

ENTRE O INSTINTO E A CULTURA: PROCESSOS DE HUMANIZAÇÃO DE MERUEM SOB A ÓTICA DA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO

Francisco Denilson de Oliveira Mota

Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro

francisco.mota03@aluno.unifametro.edu.br

Orientadora: Prof. Ms. Ticiane Siqueira Ferreira

Docente - Centro Universitário Fametro - Unifametro

ticiane.ferreira@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Teorias comportamentais

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Encontro Científico: XIII Encontro de Iniciação à Pesquisa

RESUMO

Introdução: O arco *Chimera Ant*, de *Hunter x Hunter* (2011) apresenta Meruem, um personagem concebido como predador supremo, cuja existência inicial é guiada por instintos de dominação e controle. Ao longo da narrativa, interações sociais e culturais promovem transformações comportamentais significativas, permitindo observar a emergência de traços humanizados em um ser originalmente voltado à supremacia. **Objetivo:** Analisar a construção da humanidade de Meruem à luz da Análise do Comportamento, com ênfase em processos de aprendizagem mediados por reforçadores sociais, mudança no controle de estímulos e seleção por consequências. **Metodologia:** Pesquisa qualitativa, teórica e descritiva, baseada na análise de trechos do arco *Chimera Ant*, especialmente nas interações de Meruem com seus súditos, Komugi e Netero. Os dados foram analisados segundo a análise de conteúdo de Bardin, categorizando eventos e interações de acordo com conceitos da Análise do Comportamento. **Resultados:** Inicialmente guiado por instintos filogenéticos, Meruem emite respostas de dominação reforçadas pelo ambiente. O contato com Komugi funciona como estímulo discriminativo e reforçador social, promovendo a emergência de comportamentos de curiosidade, respeito e tolerância à frustração, exemplificando seleção ontogenética e modelagem gradual. O reconhecimento da individualidade e da vulnerabilidade na relação com Komugi evidencia a consolidação de repertórios sociais mais complexos e humanizados. **Considerações finais:** A trajetória de Meruem demonstra que mesmo repertórios instintivos podem ser transformados por contingências sociais e culturais, revelando a plasticidade do comportamento humano e a aplicabilidade da Análise do Comportamento para compreender processos de humanização em contextos narrativos.

Palavras-chave: Análise do Comportamento; *Hunter x Hunter*; Humanização; Seleção por consequências; Reforço social.

INTRODUÇÃO

Hunter x Hunter é um mangá japonês escrito e ilustrado por Yoshihiro Togashi, com publicações desde 1998. A obra recebeu duas adaptações para anime, em 1999 e em 2011, sendo esta última considerada mais fiel ao material original. Este estudo toma como objeto de análise essa segunda adaptação, em especial o arco *Chimera Ant* e seu antagonista principal, Meruem.

O arco *Chimera Ant* (Formiga-quimera) é composto por 61 episódios, sendo amplamente reconhecido por marcar uma mudança significativa no tom do anime, que transita de uma atmosfera de aventura entre amigos para um enredo centrado em dilemas existenciais e na ameaça de extinção da humanidade. Nesse arco, introduz-se a espécie fictícia das formigas-quimera, caracterizadas por uma reprodução peculiar chamada fagogênese, na qual a prole herda características fenotípicas e genéticas das espécies consumidas pela rainha-mãe da colônia. Por exemplo, se a rainha-mãe consumir uma borboleta, a próxima geração de formigas-quimera pode nascer com asas de borboleta. Esse mecanismo biológico é central para compreender o contexto da análise proposta neste trabalho, pois implica a emergência de novos repertórios inatos e altamente adaptativos.

A partir da ingestão de seres humanos, a rainha passa a gerar descendentes dotados de raciocínio lógico e comunicação verbal, o que potencializa a organização social e a expansão da colônia. O ponto culminante desse processo é o nascimento de um rei, Meruem, concebido como um predador supremo e destinado a liderar a espécie. Inicialmente, suas ações se restringem a instintos de dominação e controle, demonstrando um repertório limitado, mas eficaz para os objetivos da colônia. Entretanto, ao longo dos episódios, novas contingências ambientais surgem e possibilitam a instalação de repertórios comportamentais distintos, mais próximos do que culturalmente reconhecemos como “humanidade”.

A utilização de personagens fictícios como objeto de análise constitui uma estratégia metodológica válida em pesquisas qualitativas de caráter teórico, na medida em que permite examinar processos comportamentais a partir de narrativas simbólicas. (Minayo, 2001) Neste estudo, toma-se como referência o personagem Meruem, cujo arco narrativo, da formação de seus instintos iniciais até sua transformação final mediada por interações sociais, fornece um campo rico para discutir os mecanismos de seleção comportamental.

Partindo disso, o presente trabalho tem como objetivo analisar a construção da humanidade de Meruem à luz da Análise do Comportamento, com ênfase nos processos de aprendizagem mediados por reforçadores sociais, mudanças no controle de estímulos e seleção

por consequências. Skinner (2003) propõe que o comportamento é resultado direto da interação entre o indivíduo e o ambiente, sendo modelado por consequências que aumentam ou diminuem a probabilidade de uma resposta ocorrer novamente. Busca-se, assim, evidenciar como a narrativa ilustra a transição de um repertório restrito e instintivo para padrões mais complexos de interação social e cultural, demonstrando a aplicabilidade da teoria comportamental para a compreensão de fenômenos humanos em diferentes contextos, inclusive narrativos.

METODOLOGIA

A presente pesquisa se caracteriza como qualitativa, de natureza teórica e descritiva fundamentada no referencial da Análise do Comportamento. O objetivo é compreender os processos de mudança comportamental vivenciados pelo personagem Meruem, da obra *Hunter x Hunter*, a partir da interação entre os três níveis de seleção por consequências.

Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos. Isso permite compreender a realidade em sua complexidade, atribuindo significados às práticas, trajetórias e contextos. Assim, adota-se aqui um olhar interpretativo sobre uma obra de ficção, tomando-a como objeto de análise para demonstrar a aplicabilidade dos conceitos analítico-comportamentais em fenômenos simbólicos e narrativos.

Sendo assim, foram selecionados trechos narrativos do arco das Formigas-quimera, com foco na trajetória de Meruem, especialmente em suas interações com seus súditos, Komugi e Netero. Esses fragmentos foram selecionados por sua relevância na ilustração de processos comportamentais de transformação e humanização.

A análise dos dados foi orientada pela análise de conteúdo proposta por Bardin (2016), que se organiza em três etapas:

1. Pré-análise: levantamento do material narrativo e definição dos trechos significativos.
2. Exploração do material: categorização dos eventos e interações de acordo com os conceitos da Análise do Comportamento.
3. Tratamento dos resultados obtidos e interpretação: articulação das categorias comportamentais com a trajetória do personagem, de modo a evidenciar como os diferentes níveis de seleção por consequências possibilitaram a transformação de seu repertório.

Essa estratégia permite identificar e interpretar as contingências presentes na narrativa, destacando a relação entre estímulos, respostas e consequência na construção da humanidade de Meruem.

Para o embasamento teórico, foram selecionados livros e artigos que abordam conceitos fundamentais da Análise do Comportamento em sua dimensão não aplicada, permitindo utilizá-los como lentes interpretativas dos eventos analisados. Como critérios de inclusão, priorizamos textos que tratassem de temas como seleção por consequências, comportamento operante, tipos de reforçamento e punição, controle de estímulos e autocontrole, especialmente por autores de relevância no campo da Análise do Comportamento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. Nascimento e instintos iniciais

A análise do comportamento fundamenta-se no modelo causal de seleção por consequências, inspirado pela teoria da seleção natural de Darwin. Ela entende o comportamento como produto da interação entre organismo e ambiente, e o seu processo de seleção pode ocorrer em três níveis: filogenético (características inatas, fruto da evolução), ontogenético (aprendizagem individual ao longo da vida) e cultural (práticas transmitidas e mantidas socialmente). (Skinner, 2007)

No universo de *Hunter x Hunter*, as formigas-quimera representam organismos filogeneticamente modelados para a predação e a dominação. O Rei, Meruem, nasce de um processo de fagogênese que reuniu genes humanos e de humanos usuários de Nen, conferindo-lhe repertórios físicos e cognitivos superiores. Esses instintos iniciais refletem o nível filogenético, que são respostas predatórias e de controle que emergem de forma inata, sem necessidade de aprendizagem prévia. (Skinner, 2007)

Suas primeiras interações, no entanto, ocorreram em um ambiente restritivo, no qual súditos reforçavam constantemente sua agressividade e ausência de empatia. Reforço, na Análise do Comportamento, é o processo pelo qual uma consequência aumenta a probabilidade de um comportamento ocorrer novamente. (Moreira & Medeiros, 2007) Assim, cada demonstração de violência ou dominação seguida da submissão dos guardas fortalecia essas condutas. O contexto ontogenético de Meruem, portanto, limitou a emergência de repertórios sociais mais complexos, consolidando um padrão de supremacia e intolerância à vulnerabilidade, apesar de sua carga genética humana.

2. Contato com Komugi e os jogos de Gungi

A rotina de desafiar humanos em jogos de estratégia foi alterada pelo encontro com Komugi, jovem cega e campeã mundial de gungi. Diferente dos demais adversários, ela não demonstrava medo da aparência do Rei. Nesse sentido, funcionava como um estímulo discriminativo, que é uma condição ambiental que sinaliza que determinado comportamento pode ser seguido de consequências específicas. (Baum, 2006) A ausência de medo abriu espaço para um tipo de interação inédita.

A experiência repetida de derrota frente a Komugi atuou como operação estabelecadora, aumentando o valor reforçador do contato com ela e do próprio jogo. (Miguel, 2000) Isso levou Meruem a emitir respostas de curiosidade e respeito, mantidas pelas consequências imediatas da interação. Nesse caso, a derrota não funcionou como punição, que é o processo em que uma consequência reduz a probabilidade futura de um comportamento ocorrer. (Moreira & Medeiros, 2007) Ao contrário, o fracasso promoveu novas respostas de tolerância à frustração e sustentou a manutenção do vínculo.

Esse processo indica um deslocamento no controle de estímulos, isto é, a dominação deixou de ser a única via para o reforçamento. O convívio com Komugi passou a funcionar como reforço positivo, a adição de estímulos como atenção, diálogo e companhia abriu caminho para a instalação de um repertório social mais amplo, contrastando diretamente com as contingências de poder e violência que haviam modelado a existência de Meruem até então.

3. Transformação gradual

O vínculo estabelecido com Komugi gerou mudanças progressivas e consistentes. Se antes o jogo era apenas um meio de comprovar sua superioridade, passou a ser valorizado como uma atividade compartilhada. Essa transformação ilustra a emergência de autocontrole, observável na capacidade crescente de Meruem em tolerar frustrações e emitir respostas alternativas à impulsividade imediata.

Houve também um processo de modelagem, em que comportamentos alternativos como paciência, respeito e admiração, foram reforçados, enquanto respostas violentas perderam sua função. Esse processo exemplifica como novas práticas podem ser gradualmente instaladas quando aproximações sucessivas ao comportamento são diferencialmente reforçadas. (Borges e Cassas, 2012)

Além disso, o tempo de convivência favoreceu a valorização de reforçadores sociais como reconhecimento e afeto, que passaram a exercer maior controle sobre sua conduta do que

contingências de poder. O convívio contínuo demonstrou que até mesmo repertórios consolidados em contextos altamente coercitivos podem ser transformados quando expostos a novas contingências. Trata-se de um caso exemplar de seleção ontogenética, em que respostas inéditas foram adquiridas e mantidas em função das consequências imediatas da interação com outro ser humano. (Skinner, 2007)

4. Morte e reconhecimento da humanidade

Apesar de sua transformação, Meruem não pôde escapar ao confronto com a humanidade. O embate com Netero, presidente da associação de Hunters, foi marcado não apenas pela luta física, mas também pela introdução de uma dimensão existencial e cultural.

Desde o nascimento, Meruem era chamado apenas de “Rei”, o que traduzia uma identidade reduzida à sua função de governante. Ao revelar o nome “Meruem”, aprendido com a rainha-mãe antes desta morrer, Netero conferiu-lhe uma identidade individual, distinta de seu papel social. O nome, enquanto prática cultural, é símbolo de pertencimento e reconhecimento dentro de uma comunidade, e sua atribuição representou um marco em sua trajetória, onde pela primeira vez, pôde reconhecer-se como sujeito singular. (Skinner, 1978)

A batalha deixou sequelas irreversíveis. Envenenado e próximo da morte, Meruem reorientou suas prioridades: em vez de manter-se como soberano, buscou apenas estar com Komugi. Nos instantes finais, emitiu respostas de vulnerabilidade, apego e necessidade de afeto. A escolha de Komugi de permanecer ao seu lado, apesar do risco, funcionou como reforço social definitivo, consolidando o processo de humanização do personagem. O predador supremo encerrou sua existência não na posição de conquistador absoluto, mas como alguém transformado pela interação com outro ser humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da trajetória de Meruem no arco das formigas-quimera evidencia, à luz da Análise do Comportamento, como repertórios inicialmente instintivos e restritos podem ser gradualmente transformados por meio da exposição à novas contingências ambientais e sociais. O personagem, concebido para exercer a dominação absoluta, teve seu comportamento modelado em direção aos padrões mais complexos de interação, revelando a importância dos reforçadores sociais, da modelagem e da mudança no controle de estímulos nesse processo.

Esse percurso não apenas reforça a aplicabilidade da teoria comportamental na compreensão de fenômenos narrativos, mas também ilustra, em sentido mais amplo, a

plasticidade do comportamento humano diante de novos contextos de aprendizagem. Mesmo diante de condições filogenéticas e ontogenéticas altamente restritivas, a experiência cultural e social demonstrou-se capaz de reorganizar repertórios, expandindo as possibilidades de ação do indivíduo.

Portanto, a narrativa de Meruem revela-se uma metáfora rica para a compreensão da humanidade como construção contínua, sustentada pela interação entre indivíduo, ambiente e cultura. O arco das Formigas-quimera, quando analisado sob a lente da Análise do Comportamento, mostra que a humanidade não é uma essência fixa, mas um processo em constante transformação, modelado pelas consequências das interações que estabelecemos ao longo da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BAUM, W. M. Compreender o behaviorismo: comportamento, cultura e evolução. [s.l.] Porto Alegre. Artmed, 2006

BORGES, N. B.; CASSAS, F. A. et. al. Clínica analítico-comportamental: aspectos teóricos e práticos. Porto Alegre: Artmed, 2012.

MIGUEL, Caio F. O conceito de operação estabelecadora na análise do comportamento. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 16, p. 259-267, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, M. B.; MEDEIROS, C. A. Princípios básicos de Análise do Comportamento Porto Alegre (Rs): Artmed, 2007.

SKINNER, B. F. Ciência e comportamento humano. São Paulo, Sp: Martins Fontes, 2003.

SKINNER, B. F. O Comportamento verbal. São Paulo: Cultrix, 1978.

SKINNER, B. F.. Seleção por consequências. **Rev. bras. ter. comport. cogn.**, São Paulo , v. 9, n. 1, p. 129-137, jun. 2007 . Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-55452007000100010&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 18 set. 2025.