mas só em defesa a um ataque. Outras ainda, podem fugir.

Essa interação com o mundo permite uma série de discursos sobre quem são amigos e inimigos. Porém, as diversas ações e consequências possibilitam sistemas de interações capazes de discursos mais complexos, com uso de mecânicas em jogos narrativos como forma de sinalizar que o jogador ajudou determinados personagens e o quanto.

Sobre as outras mídias, alguns jogos onde recompensam a leitura dos 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.

3 Condicionamento Operante

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

1. Lei de Condicionamento do Tipo R²³: se uma operação é seguida de um estímulo que reforce a ação, a força do estímulo para a ação tende a aumentar.

² Livre Tradução de “The Law of Conditioning of Type R” (Skinner, 1938).

³ O autor chama o condicionamento operante de condicionamento de tipo R.



2. Lei da Extinção do Tipo R⁴: se uma operação já fortalecida não é seguida pelo estímulo de reforço, ela tenderá a enfraquecer até a extinção.

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.

Para este artigo, destacam-se algumas leis que Skinner (1938) oferece para o condicionamento tanto reflexivo como operante.

Primeiramente, as Leis Estáticas do Reflexo, que se aplicam a todos os reflexos:

1. Lei do Limite⁵: que prevê que a intensidade do estímulo precisa alcançar ou exceder certo valor.
2. Lei da Latência⁶: segundo a qual há um intervalo entre o início do estímulo e a resposta.
3. Lei da Magnitude da Resposta⁷: segunda a qual a resposta é proporcional ao estímulo.

Depois, as Leis Dinâmicas da Força do Reflexo:

⁴ Livre Tradução de “The Law of Extinction of Type R” (Skinner, 1938).

⁵ Livre tradução de “The Law of Threshold” (Skinner, 1938).

⁶ Livre tradução de “The Law of Latency” (Skinner, 1938).

⁷ Livre tradução de “The Law of the Magnitude of the Response” (Skinner, 1938).



1. Lei da Facilitação⁸: pela qual a resposta a um estímulo pode ser facilitada se houver um estímulo de reforço.
2. Lei da Inibição⁹: pela qual a resposta a um estímulo pode ser reduzida se houver um estímulo que não tenha relação com o outro.

Por fim, as Leis das interações entre Reflexos:

1. Lei da Compatibilidade¹⁰: segundo a qual, duas respostas que não se sobreponham podem acontecer simultaneamente.
2. Lei da Preponderância¹¹: que prevê que, quando duas respostas ocorrem simultaneamente, mas com sobreposição, uma delas só ocorrerá.
3. Lei da Soma Algébrica¹²: quando duas respostas se opõem e acontecem simultaneamente, a resposta é a soma algébrica das duas.
4. Lei da Mistura¹³: duas respostas que possuem alguma sobreposição ocorrerão simultaneamente sob alguma variação.
5. Lei da Soma Espacial¹⁴: quando dois reflexos têm a mesma forma de resposta, ela ocorrendo aos dois estímulos combinados, será de maior magnitude e com menor latência.
6. Lei do Encadeamento¹⁵: a resposta a um reflexo pode ser um estímulo para outro.
7. Lei da Indução¹⁶: a mudança na força de um reflexo pode ser acompanhada por alguma mudança no reflexo relacionado.

⁸ Livre tradução de “The Law of Facilitation” (Skinner, 1938).

⁹ Livre tradução de “The Law of Inhibition” (Skinner, 1938).

¹⁰ Livre tradução de “The Law of Compatibility” (Skinner, 1938).

¹¹ Livre tradução de “The Law of Prepotency” (Skinner, 1938).

¹² Livre tradução de “The Law of Algebraic Summation” (Skinner, 1938).

¹³ Livre tradução de “The Law of Blending” (Skinner, 1938).

¹⁴ Livre tradução de “The Law of Spatial Summation” (Skinner, 1938).

¹⁵ Livre tradução de “The Law of Chaining” (Skinner, 1938).



4 Monster Hunter World

Lançado em 2018, *Monster Hunter World* foi o primeiro jogo da franquia *Monster Hunter* a chegar aos computadores de sistema operacional Windows. No título, o jogador explora cenários e enfrenta monstros grandes e pequenos, coletando seus materiais para fabricar equipamentos para enfrentar monstros mais fortes. Também há recursos coletáveis pelos mapas, como ossos, minérios e plantas.

O verdadeiro desafio dos jogadores são os monstros grandes, que os jogadores precisam enfrentar nas diversas missões para prosseguir a narrativa. Diversos membros dos monstros podem ser “quebrados¹⁷”, 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.

Os monstros também possuem fraquezas e resistências a tipos de danos, assim como seus membros. Por exemplo, 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.

Há incentivo para se jogar em times, de modo que os jogadores se dividam em atacar partes diferentes dos monstros. Cada missão é chamada, genericamente, de “caçada” e pode envolver de um a cinco alvos.

Cada monstro possui uma série de padrões de ataque e movimentos. E 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. Há um limite por missão.

¹⁶ Livre tradução de “The Law of Induction” (Skinner, 1938).

¹⁷ O termo empregado pelo jogo, em inglês, é “*broken part*”.



5 A Convergência

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

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 gera condicionamento que pode ou não extrapolar o jogo.



Quando a tela do jogo de *Monster Hunter World* começa a mostrar 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.

Ao entrar num cenário, ele precisará encontrar os rastros dos monstros, a menos que já tenha desbloqueado a opção de ver o monstro no mapa. Monstros que o jogador ainda não enfrentou aparecerão no mapa com um ponto de interrogação e, não raro, serão mais fortes.

Iniciando um combate com um monstro, há o rugido do mesmo, onde o volume serve para sinalizar o poder, pois monstros mais fortes rugem mais alto e podem atordoar o jogador temporariamente. Os ataques mais fortes dos monstros também possuem alguma sinalização antes de acontecerem, dando tempo para o jogador se preparar.

A quantidade de dano que o jogador sofre por ataque não só comunica a importância de evitar, mas opera para condicionar o jogador que se dispuser a arriscar receber um ataque mais fraco em troca de algum outro ganho, como um contra-ataque.

Essas questões se relacionam com as leis estáticas destacadas anteriormente. Para aumentar a resposta de atenção, o volume do rugido e o dano do ataque do monstro são aumentados. Quanto às leis dinâmicas, ressalta-se o papel que a trilha sonora tem de contribuir como reforço de estímulo ou se ausentar para não atrapalhar o conjunto de estímulos.

6 Considerações Finais

A aproximação das duas teorias não é isenta de problemas, com destaque para os causados pelas diferentes ênfases e termos específicos. 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.

Como resumo, pode-se afirmar que jogos digitais não só trabalham com condicionamento operante, mas que servem para experimentar abordagens de tal condicionamento e, possivelmente, para condicionar condutas.

Porém, ao mesmo tempo em que se pode falar que o jogo condiciona o jogador, pode-se destacar que o jogador pode entrar no jogo já condicionado (ou pré-condicionado). Por exemplo, se ele sabe o resultado de cortar a cauda, ele irá para a cauda. Ao descobrir isso durante o jogo, ele se condicionará para isso.

Por fim, alerta-se que a transposição de comportamento do ambiente do jogo para a vida não é direta.

A mentalidade de ação em prol de uma recompensa e de atenção para as sinalizações de operação, contudo, existe. Ou seja, que há comunicações através das operações 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.

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.



Anais de Resumos Expandidos
VI Seminário Internacional de Pesquisas
em Mídia e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 6 (2024)
