

# ***ELEMENTOS SEMIÓTICOS***

**3º ano DS**  
**Narrativas Gamificadas**  
**Prof. Me. João Taero**

# NESTA AULA



- Pacto fiduciário
- Percurso gerativo de sentido
- Trajetória de iluminação
- Provações
- Objeto valor e objeto modal
- Símbolo, ícone e índice
- Antecipadores, *foreshadowing* e suspense
- Cores, formas e sons

# PACTO FIDUCIÁRIO



Acordo automaticamente estabelecido entre mundo real e mundo fictício.

Garante a lógica interna e a uniformidade, mediante a construção de um espetáculo.

Jogo = realidade / Jogador = personagem

## USE:

- **Surpresas**: revitalizam o comprometimento.

## EVITE:

- **Coincidências**: quebram a expectativa.

# PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO



É produto do encadeamento de todos os elementos e acontecimentos de uma história que, juntos, são responsáveis pela consistência e verossimilhança da narrativa.

É a construção do entendimento geral da história.

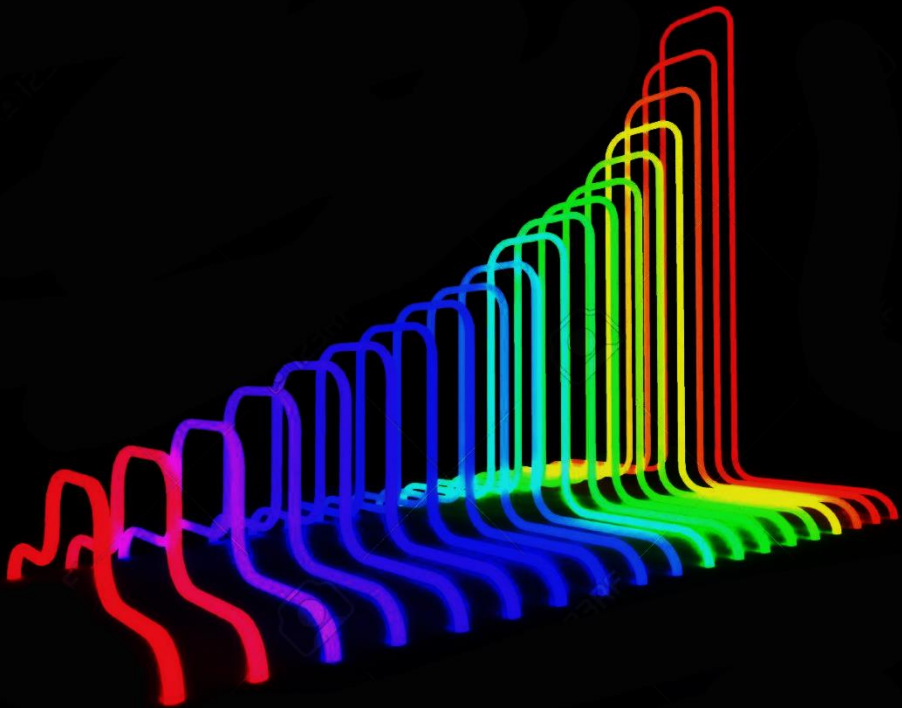
# TRAJETÓRIA DE ILUMINAÇÃO

Arco percorrido pela personagem principal durante toda a história.

Predispõe de uma mudança significativa entre o estado inicial e o estado final do protagonista.

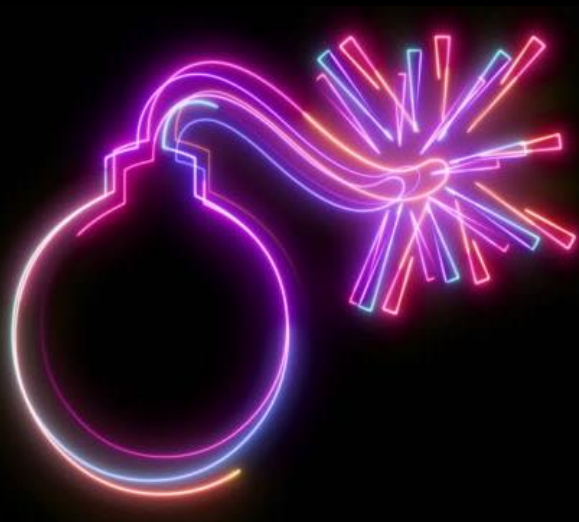
Se não há mudança, não há porque ter história.

Também pode ser chamado de percurso narrativo.





# PROVAÇÕES



São as **etapas** do percurso gerativo de sentido que, interligadas e cumpridas, possibilitam a realização da trajetória de iluminação do protagonista.

Em jogos, são as fases, e podem ser:

- derrota de um capanga;
- conquista de um coletável;
- desenvolvimento de uma habilidade.

# OBJETO VALOR



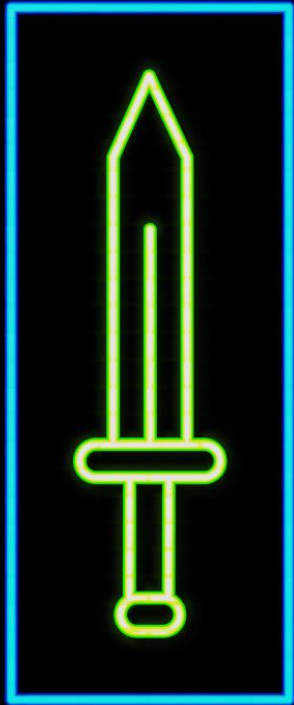
É o **motivo** pelo qual o protagonista percorre sua trajetória de iluminação.

Pode ser qualquer coisa: um objeto, uma pessoa, um paixão\*, uma habilidade...

O objeto valor sempre está diretamente ligado ao **superobjetivo**. Portanto, só pode existir um **único** objeto valor.

\*paixão = todo sentimento analisado dentro da leitura semiótica.

# OBJETO MODAL



São itens coletados durante a trajetória de iluminação que **auxiliam** o protagonista na conquista do objeto valor.

Pode ser qualquer coisa que dá à personagem novas **condições** para superar as **provações** e seguir em frente: um coletável, uma habilidade, um novo comando, um destravável...

Assim como o objeto valor está diretamente ligado ao superobjetivo, os objetos modais estão diretamente ligados aos **objetivos**; porém podem ser **múltiplos** (mesmo para cumprir um único objetivo).



# SÍMBOLO



É uma representação abstrata, imposta por convenção.

Geralmente:

- está ligado a algo abstrato;
- só pode ser decodificado por um grupo ou por uma habilidade específica.

# ÍCONE



É uma representação estabelecida por semelhança com algo concreto.

Geralmente:

- está ligado a algo concreto;
- sua interpretação é mais ampla do que a do símbolo, porém menos abrangente que a do índice.

# ÍNDICE



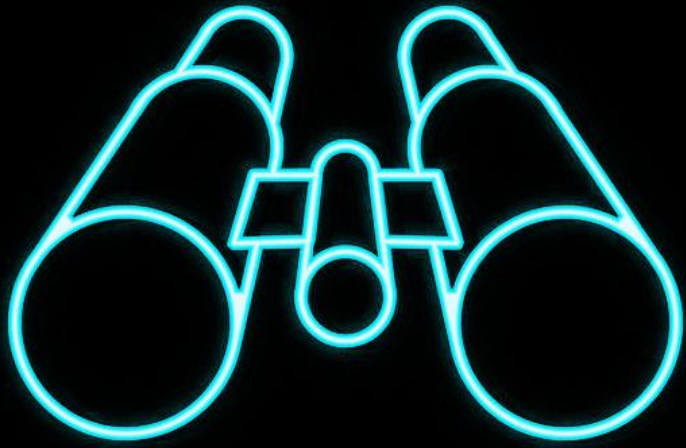
É uma representação estabelecida por causalidade, que possibilita uma conclusão.

Geralmente:

- está ligado a algo concreto;
- é de interpretação universal.

= indício

# ANTECIPADORES



São pequenas exposições que adiantam o futuro da história, mostrando algo ao invés de narrar (**planting = plantar**).

Espalhar pistas ao longo da história, faz com que o jogador mantenha-se comprometido com a história e, ao mesmo tempo, seja responsável pela sua condução (**seeding = semear**).

# FORESHADOWING



São elementos abstratos capazes de estabelecer ligações entre diferentes partes da história e que dependem diretamente do comprometimento e entendimento do jogador:

- teorias;
- sonhos
- previsões.



# SUSPENSE



Ajudam na condução da história e na manutenção do vínculo entre jogador e narrativa.

É importante saber dosar e espalhar momentos de suspense durante toda a história. São três as categorias:

- Aquilo que **PRECISA** ser mostrado;
- - Aquilo que pode **ESPERAR**;
- Aquilo que é **DISPENSÁVEL**.

# CORES, FORMAS E SONS

Dicas sensoriais que auxiliam na assimilação do conteúdo:

- **Cores:** estímulos visuais (psíquicos);
- **Formas:** estímulos visuais (fixação);
- **Sons:** estímulos auditivos;
  - **Leitmotiv:** tema musical ou efeito sonoro que caracteriza uma personagem ou situação.

