

**E se você só tivesse uma chance? Analisando a metaficção em *OneShot*  
a partir da matriz metataxonômica de Zavala**

***What if you only had one shot? Analysing metafiction in OneShot  
based on Zavala's metataxonomic chart***

Caroline Frota Guimarães MALVEIRA<sup>1</sup>  
Matheus Rodrigo Serafim RODRIGUES<sup>2</sup>  
Eduarda Macêdo TAVARES<sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo examina as estratégias metaficcionais empregadas no jogo *OneShot*, adaptando a matriz metataxonômica de Zavala (2007) para a linguagem dos jogos digitais. A partir da análise de eventos narrativos, o estudo identifica esquemas metaficcionais recorrentes, como o reconhecimento da pessoa jogadora como entidade diegética, o uso do sistema operacional como suporte narrativo e a tematização da própria mídia do jogo. Ao gerar taxonomias *ad hoc*, a pesquisa testa a aplicação do modelo de Zavala além do cinema e da literatura, realizando adaptações à metodologia com base no proposto por Rodrigues e Lucas (2025) que propõem uma abordagem metataxonômica baseada no corpus de cada análise. Os resultados encontraram que adaptações metodológicas são um caminho promissor para explorar a metaficção nas mídias interativas e que a aplicação da matriz pode auxiliar na análise de como a manifestação específica da metaficção presente no corpus se relaciona com a realidade e com a própria mídia.

**Palavras-chave:** Metaficção. Jogos Digitais. Taxonomias Narrativas. Metalinguagem. Metodologia de Análise.

### Abstract

This article examines the metafictional strategies employed in the game *OneShot*, adapting Zavala's (2007) metataxonomic matrix to the language of digital games. Based on the analysis of narrative events, the study identifies recurring metafictional schemes, such as the recognition of the player as a diegetic entity, the use of the operating system as narrative support, and the thematization of the game medium itself. By generating *ad hoc* taxonomies, the research tests the application of Zavala's model beyond cinema and

---

<sup>1</sup> Graduanda em Sistemas e Mídias Digitais na Universidade Federal do Ceará (UFC/Fortaleza).  
E-mail: carolinefgmalveira@protonmail.com

<sup>2</sup> Mestre no Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal do Ceará. Professor do curso de Sistemas e Mídias Digitais (UFC/Fortaleza). E-mail: matheusserafim@virtual.ufc.br

<sup>3</sup> Graduanda em Sistemas e Mídias Digitais na Universidade Federal do Ceará (UFC/Fortaleza).  
E-mail: eduardamt@protonmail.com

literature, adapting the methodology based on the proposal by Rodrigues and Lucas (2025), who propose a metataxonomic approach based on the corpus of each analysis. The results found that methodological adaptations are a promising way to explore metafiction in interactive media and that the application of the matrix can assist in analysing how the specific manifestation of metafiction present in the corpus relates to reality and to the media itself.

**Keywords:** Metafiction. Videogames. Narrative Taxonomies. Self-referential Media. Analysis Methodology.

## Introdução

Os jogos digitais desempenham um papel artístico e expressivo, com a narrativa ficcional sendo um dos elementos que contribui para isso. Embora não seja essencial em todos os jogos, aqueles com forte foco na narrativa utilizam técnicas de escrita e recursos linguísticos para criar histórias complexas e profundas. Essas narrativas vão além do simples entretenimento, tornando-se peças artísticas e objetos de estudo acadêmico.

A área de *Game Studies* no Brasil possui registros de trabalhos de pós-graduação na área da Comunicação desde 2001 (Fragoso *et al.*, 2015), além de uma quantidade de trabalhos que variou entre 19 e 28 publicações nos anais do Intercom, importante evento da área, entre os anos de 2017 a 2023 (Rodrigues & Lucas, 2023). Este fato revela que essa área de estudos vem ganhando espaço e possui forte potencial acadêmico. Uma das ferramentas que está presente em obras narrativas e encontra-se presente também em jogos eletrônicos é a metaficção. Segundo Lee & Kim (2020) um jogo metaficcional é aquele em que a pessoa jogadora reconhece a natureza ficcional da narrativa dentro do jogo e interage com seus elementos constituintes.

Nesse sentido, um jogo metaficcional é um jogo que utiliza não somente os elementos narrativos internos - como personagens e acontecimentos, por exemplo - mas também os elementos que compõem o próprio jogo - como interface em que o usuário interage e regras - para a construção da trama, uma vez que a pessoa jogadora reconhece o jogo como sendo um conjunto de programas durante a experiência narrativa. Seguindo essa linha de pensamento, vamos compreender como jogos metaficcionais aqueles que utilizam a metaficção de forma tematizada e explícita, assim como Zavala (2007, p. 151) e Kidder (2009, p.28) que tratam a obra metaficcional como uma que utiliza de sua autorreferencialidade para algum propósito ou efeito específico.

Um jogo que possui forte narrativa metaficcional é *OneShot* (2016), um jogo independente de aventura e quebra-cabeça lançado oficialmente em 2016. Nele, a pessoa jogadora deve guiar Niko, uma criança, por um mundo estranho e desconhecido, com o objetivo principal sendo levar Niko de volta pra casa.

Nas páginas de compra oficiais do jogo para computador, uma breve descrição afirma que “O mundo sabe que você existe. As consequências são reais. Salvar o mundo pode ser impossível. Você só tem uma chance.” (Steam, 2025). Apesar de existirem outros jogos que contêm elementos metalinguísticos, *OneShot* coloca o elemento de metaficção como fator primário e principal em sua premissa. Esses fatores indicam que o jogo reconhece a pessoa jogadora e, portanto, o jogo se sabe jogo.

No entanto, análises metaficcionais, segundo Zavala (2007), tendem a cair em alguns problemas quando se utilizam taxonomias<sup>4</sup> pré-definidas. O principal deles é que cada ficção contém suas próprias regras internas e diferentes estilos e tradições possuem mecanismos literários específicos. Enquadrar a ficção em definições muito fechadas não é teorizar sobre ela, tornando necessário o uso de metataxonomias capazes de incorporar uma grande quantidade de esquemas. Com base no que foi levantado por Zavala, Rodrigues & Lucas (2025) propõem que uma metodologia metataxonômica precisa considerar as especificidades do corpus e derivar suas categorias dele. O próximo passo, portanto, seria dar um caráter concreto para essa filosofia de análise.

Nesse sentido, este trabalho parte desses pressupostos, tendo como objetivo adaptar a matriz de metataxonomias cinematográficas sugerido por Zavala (2007) com base na narrativa metaficcional do jogo *OneShot* (2016). Com isso, buscamos compreender como *OneShot* utiliza a metaficção e para que efeitos, bem como investigar se a metodologia metataxonômica de Zavala pode ser adaptada para o estudo da linguagem dos jogos.

### **Metaficção e a (meta)linguagem em jogo**

Antes de discutir metaficção em jogos, é importante compreender o conceito de ficção nos jogos. Juul (2019) define "ficção" como qualquer forma de mundo imaginário,

---

<sup>4</sup> Referimos a "taxonomia" a partir da aplicação de Zavala: como um sistema de categorização para identificar tipos de textos ou de esquemas metaficcionais. Esquemas são dispositivos literários específicos que funcionam como taxonomias internas dos textos.

e aponta que uma ficção não necessariamente precisa ser uma estória, e que videogames são geralmente ficções, mas não estórias (p. 122). O mundo ficcional de um jogo é projetado para a pessoa jogadora de diversas maneiras, usando gráficos, sons, textos, o manual do jogo e as regras do jogo (p. 121). O autor, nesse sentido, define os jogos como meio-reais, pois eles nascem da interação entre mundos ficcionais e regras reais, onde a experiência da pessoa jogadora é moldada por ambas.

Agora aprofundaremos a definição de metaficção. A metaficção, para Bernardo (2010) é definida como um fenômeno estético autorreferente, em que a ficção fala de si mesma ou contém a si mesma, ou ainda:

[...] uma ficção que explicita sua própria condição de ficção. Esta ficção não esconde que o é, obrigando o leitor a manter a consciência clara de estar lendo um relato ficcional e não um relato verdadeiro, obrigando o leitor, portanto, a manter-se em suspenso, ou seja, em estado permanente de dúvida e incerteza. (Bernardo, 2008, s.p)

Nesse sentido, Hutcheon (1984) afirma que uma das razões de metaficções terem sido criticadas e consideradas como fora do gênero do romance no último século deve-se ao fato que a obra agora não somente fornece uma ordem e significado para que o leitor interprete, mas também demanda que ele tenha ciência da própria obra e da construção, tomando um papel diferente de algumas teorias vigentes que reconheciam o ato de ler como uma atividade passiva. As metaficções “põem à mostra as convenções, perturbam os códigos que agora devem ser reconhecidos.” (HUTCHEON, 1984, p.39, tradução nossa).

A partir dessa exposição, consegue-se observar um padrão entre as definições dos dois autores: na metaficção, a pessoa que interage com a narrativa ativamente reconhece a natureza ficcional da obra, com o provável fim de gerar alguma reflexão na pessoa observadora.

Em metaficção nos jogos, baseado na definição de jogos como meio-reais de Juul, faz-se necessário pontuar um fato: Por conta dessa relação intrínseca entre real e ficcional, nem toda autorreferencialidade pode ser considerada metaficção. Desse modo, é importante clarificar que essas peculiaridades fazem com que a metaficção nos jogos funcione de maneira específica. Sobre isso, Cox (2014) afirma que nesses casos, como em que o jogo precisa explicar seus controles, não necessariamente se configura a metaficção, mas sim um produto do meio que está sempre atualizando convenções. Nesse

sentido, o uso da metaficção nos jogos é muito maior que somente recursos metalinguísticos autorreferenciais.

Murray (2017) apresenta o conceito de “Agência” que, dentro do contexto de narrativas digitais, normalmente se refere à capacidade da pessoa jogadora imersa na narrativa de afetar o mundo do jogo e ver resultados significativos de suas ações. Lee & Kim (2020) resgatam o conceito para aprofundar o contexto de agência especificamente em jogos metaficcional, explicando a existência da Agência Tradicional e da Agência Metaficcional, e justificam essa distinção dizendo que no momento em que a metaficção é aplicada, a pessoa jogadora pode decidir se ela irá ativamente utilizar de seu conhecimento da ficcionalidade do jogo ou não. A agência tradicional é esperada pela pessoa jogadora: ela sabe que poderá ver resultados de suas ações no mundo do jogo, pois isso é parte das convenções dos *games*. Enquanto isso, a agência metaficcional trata de ações que só podem ser realizadas a partir do reconhecimento daquele mundo como ficcional, ou seja, saber que se trata de um jogo eletrônico instalado em um sistema (e.g. mover arquivos na pasta do jogo ou carregar e salvar). A metaficção transforma essas ações que normalmente estariam fora do contexto ficcional do jogo em parte de sua narrativa, incorporando esse tipo de agência.

Além disso, também descrevem a existência do Cenário Típico e do Cenário Atípico. O primeiro seria entendido como a narrativa tradicional que existe dentro da ficção do jogo, que é modificada pela existência da metaficção, enquanto o segundo é quando características metafissionais são implementadas, geralmente afetando o cenário típico. Por último, eles definem o termo Personagem Metaficcional, que seria um personagem em um mundo virtual que é projetado para interagir com a pessoa jogadora no mundo real fora do jogo.

Em vários trabalhos relacionados à temática de metaficção, existe uma tentativa de criação de modelos que determinam taxonomias, nesse caso chamadas de metataxonomias, com o objetivo de facilitar a identificação, a descrição e a classificação de aspectos de uma obra metaficcional. O motivo principal de utilizar metataxonomias, e não taxonomias estabelecidas a priori, segundo Rodrigues & Lucas (2025), é devido ao fato de que elas surgem a partir da obra analisada e são imanentes do corpus da pesquisa.

Zavala (2007) propôs metataxonomias para o cinema e a literatura com o objetivo de serem o mais abrangentes possíveis, que levam em consideração não somente o conteúdo narrativo da história analisada, mas também o próprio meio em que ela está

sendo contada. Rodrigues & Lucas (2025) afirmam que seria necessário um trabalho dedicado a analisar se o modelo proposto por Zavala seria adequado para o estudo de jogos, e é isso que esse artigo intenta a partir da análise de *OneShot* sob essa ótica.

## Metodologia

A partir dos pressupostos levantados por Rodrigues & Lucas (2025), chegamos à seguinte ordem metodológica: 1) Selecionar o corpus; 2) Jogar o(s) jogo(s) elencado(s); 3) Documentar os acontecimentos narrativos metaficcionais do jogo; 4) Produzir generalizações taxonômicas (esquemas) dentro do corpus selecionado; 5) Agrupar e classificar os esquemas em metataxonomias agregadoras; e 6) Debater que efeitos comunicacionais e estéticos são criados a partir dos esquemas identificados e qual relação estabelece com a realidade e com a mídia em si.

Este trabalho possui como objetivo a identificação e categorização de metataxonomias, com foco em desenvolver uma maneira de representá-las visualmente, portanto, o debate relacionado ao item 6 não será contemplado nessa pesquisa por estar fora de seu escopo. O corpus selecionado foi o jogo *OneShot*, de 2016, jogado pelos pesquisadores na perspectiva de uma pessoa jogando pela primeira vez, do começo ao fim, somente uma vez, sendo contemplado somente o jogo base, sem a expansão do jogo.

Seguindo a lógica dos procedimentos, para realizar o item 4, faz-se necessário entender o conceito de Esquemas. Trata-se de generalizações taxonômicas dos diferentes acontecimentos narrativos do jogo (e.g. um acontecimento seria quando o personagem principal encontra uma nova área para explorar, enquanto um esquema do “personagem principal encontra uma nova área” seria a generalização de todas as vezes que isso acontece ao longo da jogatina ou dentro do corpus.). Os esquemas metaficcionais que serão abordados na pesquisa nada mais são que generalizações dos diferentes acontecimentos metaficcionais do jogo.

Para agrupar e classificar os esquemas em metataxonomias agregadoras, os organizaremos com base na metodologia metataxonômica de Zavala, aplicada por ele nas linguagens do cinema e da literatura. É importante atentar que, para Zavala (2007), toda ficção tem um pouco de metaficção. Por conta disso, consideramos como objetos elegíveis para esse tipo de análise as metaficções explícitas e autorreferenciais, ou seja, que reconhecem sua autorreferencialidade de maneira explícita para algum fim estético ou comunicacional.

Zavala (2007) propôs um modelo de matriz construído em forma de quadro (Figura 1) para reconhecer cerca de 50 estratégias metaficcionais usadas no cinema e cerca da mesma quantidade na literatura, baseada no reconhecimento de quatro mecanismos retóricos específicos: Hiperbolização, Minimização, Subversão e Tematização, aplicados a cada um dos elementos narrativos do discurso literário (título, início, narrador, tempo, espaço, linguagem, gênero, intertexto e final) e do discurso cinematográfico (título, início, imagem, som, edição, encenação, gênero, estilo, intertexto e final). Zavala propôs esses mecanismos baseado nas estratégias de metaficção propostas por Linda Hutcheon e Susan Lauzen.

Figura 1 - Matrizes metataxonômicas de Zavala

	Tipologia de estrategias metaficcionales en cine					Tipologia de estrategias metaficcionales en literatura			
	Hiperbolización	Minimización	Subversión	Tematización		Hiperbolización	Minimización	Subversión	Tematización
Início	Título tematizado en los créditos ( <i>Psicosis</i> )	Início in medias res ( <i>Amén</i> )	Final en reversa ( <i>Amnesia</i> )	Suspense explícito ( <i>La soga</i> )	Título	Título más extenso que el texto ( <i>Valenzuela</i> )	Adivinanzas (Mejía Valero)	Título sin texto (GS: Fantasma)	Título sobre el título (JEP)
Imagem	Saturación de imágenes ( <i>Powagqatsi</i> ) ( <i>Kooyaniskatsi</i> )	Blanco y negro estilizado ( <i>Manhattan</i> )	Color tematizado ( <i>Mi vida en rosa</i> )	Recursos anacrónicos ( <i>El niño salvaje</i> ): Iris en b & n	Início	Início del universo ( <i>Tristram Shandy</i> )	In medias res ( <i>La muerte de Artemio Cruz</i> ) ( <i>100 años</i> ) ( <i>Gringo viejo</i> )	Catáforico y anafórico ( <i>100 años</i> )	Início tematizado (JC: Babas)
Sonido	Mitificación ( <i>Diva</i> )	Silencios ( <i>Pi</i> )	Asincronía ( <i>Eikka</i> ) ( <i>Katappa</i> )	Metaforización ( <i>2001</i> )	Tiempo	Profusión de tiempos sin conexión ( <i>Joyce: F. Wake</i> )	Tiempo cíclico (Rulfo)	Tiempos no plausibles (Celosia: RG)	Tiempo tematizado ( <i>Orlando</i> )
Edición	Profusión de hechos sin conexión ( <i>Vidas cruzadas</i> )	Fragmentos ( <i>Sospechosos comunes</i> )	Narración no plausible ( <i>Mulholland</i> )	Yuxtaposición diégetica: Metalepsis (A) ( <i>Purple Rose</i> )	Espacio	Exceso de detalles o descripción contradictoria ( <i>Mise-en Abime</i> )	Descripción ausente o mínima (Beckett)	Mundos paralelos o simult. ( <i>Flores azules</i> )	Espacio como personaje (patio en H. Constantini)
Narrador	Múltiples voces ( <i>He Says, She Says</i> ) ( <i>77 Sunset Strip</i> )	Narrador ausente ( <i>La dama del lago</i> )	Narración sospechosa: "Tal vez..." ( <i>Amnesia</i> )	Tematización del director ( <i>Noche americana</i> ) ( <i>Stardust memories</i> )	Narrador	Múltiples voces ( <i>As I Lay Dying</i> ) ( <i>Babas: Cortázar</i> )	Narrador ausente o Puro diálogo (Celosia: RG)	Narración sospechosa: "Tal vez..."	Tematización del lector (PMenard) (JC: Continuidad)
Estructura	Mise-en-Abime ( <i>8 1/2</i> ) Esquema impuesto parcialmente ( <i>Dónde estás, hmo.</i> )	Escala: Una o dos imágenes (short shorts)	Secuencia alterna de lectura ( <i>Nashville</i> )	Biografía de personaje inexistente ( <i>Zelig</i> )	Personajes	Sin una función particular (dwarfs en McCullers)	Nombres grotescos o letra inicial o sin nombre (P de Thomas Pynchon)	Doppelgänger (D. Gray) (Mr. Hyde)	Personaje habla a lector (Diderot) (F.O'Brien, 39) (Metalepsis) (Personaje ausente (S. Knight))
Género	Alusión a género extracineamatográfico ( <i>Los payasos</i> ) ( <i>Misterio</i> )	Reseña de películas inexistentes ( <i>El ciego</i> )	Lo banal y lo extraordinario ( <i>Danzón</i> ) ( <i>La mujer del Titanic</i> )	Ficción como un juego ( <i>La mujer del Titanic</i> )	Lenguaje	Ejercicios de estilo (R. Queneau) Juegos tipográficos Caligramas	Escritura a mano (Benedetti)	Lipogramas (Borbolla) ( <i>Léère</i> ) Notas al pie Dos columnas autotextuales Apostillas	Juegos de palabras Anagramas Referencias Autotextuales
Puesta en escena	Exceso de detalles ( <i>Underground</i> ) Descripción contradictoria ( <i>Lost Highway</i> )	Descripción ausente o mínima ( <i>El cubo</i> )	Mundos paralelos o simult. ( <i>Solaris</i> )	Espacio como personaje ( <i>Moebius</i> )	Género	Parodia de género extraliterario (JLB)	Reseña de libros inexistentes Poema en prosa	Lo banal y lo extraordinario (Stevick) Secuencias alternas de lectura ( <i>Rayuela</i> )	Ficción como un juego (JLB)
Personajes	Sin una función particular (dwarfs en David Lynch)	Nombres grotescos o letra inicial o sin nombre (Hnos. Coen)	Doppelgänger ( <i>Blade Runner</i> )	Personaje habla al espectador: Metalepsis (B) ( <i>Orlando</i> ) ( <i>Zoot Suit</i> )	Intertexto	Esquemas Impuestos Parcialmente ( <i>Ulysses</i> )	Citación textual	Cambio de contexto ( <i>Una invest. filosófica</i> )	Epígrafes
Intertexto	Metaparodia (NBK: I Love Mallory)	Citación textual ( <i>Sleepless in Seattle</i> )	Cambio de contexto ( <i>Trono de sangre</i> )	Tematizar intertexto ( <i>Carmen / Godard</i> )	Final	Finales Múltiples (Britto)	Ausencia de final (Chéjov)	Final irónico (Shua, AM)	Final tematizado ( <i>French Lt.</i> )
Final	Finales alternos ( <i>Zoot Suit</i> )	Ausencia de final ( <i>Mundos paralelos</i> )	Finales simulados ( <i>Brasil</i> )	Final tematizado ( <i>Amor a colores</i> )					

Fonte: Zavala (2007)

Os mecanismos retóricos representam as colunas do quadro, enquanto os elementos narrativos do discurso representam as linhas do quadro. A matriz proposta tem como objetivo ser uma maneira mais organizada de categorizar os esquemas e de demonstrar sua relação com as metataxonomias, ou seja, uma melhor maneira de representar a informação.

Faz-se necessária uma breve explicação do significado de cada um dos mecanismos retóricos específicos. Hiperbolização pode ser descrito como o exagero de um elemento narrativo do discurso (e.g. a Hiperbolização do Final pode ser a presença de vários finais, ou finais alternativos); Minimização é a diminuição de um elemento até o mínimo (e.g. a Minimização do Narrador é a ausência dele na narrativa); a Subversão é a apresentação do contrário do comumente esperado em um determinado contexto pelo observador de uma obra (e.g. a Subversão do Início pode ser o final em reverso, ou seja, a narrativa inicia pelo seu final); por fim, a Tematização é tornar um elemento narrativo do discurso que não faz parte da narrativa como tema da narrativa (e.g. Em casos como: Édipo Rei (1967) acontece a Tematização do Intertexto, pois é uma recontagem do mito de Édipo por Pasolini).

A nossa adaptação da matriz de Zavala consiste em, durante o item 5 dos procedimentos metodológicos, manter o conteúdo das colunas de mecanismos retóricos específicos, mas utilizar diferentes elementos narrativos e da linguagem dos *games* para categorizar os esquemas (criados de maneira *ad hoc*, ou seja, a partir da própria análise) que melhor se adequem ao universo narrativo de *OneShot*.

## Análise

Em *OneShot*, a pessoa jogadora guia Niko, uma criança que acorda em um local desconhecido e deseja voltar para casa. Niko se vê em um mundo sem sol, lentamente morrendo, e foi escolhido como o Messias, encarregado de levar o Sol (uma lâmpada) até o topo da Torre, no centro do mundo, para salvar essa realidade. Sendo o salvador, ele possui a capacidade de conversar com o deus desse mundo, que é a própria pessoa jogadora. Juntos, eles começam sua peregrinação até a Torre, conhecendo mais desse mundo desconhecido e seus habitantes. Faremos uma breve descrição do início do jogo, baseada na Figura 2, para ilustrar uma breve explicação da aplicação da metodologia.

Figura 2 - Capturas de tela do início do jogo *OneShot*, numeradas de 01 a 06.

Fonte: *OneShot*, Future Cat

Quando a pessoa jogadora inicia o jogo, o menu principal é o primeiro elemento a aparecer (captura de tela 01), não contendo nenhum espaço para inserção do nome do jogador. Após iniciar o jogo, vemos o rosto de Niko acordando (captura de tela 02), que pergunta “O-olá?” ao se deparar com um quarto desconhecido (captura de tela 03). Após a pessoa jogadora controlar a criança e resolver o quebra-cabeça do local, Niko consegue ligar um computador, que começa a conversar diretamente com a pessoa jogadora (capturas de tela 04 e 05), até que finalmente envia um aviso final por meio de uma janela do sistema operacional do computador da pessoa jogadora, externa à aplicação do jogo, dizendo “Você só tem uma chance, Carol” (captura de tela 06). A janela externa se refere a um nome que nunca foi introduzido na aplicação, como dito na explicação da captura de tela 01. Carol, nesse caso, refere-se ao meu nome real.

Essa pequena análise dos momentos iniciais do jogo já explicita vários aspectos relevantes relacionados à pesquisa. De início, já é apresentado para a pessoa jogadora os cenários típico e atípico do jogo, pois o cenário típico apresentado, de uma criança que está num local desconhecido e precisa ir para casa, é afetado pelo cenário atípico, quando o jogo reconhece a existência da pessoa jogadora e delega como responsabilidade dela guiar a criança e fazê-la chegar em casa. Além disso, a cena inicial faz a pessoa jogadora utilizar-se de sua agência metaficcional, compreendendo que se trata de um jogo eletrônico, para perceber que uma janela do próprio sistema operacional foi usada, e não um elemento dentro do jogo, e corretamente solucioná-la para prosseguir.

A compreensão desses conceitos metaficcionais nos auxiliam a identificar os esquemas metaficcionais ao longo do jogo e, por estarem presentes no início, nos indica que desde cedo temos os primeiros momentos metaficcionais analisados: a forma que Entity (do português, Entidade, a entidade do computador) conversa com a pessoa jogadora pelos computadores fictícios espalhados dentro do jogo e através de janelas do sistema operacional. Esses dois acontecimentos são recorrentes ao longo de todo o jogo e podem ser generalizados em esquemas metaficcionais junto aos demais. Eles são tratados de maneira distinta porque assim o são: mais de um personagem é capaz de se dirigir diretamente à pessoa jogadora, mesmo que não utilize janelas do sistema operacional, e mais de um personagem pode utilizar elementos externos à janela do jogo para transmitir mensagens em *OneShot*.

Existem vários momentos metaficcionais em *OneShot* que se utilizam de elementos externos à janela do jogo para efeito de sua narrativa e fazem a pessoa jogadora se atentar a elementos do sistema operacional de sua própria máquina, ou seja, momentos narrativos que se utilizam da situação metalinguística em que o jogo digital se encontra. Por exemplo, para solucionar um dos primeiros quebra-cabeças importantes na narrativa, o jogo requer que a pessoa jogadora explore a pasta de “Documentos” de sua máquina e encontrar um arquivo, posto pelo próprio jogo, contendo a solução. Isso nos leva a uma indagação: a pessoa jogadora ainda continua “jogando” o jogo, mesmo sem estar interagindo diretamente com a janela da aplicação?

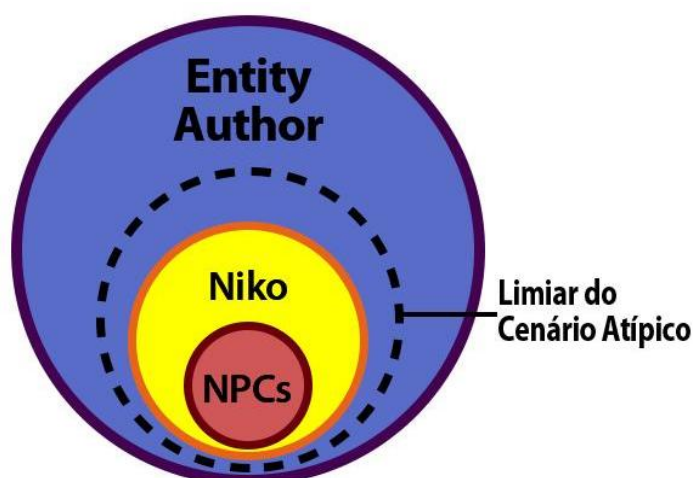
Nesse caso, podemos observar o jogo como mais que somente o software *OneShot*, mas também como o próprio estado de ação do jogar. Estou jogando enquanto procuro uma solução entre os arquivos do sistema operacional, mesmo que o executável esteja fechado. Continuarei jogando enquanto estiver engajada com a narrativa metaficcional do jogo e seus desafios e deixarei de jogar quando passar a realizar outra atividade, mesmo que no mesmo computador. As instruções dadas fora da aplicação e da janela do jogo ainda são instruções dadas pelo próprio jogo (e.g. arquivos da pasta do jogo).

Outro personagem importante na trama se chama Author, que, como Entity, também faz uso de elementos do sistema para mover a narrativa e conversa com o jogador tanto dentro como fora do jogo. Também temos Niko, a criança avatar jogável, que possui o poder de contactar diretamente o deus do mundo, a pessoa jogadora. Além desses, todos os outros personagens da trama sabem da existência desse deus, portanto, todos os

personagens sabem da existência da pessoa jogadora em um certo nível. Isso torna todos os personagens do jogo personagens metaficcionalis?

Somente saber da existência da pessoa jogadora como deus não os torna personagens metaficcionalis, pois a definição de Lee & Kim (2020) determina que personagens metaficcionalis estão cientes do cenário atípico. Os personagens não jogáveis (NPCs) da narrativa têm a ciência que o deus do mundo existe e conhecem seu nome, nome este que é o da pessoa jogadora. Niko, por outro lado, é o único personagem não metaficcional que pode conversar diretamente com a pessoa jogadora e, portanto, possui mais conhecimento que os demais personagens. Por fim, Entity e Author são os únicos personagens metaficcionalis, pois eles interagem diretamente com o cenário atípico e verdadeiramente sabem da identidade da pessoa jogadora como usuária do programa *OneShot*, além de se comunicarem diretamente com o jogador pela máquina.

Figura 3 - Nível de conhecimento/interação dos personagens com a pessoa jogadora



Fonte: Autores (2025)

O quadro a seguir ilustra os esquemas taxonômicos abstraídos a partir dos acontecimentos metaficcionalis observados e das relações entre personagens e mundo ficcional:

Quadro 1 - Esquemas metaficcionalis identificados em *OneShot*

Esquema	Acontecimentos
O jogo utiliza de elementos do sistema, externos ao jogo, para contar sua	Recorrente: Uso de janelas do sistema, incentivo para a exploração de arquivos

Esquema	Acontecimentos
narrativa (O sistema operacional é integrado na jogabilidade)	fora do jogo, busca por outras soluções fora do executável.
Personagens reconhecem a existência da pessoa jogadora e podem falar com ela (A existência da pessoa jogadora é reconhecida)	Recorrente: NPCs entendem o nome da pessoa jogadora como nome do deus do mundo, mas não conversam diretamente; Niko, o avatar principal, conversa diretamente com a pessoa jogadora; Author e Entity conversam diretamente com a pessoa jogadora tanto dentro da aplicação como fora dela, entendendo a verdadeira natureza da pessoa como jogadora.
Pessoa jogadora é vista como o deus do mundo da narrativa (Jogo reconhece que o destino de seus personagens depende da pessoa jogadora)	No momento da escolha final, o papel da pessoa jogadora como uma figura divina é exaltado e exagerado, e sua agência é colocada em primeiro plano para o julgamento do mundo.
O ato de abrir e fechar o jogo é importante para a narrativa ficcional (O sistema operacional é integrado na jogabilidade)	Recorrente: Quando a pessoa jogadora fecha o jogo fora do local designado para salvar o progresso, ao abrir o jogo novamente, Niko comenta, assustado, que ficou sozinho no escuro. Em um determinado momento, é necessário fechar a janela para progredir. Em outro momento, o jogo incentiva o jogador a não voltar para o jogo, sendo necessário o uso da agência metaficcional para continuar.
O jogo aborda a própria mídia na narrativa (Jogo se reconhece como software e se torna personagem)	É esclarecido em um arquivo após o final do jogo que Author é o criador do programa <i>OneShot</i> , e que o programa é personificado em Entity. Além disso, erros de sistema são reconhecidos pelos personagens.
Instruções sobre o objetivo do jogo são utilizadas no conflito ficcional (Personagens metaficcionais fornecem instruções conflitantes)	Recorrente: A pessoa jogadora recebe pedidos tanto de Entity para deixar o mundo morrer e salvar Niko quanto de Author, que diz que Entity está mentindo e pede que tente salvar o mundo. Há um paralelo no cenário típico (Niko recebe pedidos tanto para salvar o mundo quanto para somente deixar o mundo morrer)

Esquema	Acontecimentos
O personagem principal controlável tem personalidade própria e, ao mesmo tempo, reconhece a existência da pessoa jogadora (O avatar que a pessoa jogadora controla não é sua representação direta no mundo)	Murray (2017, p.110) explica que "Um avatar é uma figura gráfica como um personagem em um videogame" e serve como uma máscara que usamos para adentrar o mundo virtual. Espera-se que essa figura seja uma extensão da pessoa jogadora naquele mundo ou que pelo menos o personagem controlável não reconheça a sua existência quando este apresentar individualidade. Nesse caso, como Niko possui o papel de messias, possuindo personalidade própria e reconhecendo a existência da pessoa jogadora, ele não é seu avatar no sentido estrito dos videogames, mas sim traça um paralelo com o avatar no sentido mitológico.

Fonte: Autores (2025)

Desconsideramos referências metalinguísticas inócuas, que têm como efeito principal apenas momentos humorísticos pontuais.

*OneShot* vai utilizar desses elementos para criar uma narrativa que vai além do software e requer inclusive exploração de arquivos, leitura de material complementar, múltiplas jogatinas, dentre outros, para poder atingir seu objetivo, mesmo contra as instruções do jogo (e.g. "Você só tem uma chance").

Em seguida, após a identificação dos esquemas presentes em *OneShot*, eles foram categorizados a partir de uma adaptação da matriz metataxonômica de Zavala (2007).

Quadro 2 - Metataxomias da metaficção em *OneShot*

	Hiperbolização	Minimização	Subversão	Tematização
<b>Agência</b>	Jogo reconhece que o destino de seus personagens depende da pessoa jogadora (O peso das escolhas, principalmente)			

	da escolha final, está sobre você e não sobre o avatar)			
<b>Avatar</b>			O avatar que a pessoa jogadora controla não é sua representação direta no mundo (Niko é o messias)	
<b>Instruções</b>			Personagens metaficcionalis fornecem instruções conflitantes (Entity e Author têm <i>objetivos</i> diferentes)	
<b>Mídia</b>				Jogo se reconhece como software e se torna personagem ( <i>OneShot</i> é Entity e seu criador é Author)
<b>Jogador</b>				A existência da pessoa jogadora é reconhecida (Jogador como deus do mundo)
<b>Suporte</b>				O sistema operacional é integrado na jogabilidade (Uso de arquivos, manipulação da janela, busca por soluções fora do

				executável; Abrir e fechar janela é relevante)
--	--	--	--	--

Fonte: Autores (2025)

Ao construir a matriz, alguns esquemas foram categorizados dentro da mesma metataxonomia, por serem fruto da mesma relação entre elemento narrativo e mecanismo retórico. Também percebemos que *OneShot* não possui elementos que indicam o uso da minimização como estratégia.

A partir da construção e análise desse quadro, levantamos algumas proposições analíticas para futuros estudos da narrativa de *OneShot*. A tematização de ambos jogador e mídia indica, na verdade, uma possível tematização da relação mesma entre a pessoa jogadora e a mídia do jogo digital, enquanto a tematização do suporte pode indicar a relação da mídia com ela mesma. A agência, nesse sentido, é um elemento importante nessa relação, atravessando a própria representação da pessoa jogadora como figura divina. Além disso, a subversão das instruções, normalmente utilizadas para expor regras e objetivos à pessoa jogadora, enseja a utilização direta da agência metaficcional. *OneShot*, para esses efeitos, tende a mesclar elementos de metaficção tradicional e metalinguagem específica dos *games*.

A escolha final de *OneShot* é a culminância da relação interdependente entre seus esquemas metafissionais. O tema central do jogo é representado na cena a seguir:

Figura 5 - Niko (avatar) espera a decisão da pessoa jogadora (deus) sobre o destino do mundo ficcional e seus habitantes. Essa escolha tornará o jogo temporariamente inacessível.



Fonte: *OneShot*, Future Cat, PC, captura de tela dos autores (2025).

### Considerações finais

A aplicação da matriz se mostrou promissora para a categorização e exploração de esquemas metaficcionais. A matriz metataxonômica de Zavala conseguiu contemplar os acontecimentos de *OneShot* a partir de uma tipologia construída por generalizações dos esquemas metaficcionais aplicados. Durante a definição desses esquemas, eles foram pensados de maneira a serem potencialmente universalizáveis, ou seja, passíveis de utilização na análise de outros jogos que empregam estratégias narrativas similares. Dessa forma, espera-se que as linhas do quadro, ou seja, os elementos narrativos do discurso de *OneShot*, também possam ser utilizados para categorizar outros esquemas que funcionam de maneira similar. No entanto, se partirmos desse pressuposto metodológico, se faz necessário adaptar as linhas do quadro em outras análises de forma a abranger o grande universo multifacetado dessa mídia.

Existem várias suposições que valem investigação para trabalhos futuros. Inicialmente, se é possível encontrar e aplicar elementos narrativos do discurso dos videogames já previamente definidos a partir de generalizações, assim como faz Zavala (2007), antes de aplicar a metodologia, ao invés de criá-los de maneira *ad hoc*. Em seguida, sugerimos a aplicação da metodologia com um corpus maior de jogos, de maneira a investigar se a matriz metataxonômica funcionaria como ferramenta de categorização dentro de amostragens como as de Lee & Kim (2020), lidando com vários títulos simultaneamente. Outro trabalho possível seria a própria proposta de elementos

narrativos do discurso generalizantes, caso esses não sejam encontrados, capazes de compor uma matriz aplicável a um número elevado de amostras, assim como a matriz original.

*OneShot* ainda pode ser analisado com base em seu conteúdo extra, como é o caso da sua expansão *Solstice* que adiciona novos temas, linhas narrativas e elementos importantes. Além disso, o debate proposto na última etapa da análise metaficcional não foi contemplado neste trabalho, embora a construção da matriz tenha se mostrado um promissor início para essas discussões.

Por fim, *OneShot* é uma obra independente que nos traz uma interessante reflexão sobre o nosso papel como pessoas jogadoras para com a obra e como nós interagimos com videogames, mídias interativas, nossas máquinas e o peso de nossas decisões em posições de poder. Afinal, nós só temos uma chance.

## Referências

BERNARDO, Gustavo. “**Como a ficção responde à pergunta ‘quem sou eu?’**”. Revista Eletrônica do Vestibular UERJ. 2008. Disponível em: [https://www.revista.vestibular.uerj.br/coluna/coluna.php?seq\\_coluna=40](https://www.revista.vestibular.uerj.br/coluna/coluna.php?seq_coluna=40). Acesso em: 27 set. 2025.

BERNARDO, Gustavo. **O Livro da metaficção**. Rio de Janeiro, Tinta Negra, 2010.

COX, James. “**The four types of metafiction in videogames**”. Informa Tech. Game Developer. 2014. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames>. Acesso em: 22 out. 2025

FRAGOSO, Suely; REBS, Rebeca R.; REIS, Breno Maciel Souza; SANTOS, Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; CAETANO, Mayara. **Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos**. Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>. Acesso em: 17 set. 2025.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic narrative: the metafictional paradox**. Nova Iorque/Londres, Methuen, 1984.

JUUL, Jesper. **Half-real: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo, Edgard Blücher, 2019.

KIDDER, Orion U. **Telling stories about storytelling: the metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis**. Tese apresentada ao Department of English and Film Studies da Universidade de Alberta. Edmonton, 2009.

LEE, Yun-Su; KIM, Myoung-Jun. “**Narrative and directive features of metafiction games**”. *Journal of Digital Contents Society*, v. 21, n 9, pp. 1607-1616. 2020. Disponível em

[https://journal.dcs.or.kr/\\_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25610](https://journal.dcs.or.kr/_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25610).

Acesso em: 16 set. 2025.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck**, Updated Edition: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, MIT Press, 2017.

**ONESHOT**. Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor, Future Cat. Distribuidor, Komodo. 2016. Disponível em <https://store.steampowered.com/app/420530/OneShot>.

Acesso em: 03 ago. 2025.

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. **A pesquisa brasileira sobre jogos em Comunicação: 2017 - 2023**. Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, 2023. Disponível em:

[https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link\\_aceite/nacional/11/0816202311492764dce1f750a48.pdf](https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202311492764dce1f750a48.pdf). Acesso em: 17 set. 2025.

RODRIGUES, Matheus & LUCAS, Ricardo. **Jogos que se sabem jogos: notas sobre a análise metaficcional nos videogames**. *Simbiótica Revista Eletrônica*. 12. 12-38. 2025. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/394882662\\_Jogos\\_que\\_se\\_sabem\\_jogos\\_notas\\_sobre\\_a\\_analise\\_metaficcional\\_nos\\_videogames](https://www.researchgate.net/publication/394882662_Jogos_que_se_sabem_jogos_notas_sobre_a_analise_metaficcional_nos_videogames). Acesso em: 01 ago. 2025

ZAVALA, Lauro. **Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura**. Cidade do México, Universidad Autónoma Metropolitana. 2007.