



Signo videogame: a comunicação semiótica no jogo *Heavy Rain*¹

Nilson Santarém NUNES²
Lívia Lopes BARBOSA³
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

A pesquisa estuda a relação existente entre comunicação e *videogame*, entendido como nova mídia. Seu objetivo é identificar e analisar signos contidos no jogo (*origamis*) que favorecem a experiência imersiva do jogador e caracterizam a linguagem do jogo eletrônico e produto midiático *Heavy Rain*, exemplo do processo de adultização do ato de jogar. Este estudo de caso de caráter exploratório objetiva ser mais uma referência para as investigações em comunicação focadas nos aspectos semióticos dos *games*. A pesquisa bibliográfica será empregada como suporte e sua fundamentação teórica reside, sobretudo, nos conceitos de *iconicidade* de Charles Peirce e de *texto plural*, do teórico Roland Barthes.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação, *Heavy Rain*, narrativa, semiótica, *videogame*.

1 INTRODUÇÃO

Graças aos avanços da tecnologia, novas linguagens comunicacionais desenvolvem-se ao longo do tempo. Uma delas é o *videogame*, cuja criação é objeto de acaloradas discussões. Não é intenção deste trabalho afirmar qual informação é a correta. Por encontrar em grande número fontes que atribuem a William Higinbotham a criação do primeiro *aparelho* (sem fins comerciais), esta será a versão considerada. Com efeito, Higinbotham provavelmente não tinha noção do impacto que sua atitude teria no futuro. Em pleno contexto da Guerra Fria (1958), o físico norte-americano, que trabalhava no Laboratório Nacional de *Brookhaven*, localizado em *Long Island*, estava incomodado com o padrão das exibições anuais realizadas pelo laboratório, sempre estáticas e sem interatividade. Pensando em mudar a situação, ele desenvolveu em 1958 o *Tennis for two*, um jogo adaptado a um osciloscópio, instrumento para detectar e observar oscilações, que simulava uma partida de tênis. Sua ideia foi tão bem-sucedida que centenas de visitantes formaram fila para ter a oportunidade de jogar uma partida

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 01 a 03 de maio de 2014.

² Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Pará, email: nilson.nsn@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pará, email: liviabarbosa.com@gmail.com

eletrônica de tênis.

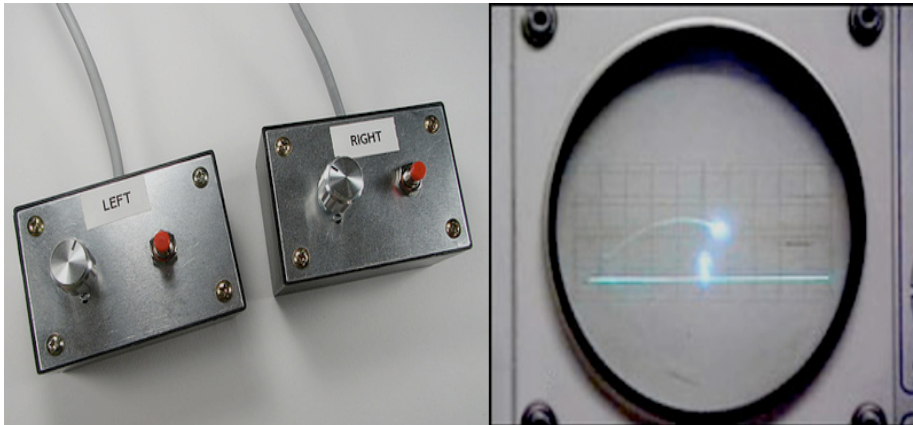


Figura 1: Controles e tela do osciloscópio para o *Tennis for two*.

Fonte: imagem disponível em: <<http://www.geekames.com/>>. Acesso em: 20 jan. 2013

Até o presente momento, muitos passos já foram dados no desenvolvimento de *games*. Prova disso é o número de gerações existentes. Em dezembro de 2012, foi lançado no Japão o console *Wii U*, que se posicionou como primeiro da oitava geração dos *videogames*. Posteriormente, os lançamentos do *Playstation 4* (15/11/13) e do *Xbox One* (22/11/13) demonstraram avanço no poder de processamento gráfico para consoles.

2 DEFINIÇÃO DO TERMO

Convém, inicialmente, definir o termo *videogame*, bem como as categorias existentes. Gustavo Audi afirma que: “O termo *video game*, em inglês, é mais utilizado para representar o jogo na sua forma eletrônica; entretanto, no Brasil, ele pode ser usado como sinônimo do console ou plataforma, sendo grafado junto: *videogame*” (AUDI, 2012, p. 14). Em seu capítulo no livro *Mapa do jogo*, Sérgio Nesteriuk afirma que:

videogame é aqui entendido não apenas como um tipo genérico de jogo que se processa e opera por meio de um computador, independentemente do lugar em que seja jogado, mas também como uma linguagem que, como tal, possui suas particularidades (NESTERIUK *apud* FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 26).

Ainda no mesmo capítulo, verifica-se que é possível classificar *videogames* segundo três denominações distintas e em função do suporte utilizado: jogos para consoles, que rodam a partir de um monitor de televisão e de um console próprio (*Nintendo Wii*, *Playstation*, por exemplo); jogos para computadores, que funcionam em *PCs* ou *Macs*; e os jogos de *arcades*, equivocadamente chamados de *flipperama*, os quais



são grandes máquinas que unem console e monitor, dispostas geralmente em locais públicos.

Em função do alcance conquistado e que cresce em ritmo acelerado, os *games* chegaram a outros públicos diferentes do infantil ou familiar, mas que também buscam o lúdico. A esse respeito, Silva afirma:

Se, historicamente, o lúdico sempre foi tido como atividade social e, mais recentemente, como uma atividade predominantemente infantil, hoje nota-se que seu papel vem crescendo em nossa sociedade, não só no que diz respeito ao entretenimento – jogos eletrônicos de diversos tipos e gêneros, reality shows, game shows e quizzes voltados para públicos-alvo cada vez mais amplos – mas também, aos poucos, em sua função econômica, crítica e política – como jogos sérios, persuasivos e newsgames (SILVA, F., 2009 apud AUDI, 2012, p. 16).

Assim, uma possibilidade a ser explorada pelos desenvolvedores de jogos é a seriedade. David Cage, criador do jogo *Heavy Rain*, deu em uma entrevista⁴ sua opinião sobre o assunto:

Eu frequentemente penso que a indústria sofre de uma síndrome de Peter Pan. É o fato de que nós não queremos crescer, então permanecemos crianças. Mas há um momento no qual precisamos crescer como uma indústria. E você não pode continuar com a síndrome de Peter Pan. Você precisa crescer. Eu penso que esse é o momento certo” (CAGE apud NUTT, 2012, tradução nossa).

Jogos de maior complexidade já são realidade. Como diz Vasconcelos, o brinquedo está passando por uma adultização (VASCONCELOS, 2001, p. 19). Esse segmento propõe que o jogador, além de se divertir, possa ainda entrar em contato com a história do jogo, seus elementos e personagens, ou seja, levá-lo mais a sério, pois como disse Huizinga: “... a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 1971, p. 36).

3 HEAVY RAIN, O OBJETO DE ANÁLISE

Fundado em 1997 por David Cage, o estúdio *Quantic Dream* conquistou reconhecimento internacional devido aos seus esforços para lançar jogos com histórias envolventes. A empresa também se destaca na área da captura de movimentos,

⁴ Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/176082/Heavy_Rain_director_tells_game_industry_its_time_to_grow_up.php#.UQqtjR2ZmHN>. Acesso em: 31 jan. 2013.

desenvolvendo tecnologia própria para aplicar em seus jogos. *Heavy Rain*, um de seus maiores sucessos, será o objeto desta análise.

Lançado mundialmente em fevereiro de 2010, o jogo é tido por críticos como uma experiência única. A maioria das avaliações⁵ é favorável à proposta de *Heavy Rain*: a revista oficial da marca *Playstation*, assim como os sites *GamePro* e *Gamevision*, deram ao jogo nota máxima (10). O site *Metacritic*, que desde 2001 vem conquistando respeito pelo sistema de avaliação adotado, atribuiu nota 8,7 de 10 ao *game*.

Heavy Rain é, de acordo com seu criador, um *thriller* psicológico⁶ interativo que proporciona uma experiência emocional única (QUANTIC DREAM, 2013). A história segue o estilo *film noir*⁷ e permite ao jogador alternar o controle entre quatro personagens: Ethan Mars (arquiteto), Madison Paige (jornalista), Norman Jayden (agente do *FBI*⁸) e Scott Shelby (detetive particular). “Até onde você iria para salvar alguém que ama?”, essa é a pergunta que move a história do jogo. A trama principal envolve o drama de Ethan, que perde um de seus filhos em um acidente de trânsito, logo no início do *game*. Algum tempo após esse incidente, ele tem o amor por seu outro filho, Shaun Mars, posto à prova: Shaun é raptado pelo assassino do *origami*, que deixa apenas dobraduras feitas com esta técnica para dar pistas da localização de suas vítimas. Ao avançar no jogo, o jogador vai controlando os quatro personagens, cada um envolvido na busca pelo menino por alguma razão.



Figura 2: os quatro personagens controlados pelo jogador.

⁵ Disponível em: <<http://www.ldigames.com/blog/index.php/2010/02/22/reviews-heavy-rain-playstation-3?blog=1>> . Acesso em: 09 fev. 2013.

⁶ *Thrillers* psicológicos lidam com a instabilidade mental das personagens, que necessitam de força psicológica para vencer inimigos, sejam eles externos (ladrões, assassinos) ou internos (fobias, inseguranças, vontades, etc.). Disponível em: <http://www.horrorcrime.com/cine_film_movies/crime_film/Psychological_thriller_1.asp>. Acesso em: 10 fev. 2013.

⁷ O *film noir*, ou filme escuro, é construído por uma atmosfera de baixa iluminação e grande contraste de modo a favorecer o clima de mistério. (MASCARELLO, 2006, p. 181).

⁸ *Federal Bureau of Investigation* (Escritório de Investigação Federal, em tradução livre).



Fonte: imagem disponível em: <http://www.matheuspitillo.com/blog/wp-content/uploads/2011/10/img02_center.jpg>. Acesso em 10 fev. 2013.

4 UM OLHAR SEMIÓTICO

A semiótica é uma área de estudos muito presente no campo da comunicação. O termo deriva do grego *semeion* (signo), portanto a semiótica é a teoria geral que estuda os signos. Charles Sanders Peirce diz que “um signo ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (PEIRCE, 2005, p. 46).

Estudar semiótica é, então, debruçar-se sobre a produção de sentidos pelos signos. Essa produção nunca será conhecida em sua totalidade, visto que é infinita. Os signos são regidos por uma cadeia de semiose, isto é, cada signo precisa de outro (ou outros) signos para ser explicado e o sentido é sobretudo uma relação de analogia entre objeto representado e signo.

É justamente essa relação de analogia que caracteriza o conceito de iconicidade proposto por Peirce. Na sua divisão triádica do signo⁹, o ícone é definido como um signo que representa algo (por isso é um representâmen) sobretudo pela similaridade com a coisa, ou seja, em sua primeiridade: “Assim, qualquer coisa é capaz de ser um Substituto para qualquer coisa com a qual se assemelhe” (PEIRCE, 2005, p. 64). Substantivando-o, ele é denominado hipoícone e se divide em três níveis: *imagem*, por similaridade visual; *diagrama*, por semelhança nas relações internas e estruturais, especialmente as diádicas; e *metáforas*, que possuem significado semelhante por algum aspecto considerado.

A iconicidade será o conceito instrumental que embasará a análise. O presente trabalho, desse modo, reterá especialmente a ideia de aproximação do signo por similaridades visuais (cores, formas), simbólicas, etc.

Esse trabalho associativo também é encontrado nos estudos do teórico francês Roland Barthes. Embora de modo levemente distinto, as associações fazem atentar para as várias redes de proximidade que servem para explicar o texto (aqui entendido como tudo que é passível de leitura, inclusive um jogo).

⁹ Partindo de um modelo triádico de signo, o signo [...] se constitui de um significante visual (representamen para Peirce), que remete a um objeto de referência ausente e evoca no observador um significado (interpretante) ou uma ideia do objeto” (PEIRCE *apud* NÖTH, 1995, p. 38).



Este trabalho utilizará conceitos das obras *O Prazer do Texto* (1987) e *S/Z* (1974). Em *O Prazer do Texto*, Barthes destaca o caráter perpetuamente passível de atualizações do texto, entendido sob a etimologia do termo “tecido”, que evoca um entrelaçamento de ideias, conceitos e saberes para tecer a rede de significados do seu conteúdo. O leitor tem participação ativa nesse processo de tessitura, pois ele “não apenas busca significações existentes como produz outras, incessantemente” (BARTHES, 1987, p. 82).

Em *S/Z*, é proposto um modelo de análise textual do ponto de vista semiótico, o qual será adotado para este trabalho. Barthes expõe dois tipos de texto: “escrevível” e legível. Para o autor, cabe ao leitor fazer o processo de *avaliação* para discernir o tipo de cada texto e, assim, aplicar a análise mais adequada (BARTHES, 1974, p. 4). Todo texto clássico ou legível é produto de uma grande massa literária, portanto, para reconhecê-lo, é preciso recorrer à *interpretação*, a qual explora as capacidades do texto. Barthes acredita que “interpretar um texto não é dar-lhe um sentido (mais ou menos justificado, mais ou menos livre), mas ao contrário é apreciar a pluralidade da qual ele se constitui” (BARTHES, 1974, p. 5, tradução nossa).

Um texto deve ser analisado, para o autor, como um conjunto de significantes (uma verdadeira galáxia) dotado de várias redes associativas, sem que alguma predomine sobre as outras (BARTHES, 1974, p. 5-6, tradução nossa).

É importante ressaltar que a interpretação desse texto plural não visa reconhecer a verdade em cada sentido, mas sim afirmar a pluralidade do que pode ser inferido. Até porque mesmo a maior das análises nunca vai conseguir apreender a totalidade do texto, que nunca é definitivo (BARTHES, 1974, p. 6, tradução nossa).

Sendo assim, para interpretar o texto é preciso recorrer também à conotação, via de acesso à polissemia (pluralidade) do texto. Negá-la é “abolir o valor diferencial dos textos [...] equiparar o texto limitado ao texto-limite” (*ibidem*, p. 8, tradução nossa). Definindo conotação, Barthes diz que a conotação pode ser: uma relação, uma característica que tem o poder de referir-se a menções anteriores, posteriores ou exteriores, a outros lugares do texto (ou de outros textos); Semioticamente, ela é o ponto inicial de um código (que nunca será reconstituído em sua totalidade), a articulação de uma voz que existe no texto (BARTHES, 1974, p. 8-9).



A análise de Barthes, então, deve ser realizada por partes, afastando “como um pequeno terremoto” os blocos de significação, imperceptivelmente soldados pelo discurso fluido da narração. Isso ajuda a mostrar as trocas e repetições de significados textuais, evidenciando a sua grandeza (*Ibidem*, p. 13-14).

Portanto, a análise será aqui direcionada aos *origamis*, elementos que carregam por si grande carga semiótica e mais ainda inseridos no contexto específico do jogo.

5 OS ORIGAMIS EM HEAVY RAIN

Heavy Rain apresenta a arte do *origami* no modo de ação do assassino. Antes de analisar cada tipo exposto no jogo, convém tratar brevemente sobre o que é o *origami*. Robert Lang, estudioso da área, afirma que “a arte de fazer dobraduras em um papel, sem cortá-lo, é chamada *origami*, palavra japonesa que designa dobrar papel” (LANG, 1997, p. 6, grifo do autor). O *origami* é, portanto, a representação de formas como objetos, animais, flores e muitas outras. Mais do que apenas dobras, a arte do *origami* é levada a sério como modo de expressão subjetiva. Ele pode ser entendido como um elemento detentor de alta iconicidade, visto que a compreensão do que representa a forma só pode existir devido à relação de semelhança com o que foi representado. Ao observar o *origami* de um pássaro, o observador só pode chegar a essa conclusão por recorrer às características que definem o animal e constatar algum nível de proximidade com o *origami*.

Primeiramente, os *origamis* relativos aos desafios propostos pelo serão analisados, em ordem de surgimento no enredo. A análise, por fim, será concluída com os *origamis* do cachorro e do pássaro, também presentes no jogo.

5.1 URSO

Ethan, pai do garoto raptado, é desafiado pelo assassino a enfrentar cinco provas. A primeira é a do urso, cujo *origami* revela o endereço de uma garagem. Ethan conversa com o responsável pelo lugar e entrega o cartão que também estava na caixa de objetos dada pelo assassino. Assim, ele descobre que um carro está reservado há algum tempo. Em seu interior, consta um tipo de *Global Positioning System (GPS)* que transmite, além de coordenadas, informações sobre a prova a ser feita. Ethan é direcionado a uma estrada movimentada por meio das instruções do *GPS* e informado

sobre o desafio: dirigir por cinco minutos na contramão, desviando dos veículos que surgirem à sua frente.

O urso é uma criatura que representa força e imprudência, sendo para os Celtas um símbolo do guerreiro (*ONLINE SYMBOLISM DICTIONARY*, 2013). São exatamente essas características que Ethan precisa ter para conseguir concluir a prova. O urso igualmente pode ser símbolo da ressurreição, o que também é aplicável à situação do jogo: afinal, resistir a uma prova de alta periculosidade é quase como nascer de novo.



Figura 3: Origami do urso e o desafio.

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em: <http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures> e <http://static.gamesradar.com/images/mb/GamesRadar/us/Features/2010/12/Greatest%20moments%20of%202010/bear11--article_image.jpg>. Acesso em: 26 fev. 2013.

5.2 BORBOLETA

A segunda tarefa leva Ethan a uma usina abandonada. Seguindo pistas, ele descobre uma porta aberta, ao fundo, com o desenho de uma borboleta. Após, ele precisa entrar em um túnel pequeno, no qual só há espaço para avançar rastejando. Ao entrar, a porta se fecha e Ethan percebe que o caminho está repleto de cacos de vidro. O jogador deve avançar lentamente para que Ethan não perca muito sangue. O usuário deve ainda usar a caixa de fósforos que estava na entrada do túnel para verificar, com a direção do fogo, onde está a saída. Por fim, Ethan é conduzido à sala dos condutores elétricos. O assassino oferece duas opções: Ethan pode avançar até o outro lado, passando cautelosamente pelos fios e receber dados sobre a localização de Shaun ou simplesmente sair por uma porta com a palavra *covarde* escrita e desistir da tarefa.

A figura da borboleta é passível de várias associações. No caso do jogo, é verificável que ela talvez tenha sido usada representando a metamorfose, característica à natureza do inseto. Ethan, para conseguir alcançar seu objetivo, deve aceitar as mudanças impostas pelo meio (o assassino) e vencê-lo chegando ao último estágio

evolutivo do processo: o encontro com seu filho Shaun. Insetos são conhecidos por serem atraídos pela luz: nessa travessia, a fragilidade é uma associação possível, pois a vida de Ethan depende de movimentos suaves, como os de uma borboleta, para que ele passe sem maiores problemas pelos condutores de eletricidade. Como Ethan é considerado impuro, as queimaduras servem para “purificar sua alma pelo fogo”, outra aceção possível sobre a borboleta (CIRLOT, 1990, p. 35). Assim, ele pode se transformar em um ser melhorado, metamorfoseado.



Figura 4: *Origami* da borboleta e a prova na usina abandonada.

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em:

<http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures> e <<http://www.gamesradar.com/get-every-trophy-and-ending-in-heavy-rain/?page=3>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

5.3 LAGARTO

Essa é uma das provas mais difíceis pelas quais o protagonista passa. Ethan vai a um apartamento vazio e em péssimas condições, porém, para entrar, ele precisa encontrar a chave. Ao entrar, o sofrimento de Ethan tem início: uma mesa no centro da sala possui uma câmera com a indicação de cinco minutos em seu visor. O personagem é informado que, para passar no teste, deve cortar a ponta de um de seus dedos. Essa prova claramente causa incômodo no jogador, que pode optar por não realizá-la. Ao caminhar pelo apartamento, é possível encontrar objetos que auxiliem no ato (ferramentas para o corte, esterilização e até cauterização da ferida).

Uma associação plausível é a da perda de algo importante por um bem ainda maior. Quando está em perigo, o lagarto pode soltar parte de seu rabo para fugir do risco e, mesmo assim, sobreviver. Ethan é igualmente forçado a renunciar a um pedaço de si para obter informações que podem salvar Shaun. A salamandra, um tipo de lagarto, é a representante do elemento fogo (CIRLOT, 1990, p. 277). Em associação da iconicidade de Peirce, esse fogo pode representar a alta resistência de uma salamandra. Ethan, como o animal, deve resistir e o caminho é a mentalização do seu objetivo.



Figura 5: *Origami* do lagarto e o funcionamento do desafio.

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures e http://soluce.jeuxactu.com/IMG/Heavy_Rain-C1.28-Le_lezard014.jpg. Acesso em: 26 fev. 2013.

5.4 TUBARÃO

Outra difícil prova a ser enfrentada é anunciada pelo *origami* do tubarão. Ethan recebe apenas um endereço e toma conhecimento, pelas instruções do assassino, que deve levar a arma localizada no interior da caixa recebida. Chegando ao lugar determinado, ele descobre que deve matar Brad, um traficante de drogas. Ethan e Brad travam uma árdua luta e cabe ao jogador acertar o maior número de botões para chegar à cena final do desafio: um quarto de menina. Nesse ambiente, o traficante fica sem balas em seu revólver e esta é a chance de Ethan. Brad até mostra fotos de suas duas filhas, na tentativa de conter Ethan. Para salvar uma vida, a do seu filho, o protagonista deve eliminar outra. Aqui o confronto moral é imposto ao jogador: matar é algo moralmente condenável, mas e na situação de um pai desesperado, que luta para salvar seu único filho, pois o outro já lhe foi retirado pelo destino? Esse confronto entre certo e errado é característico do *thriller* psicológico (HORROR CRIME, Site). Se o jogador escolhe matar Brad, Ethan fica tão abalado que passa mal, mas consegue se restabelecer. Não matar traz a consequência da falha que pode comprometer a vida de Shaun. A presença da violência, tão polêmica, em *Heavy Rain*, parece mesmo induzir ao choque, suscitando uma reflexão do jogador sobre as consequências de atos agressivos.

O tubarão é um animal considerado perigoso, violento. No entanto, “o tubarão não é simbolicamente desprovido de emoção. Mais do que isso, ele é o *mestre* da emoção” (VENEFICA, 2013, grifo da autora). Ou seja, o tubarão é um predador meticuloso e calculista, que não permite ser controlado por suas emoções. Esse é o comportamento racional de que Ethan necessita para seguir no desafio, atacando rapidamente e fatalmente sua “presa”.



Figura 6: *Origami* do tubarão e o dilema moral.

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em: <http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures> e <<http://i.ytimg.com/vi/MQqZBee6SRg/0.jpg>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

5.5 RATO

A quinta e última prova, indicada pelo *origami* do rato, direciona Ethan para um lugar misterioso. Primeiro, ele precisa atravessar um corredor completamente vermelho, em tom extremamente vivo. Em seguida, ele chega a uma sala de boa aparência (especialmente se comparada aos locais anteriores). Nessa sala, várias câmeras e uma mesa ao centro conferem o clima intimidante. Na mesa, um vidro contém líquido verde. A fim de completar o último teste de coragem, Ethan deve ingerir o líquido no frasco, cujo conteúdo é na verdade um poderoso veneno. Ethan é orientado: depois de ingerido, o veneno fará efeito em uma hora, tempo considerado suficiente pelo assassino para que Ethan chegue ao local onde Shaun se encontra e tenha a oportunidade de se despedir do filho. A morte é, então, a redenção do pai tido antes como um mau exemplo.

O rato é constantemente associado a enfermidades e morte (CIRLOT, 1990, p. 271). Ratos também são tidos como animais sujos, que portam doenças, daí é provável ter surgido a escolha do assassino pelo animal (*HEAVY RAIN WIKIA*, 2013). As cores presentes na cena são fortemente sugestivas em suas associações: o corredor vermelho pode ser uma semelhança proposital com o sangue, no caso, de Ethan. Ao chegar à sala branca, limpa e pura, o veneno é o elemento que vai causar a mudança de estado, a propagação da impureza no corpo do personagem. O que provoca surpresa no encerramento do jogo é que o assassino mentiu sobre o conteúdo do frasco. Ao fazer Ethan crer que aquilo era veneno, ele queria testar seu amor por Shaun, mesmo que esse sentimento lhe custasse a vida. O *site Heavy Rain Wikia* também levanta um fato curioso: os ratos são, em muitos casos, os portadores da doença, mas não quem sofre com ela, ou seja, dela não manifestam os sintomas. Portanto, esse poderia ser um indicativo de que o veneno era falso.

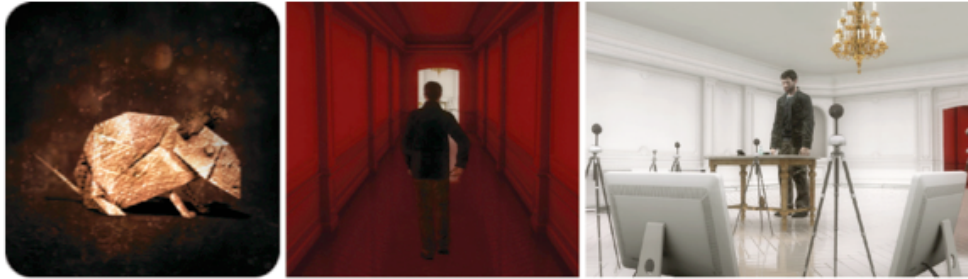


Figura 7: *Origami* do rato, corredor vermelho e a sala branca.

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em:

<http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures> e <http://soluce.jeuxactu.com/IMG/Heavy_Rain-C1.46-Le_rat001.jpg> e <<http://a142.idata.over-blog.com/3/48/50/70/Images/Heavy-Rain-27.jpg>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

Como já mencionado, antes de cada prova o jogador pode optar por não concluir o que é exigido. A ele são dadas duas chances para desistência, isto é, ele precisa completar pelo menos três das cinco provas. Caso termine todas as tarefas, Ethan se dirige automaticamente para onde Shaun se encontra. Do contrário, o jogador precisará adivinhar o lugar, baseado nas informações que conseguiu reunir. É válido destacar o que Renata Gomes apresenta sobre a existência de certas demandas do enredo:

[...] cada cenário é construído como uma ferramenta para levar o jogo adiante e, assim, se estrutura como um modelo em que a progressão não pode ocorrer sem que algumas tarefas sejam cumpridas - o efeito *chave dourada* (...) Esse expediente é importante para amarrar o personagem a obrigações narrativas ou a pressuposições subjacentes ao design do jogo. (GOMES *apud* FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 73).

Assim, a sequência de desafios funciona em *Heavy Rain* como *chave dourada*, ou seja, a busca pela informação induz o jogador a concluir o maior número de tarefas, fato que estimula a imersão, isto é, o seu envolvimento com o mundo do jogo.

5.6 CACHORRO

As aparições desse *origami* no jogo são poucas: no capítulo em que Ethan perde Shaun no parque, no capítulo em que Norman e Blake interrogam o psiquiatra de Ethan e quando Madison visita Ann Sheppard, mãe do assassino do *origami*, em uma clínica.

Para Venefica (2013), o ditado que atesta ser o cachorro o melhor amigo do homem gera desdobramentos interpretativos. Esse nível positivo, para a autora, é devido à fidelidade constantemente atribuída ao animal. Cachorros são ainda extremamente comunicativos, portanto outra associação simbólica é a da assistência. Em *Heavy Rain*, o *origami* do cachorro surge em momentos que apresentam mais informações sobre o assassino: Ethan, inicialmente, recebe o *origami* do cachorro e logo depois uma carta

com instruções do assassino; Durante a interrogação, o psicólogo Dupre mostra o *origami* do cachorro aos policiais, informando que a peça foi esquecida por Ethan durante uma consulta; Madison visita Ann em uma clínica para idosos a fim de descobrir a identidade de seu filho ainda vivo, o assassino do *origami*. Em todos os casos, informações que desenvolvem o progresso narrativo são reveladas.

O *origami* do cachorro foi encontrado na mão direita de algumas vítimas, junto a uma orquídea colocada ao nível do peito e o rosto da vítima coberto por lama. Norman investiga esses elementos no jogo e deduz que eles contêm uma mensagem: o assassino não tem nenhum problema pessoal com as vítimas, por isso a lama permite que elas permaneçam anônimas, sendo o *origami* e a flor um pedido de desculpas. A flor de orquídea foi escolhida porque era a preferida de John Sheppard, irmão do assassino, e os *origamis* de cachorros também eram os prediletos do garoto.



Figura 8: *Origami* do cachorro.

Fonte: Imagem disponível em: <http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures>. Acesso em: 26 fev. 2013.

5.7 PÁSSARO

O pássaro é o *origami* mais icônico, tanto que é usado na capa do jogo e em pôsteres promocionais. Ele representa a garça, porém o estilo de dobradura é tipicamente espanhol. Chamado de *pajarita* (pássaro pequeno), esse *origami* é bastante conhecido na Espanha, sendo inclusive usado pela Associação de Dobradores Espanhóis (*Asociación Española de Papiroflexia*) em seu logo.

Para Cirlot, “em culturas que vão desde os chineses àquelas do Mediterrâneo, a garça é uma alegoria da justiça, longevidade e da alma boa e diligente” (1990, p. 66, tradução nossa). O assassino parece crer que o seu dever é promover a justiça aos filhos, testando o amor de seus pais. Aqueles que não possuem uma boa relação com os filhos podem, por meio dos desafios, redimir-se salvando a criança e assim ganhar uma nova

chance de estreitar os laços parentais. Contudo, nem sempre o resultado será esse. De fato, Ethan foi o primeiro pai disposto a fazer qualquer coisa pelo seu filho. Às crianças que morreram, o assassino oferece o *origami* da garça em forma de presente para a sua alma pura. Ele não lhes deseja o mal, apenas lamenta que os pais não tenham completado as provas impostas, resultando no sacrifício humano.



Figura 9: *Origami da garça (pajarita) e capa do jogo.*

Fonte: Montagem realizada pelo autor deste trabalho. Imagens disponíveis em: <http://heavyrain.wikia.com/wiki/Origami_Figures> e <http://www.cheatgames.com.br/product_images/o/540/heavy_rain_cover_87557_zoom.jpg>. Acesso em: 26 fev. 2013.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constata-se, então, que a seleção de signos empregados em *Heavy Rain* está longe de ser uma coincidência, visto que obedece aos objetivos pretendidos pelo autor. A opção pela investigação semiótica permitiu apontar uma parcela de signos que por si já evidenciam a riqueza de detalhes do texto plural e infinito de significação que é o jogo, fato que talvez não pudesse ocorrer pelo uso de outros métodos.

REFERÊNCIAS

AUDI, Gustavo Magliano. **Jogos narrativos de videogame:** criação e manutenção do estado de imersão. Rio de Janeiro, 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Coordenadoria de Pós-Graduação, Universidade Estadual do Rio de Janeiro.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto.** São Paulo: Perspectiva, 1987.

_____. **S/Z.** Trad. Richard Miller. New York: Blackwell Publishing, 1974.

_____. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland. **Análise Estrutural da Narrativa,** Petrópolis/RJ, Vozes, 1973.

CIRLOT, J. E. **A dictionary of symbols.** Trad. Jack Sage. London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1971.

DICTIONARY OF SYMBOLISM, Site. Disponível em: <<http://www.umich.edu/~umfansf/>>



symbolismproject/symbolism.html/>. Acesso em: 23 fev. 2013.

FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lucia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

G1, Site. **No lançamento do PS4, Sony anuncia novo 'Uncharted' para o console**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/no-lancamento-do-ps4-sony-anuncia-novo-uncharted-para-o-console.html>>. Acesso em 15 mar. 2014.

G1, Site. **Microsoft vende mais de 1 milhão de Xbox One em 24 horas**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/microsoft-vende-mais-de-1-milhao-de-xbox-ones-em-24-horas.html>>. Acesso em 15 mar. 2014.

HEAVY RAIN PLATINUM EDITION. [S.l.]: Quantic Dream, blu-ray, 2010.

HEAVY RAIN WIKIA, Site. Disponível em: <http://heavyrain.wikia.com/wiki/Heavy_Rain_Wiki>. Acesso em: 23 fev. 2013.

HORROR CRIME, Site. **Psychological thriller – Definition**. Disponível em: <http://www.horrorcrime.com/cine_film_movies/crime_film/Psychological_thriller_1.asp>. Acesso em: 10 fev. 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

LANG, Robert. **Origami in Action: Paper Toys that Fly, Flap, Gobble, and Inflate!** New York: St. Martin's Griffin, 1997.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

NUTT, Christian. **Heavy Rain director tells game industry it's time to grow up**. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/176082/Heavy_Rain_director_tells_game_industry_its_time_to_grow_up.php#.UR0vSB3BFcg>. Acesso em: 31 jan. 2013.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005.

QUANTIC DREAM, Site. Disponível em: <<http://www.quanticroam.com>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

VASCONCELOS, Paulo A. C. Infância e Comunicação: Do Lúdico ao Consumo. In: VASCONCELOS, Paulo A. C. (org.). **Comunicação e imaginação na cultura infanto-juvenil**. São Paulo: Zouk, 2001, p. 125-140.

VENEFICA, Avia. **Whats-your-sign.com**. Disponível em: <<http://www.whats-your-sign.com>>. Acesso em: 26 fev. 2013.