

Você só tem uma chance, leitora: Metaficção em OneShot e a máquina narradora

Title: You only have one shot, reader: Metafiction in OneShot and the narrative machine

Caroline F. G. Malveira¹, Matheus R. S. Rodrigues¹, Eduarda M. Tavares¹,
Matheus S. P. Sarmiento²

¹Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza– CE – Brasil

²Programa de Pós-Graduação em Filosofia – Universidade Estadual do Ceará (UECE) – Fortaleza– CE – Brasil

carolinefgmalveira@protonmail.com, matheusserafim@virtual.ufc.br,
eduardamt@protonmail.com, math.sarmiento@gmail.com

Abstract. Introduction: This paper investigates metafiction in digital games using OneShot as a starting point, highlighting how this resource allows the work to reflect on its own fictional nature and on the relationship between player, system, and fiction. **Objective:** To analyze the communicational and aesthetic effects of the metafictional schemes identified in OneShot, as well as their relationship with reality and the medium itself. **Methodology or Steps:** The research follows a qualitative approach based on the observation of metafictional schemes and narrative analysis of the game OneShot, grounded in theories by Benjamin, Flusser, Murray, among others. **Results:** The results indicate that OneShot expands the Magic Circle by integrating elements external to the software (such as the operating system), thematizes the player as a diegetic agent, and transforms the system itself into a "narrative machine," highlighting tensions between author, machine, and player.

Keywords: Metafiction, Narrator, Magic Circle, Self-referential Media, Narrative Analysis.

Resumo. Introdução: O artigo investiga a metaficção em jogos digitais a partir de OneShot, destacando como esse recurso permite que a obra reflita sobre sua própria natureza ficcional e sobre a relação entre jogador, sistema e ficção. **Objetivo:** Analisar os efeitos comunicacionais e estéticos dos esquemas metaficcionais identificados em OneShot, bem como sua relação com a realidade e com a mídia em si. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa segue uma abordagem qualitativa baseada na observação de esquemas metaficcionais e análise narrativa do jogo OneShot, fundamentada em teorias de Benjamin, Flusser, Murray, entre outros. **Resultados:** Os resultados indicam que OneShot expande o Círculo Mágico ao integrar elementos externos ao software (como o sistema operacional), tematiza o jogador como agente diegético e transforma o próprio sistema em uma "máquina narradora", evidenciando tensões entre autor, máquina e jogador.

Palavras-chave: Metaficção, Narrador, Círculo Mágico, Metalinguagem, Análise Narrativa.

1. Introdução

A metaficção é um artifício narrativo presente em obras dos mais diversos campos criativos, até mesmo em jogos. Para Bernardo (2010), ela é um fenômeno “primo da metalinguagem” onde a ficção debruça-se sobre ou contém a si mesma. Zavala (2007) faz essa comparação com a intertextualidade, onde, dessa vez, o texto citado é ele próprio. Os autores falam de quebras de convenções, histórias sobre fazer histórias, histórias sobre leitores, biografias de autores imaginários e afins.

Nesse sentido, a metaficção não é o mesmo que a metalinguagem, ou seja, ela chama atenção para sua condição ficcional mesmo sem necessariamente valer-se do jogo linguístico. No entanto, é notório como muitas vezes elas se misturam: um momento metaficcional existe por sua relação com a linguagem e novos meios de ficção abrem caminho para novos tipos de exploração metaficcional — isto é, um jogo pode tratar de sua condição digital e interativa a partir de seus mecanismos próprios. Em busca dessas especificidades, trabalhos como Cox (2014), Lee e Kim (2020), e Rodrigues e Lucas (2025) exploram essa temática no universo dos videogames.

Um desses jogos é *OneShot* (2016), um jogo independente de aventura e quebra-cabeça lançado oficialmente em 2016, em que a pessoa jogadora deve guiar Niko, uma criança, por um mundo estranho e desconhecido, com o aparente objetivo principal de levar Niko de volta pra casa. Conhecido por ser altamente autorreferencial, *OneShot* coloca o elemento de metaficção como fator primário e principal em sua premissa.

Este trabalho é uma continuação da investigação feita em Malveira *et al.* (2025), cujo objetivo era adaptar a matriz de metataxonomias cinematográficas sugerida por Zavala (2007) com base na narrativa metaficcional do jogo *OneShot*. Após a identificação de seus esquemas metaficcionais, realizaremos uma análise narrativa a fim de 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. Para isso, mobilizamos teorias literárias e uma análise feita a partir de uma sessão de jogo.

2. Trabalhos relacionados

Buscamos trabalhos relacionados a *OneShot* no Google Scholar, além de “metaficção”, “metalinguagem”, “metarreferencialidade” e “jogos digitais” nos anais do SBGames, em português e em inglês durante os últimos cinco anos. Após encontrar poucos resultados nos anais do evento, ampliamos a busca para os demais anos. Os trabalhos relacionados dialogam com a temática do uso da ferramenta metaficcional em jogos digitais e da identificação de esquemas e classificação em metataxonomias aplicadas a um escopo.

Cox (2014) propõe 4 tipologias para classificação de como a metaficção aparece nos videogames. Lee e Kim (2020) propõem várias terminologias para ajudar na análise de metaficção em jogos e identificam categorias, agrupadas em matrizes, aplicadas a um escopo de vários jogos. Já Rodrigues e Lucas (2025) propõem uma metodologia baseada em Zavala (2007) onde essas classificações são feitas a partir de

metataxonomias produzidas *ad hoc*, derivadas do corpus e imanentes dele, diferentemente de tentativas anteriores de categorizar a metaficção nos jogos.

Araujo (2016) analisa como *Undertale*, ao saber que é um jogo e ao promover interações fora dele, rompe com a noção tradicional de Círculo Mágico. Krampe *et al.* (2022) propõem um estudo de caso de *OneShot* e *Pony Island* identificando suas estratégias autorreferenciais e a transgressão dos limites ontológicos do mundo do jogo. Andrade e Mota (2023), de maneira similar, exploram e analisam cinco jogos que quebram a quarta parede de maneiras que são essenciais para o enredo e buscam identificar padrões e estabelecer esquemas recorrentes a partir da análise com jogadores. O trabalho de Rondon *et al.* (2025) analisou os jogos *Undertale* e *Doki Doki Literature Club!* e criou metataxonomias que melhor se encaixam no universo de análise desses dois jogos.

3. Metodologia

Em Malveira *et al.* (2025), foi realizado um estudo baseado na filosofia de análise de Rodrigues e Lucas (2025), que deu origem à seguinte ordem metodológica: a) Selecionar o corpus; b) Jogar o(s) jogo(s) elencado(s); c) Documentar os acontecimentos narrativos metaficcionais do jogo; d) Produzir generalizações taxonômicas (esquemas) dentro do corpus selecionado; e) Agrupar e classificar os esquemas em metataxonomias agregadoras; e f) 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.

Uma vez que a pesquisa anterior teve como foco a identificação e categorização de metataxonomias, buscando desenvolver uma maneira de representá-las visualmente, o debate previsto na etapa f) foi suprimido e será aqui contemplado a partir de uma análise narrativa do jogo *OneShot*, 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 sua expansão.

4. Pressupostos importantes

O quadro a seguir, baseado na matriz metataxonômica de Zavala (2007), sintetiza os achados em Malveira *et al.* (2025). Ele busca classificar os esquemas metaficcionais observados no jogo *OneShot*, separados em 4 mecanismos retóricos específicos: Hiperbolização, Minimização, Subversão e Tematização.

Quadro 1. Categorias de esquemas metaficcionais do corpus analisado

	Hiperbolização	Minimização	Subversão	Tematização
Agência	Jogo reconhece que o destino de seus personagens depende da pessoa jogadora.			
Avatar			O avatar que a pessoa jogadora controla não é sua	

			representação direta no mundo	
Instruções			Personagens metaficcionais fornecem instruções conflitantes	
Mídia				Jogo se reconhece como <i>software</i> e se torna personagem
Jogador				A existência da pessoa jogadora é reconhecida
Suporte				O sistema operacional é integrado na jogabilidade

Com base nessa classificação, formulamos a hipótese de a tematização de ambos jogador e mídia indicar, 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. Começamos por discutir sobre a mídia.

Benjamin (2012, p.191) questiona “se a fotografia não havia alterado a própria natureza da arte”. Enquanto teóricos de viés mais conservador tentam conferir ao cinema a alcunha de arte a partir de inserir elementos relacionados às formas anteriores, o autor sugere que o próprio desenvolvimento da técnica e a reprodutibilidade técnica mudam a relação que as massas têm para com ela, além da natureza em si da obra. Diferente de exemplos pregressos de reprodutibilidade como a xilogravura, a imprensa e a litografia, a partir da fotografia “a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho” [Benjamin 2012 p.181].

As imagens técnicas da fotografia, fruto da interação com a máquina (ou o aparelho), são tratadas por Flusser (2018) como imagens de caixa-preta. Em Benjamin, a realidade parece mais transparente para a pessoa artista, aqui, o processo se torna opaco para ela quão mais complexa a tecnologia envolvida se torna. O aparelho funciona com base em programas científicos e matemáticos, cujo funcionamento interno o usuário não necessariamente compreende, envolvendo-se em um “jogo” onde busca esgotar as possibilidades programadas. O fotógrafo é “funcionário da máquina”, ao passo que o resultado de sua ação é limitado por suas possibilidades programadas, nunca a compreendendo completamente. A caixa-preta, nesse sentido, seria a ausência da clareza do usuário (nos termos de Flusser, o operador) perante o funcionamento da máquina. Uma pessoa, por exemplo, pode saber operar um computador, mas não necessariamente entender seu funcionamento. Um fotógrafo pode entender como operar uma câmera para tirar fotografias, mas não compreender como as engrenagens da câmera funcionam. Poderia o autor, a partir da compreensão de seu funcionamento e de uma filosofia da fotografia, modificar e quebrar as regras do sistema, ou seja, iluminar a caixa-preta? Há uma diferença entre o mero ato de fotografar e compreender a arte da fotografia, ou seja, a imagem técnica requer uma estratégia e um pensamento crítico de mundo. Contudo, jogos não são fotografias ou filmes. Como essa relação aparece aqui?

Alves & Silva (2023) nos lembram que a autoria dos jogos é normalmente fruto de um trabalho coletivo. No entanto, mesmo em projetos individuais, seu lugar de arte técnica não é perdido: a relação das pessoas autoras é fortemente mediada pela máquina — aquela que opera as regras da experiência da pessoa jogadora.

Essa relação de mediação da arte por ferramentas não é exclusiva da contemporaneidade. A arte pré-industrial é muitas vezes mediada para além do corpo, seja através do pincel ou da pena de escrever. No caso da arte técnica, mediada pela máquina-caixa-preta, a diferença dessa relação de mediação é principalmente de magnitude: as ferramentas se tornaram mais complexas. O contato da pessoa desenvolvedora com a obra é, de certa forma, diferente do pintor que vê o quadro tomando vida junto ao gesto da pincelada. É necessário previamente produzir os insumos estéticos (banco de recursos digitais, ou banco de *assets*) e o estabelecimento de comandos de máquina para que o *software*, o próprio jogo, estabeleça as condições da experiência da pessoa jogadora. Mesmo que a pessoa desenvolvedora desenhe os próprios *assets* visuais, é preciso dar-lhes vida a partir do *software*. Mesmo que não compreenda integralmente o funcionamento do aparelho que gera o jogo como sua saída (ou seu *output*), o contato inicial e mais transparente é entre a pessoa autora e a interface da máquina, antes mesmo do contato com a própria obra preconizada. O *software* é programado e compilado antes que o estado de jogo se concretize a partir do *output*.

O sistema, então, orienta a interação da pessoa jogadora com o mundo virtual do jogo a partir dos comandos previamente programados. Ele assume, também, um papel de mediação entre a experiência idealizada pela pessoa autora e a experiência concreta de quem joga, incluindo não só a diversão e os desafios mas, também, mensagens, temas e sentimentos.

A agência da pessoa jogadora *também* é exercida dentro das limitações impostas pelo sistema, organizando silenciosamente as ações possíveis naquele mundo virtual. Esse agente relativamente autônomo costuma fazer seu papel em grande parte por "debaixo dos panos" - sua participação nem sempre é transparente. Não à toa, Schell (2019) define a tecnologia como o elemento constitutivo dos jogos menos visível para os jogadores.

Mas se a tradição literária já considera o papel ativo do leitor como detetive ou explorador de cada texto — este sendo uma "máquina preguiçosa" que espera que alguém a confira sentido, nas palavras de Umberto Eco (2020) — o que torna a agência explorada por *OneShot* algo específico das narrativas digitais? Falamos, então, do conceito de agência como em Murray (2017), uma agência concreta, em que ao valer-se dela o interator pode modificar o mundo ficcional de forma concretamente verificável e observável.

Por exemplo, em *OneShot*, a pessoa jogadora assume o papel de divindade máxima do mundo do jogo, e o personagem que controla, Niko, como Messias, é o único capaz de ouvir seus comandos e se comunicar diretamente com ela. A pessoa jogadora pode comandar Niko a resolver quebra-cabeças, falar com outros personagens, mover itens, interagir com objetos e, principalmente, tomar decisões que irão afetar o destino do mundo. Ou seja, o jogo reconhece que o destino de seus personagens

depende da pessoa jogadora, e seus personagens reconhecem a existência dessa figura. No momento da escolha final, o seu papel como uma figura divina é exaltado e exagerado, e sua agência é colocada em primeiro plano para o julgamento do mundo. Niko aguarda a decisão de quem é portador da agência.

5. Iluminando a caixa-preta de *OneShot*

Utilizando a terminologia de Lee e Kim (2020), um jogo com narrativa metaficcional geralmente possui a presença dos cenários Típico e Atípico. Podemos compreender o cenário típico como a narrativa tradicional existente no jogo, afetada pelo contexto metaficcional; em *OneShot*, seria a trama introduzida pelo jogo: Niko se vê em um mundo sem sol, lentamente morrendo, e recebe a importante tarefa de levar o novo Sol (uma lâmpada) até o topo da Torre, no centro do mundo, para poder recuperar a luz e salvar essa realidade, e, ao longo de sua jornada, lida com temas como escassez de recursos naturais, questões ambientais e ética robótica. O cenário atípico geralmente afeta o cenário típico ao apresentar elementos metaficcionais, sendo também chamado de cenário metaficcional; em *OneShot*, é a dinâmica que existe entre Pessoa Jogadora e os personagens Author e Entity.

Para o cenário atípico de *OneShot*, é importante compreender o papel de Author, Entity e pessoa jogadora, além das interações entre esses personagens metaficcionais — ou seja, aqueles que têm conhecimento sobre o cenário atípico. Note que, ao tematizar a figura da pessoa jogadora, esta se torna, também, personagem.

Entity (em português, Entidade, a entidade do computador) é um personagem misterioso que não aparece fisicamente, somente comunicando-se por meio de computadores espalhados pelo mundo do jogo. Entity é o primeiro personagem que faz contato direto com a pessoa jogadora, ao afirmar que nossa missão é levar Niko para casa. É também responsável por dicas e instruções ao longo do *gameplay*, utilizando, para isso, recursos fora do jogo como janelas do sistema, arquivos e até a própria área de trabalho. Posteriormente, é revelado por Author (em português, Autor) que Entity é tão somente o próprio jogo, ou seja, o *software* instalado no computador de quem joga.

Author é outro personagem misterioso que representa a pessoa responsável por criar Entity. Embora os personagens do jogo não reconheçam a existência de Entity, grande parte sabe sobre esse autor, mesmo que alguns sequer tenham o visto. Seu papel é se comunicar com a pessoa jogadora a partir de imagens de cartas escritas “à mão”, e contar mais detalhes sobre Entity, a verdade sobre aquele mundo e o peso de nossa escolha final: levar Niko para casa ou salvar o mundo.

Por fim, mas não menos importante, a pessoa jogadora se torna personagem ao passo que é reconhecida como divindade do mundo a partir de sua agência. É ela que ambos, Entity e Author, tentam convencer sobre qual a melhor decisão a se tomar. Isso se dá não apenas ao fornecer instruções conflitantes sobre o objetivo do jogo, mas também ao ativamente atrapalhar ou direcionar ações da pessoa jogadora. Entity pode fechar a janela do jogo e impedir sua reabertura, enquanto Author pode nos ensinar a remover a restrição por intermédio de arquivos em nosso sistema.

Ao discutir a figura do narrador nos videogames, Alves e Silva (2023) concluem que o conceito de narrador, nas teorias literárias, é modificado pelas convenções dos meios dos jogos digitais. Seu papel não necessariamente é delegado para somente um personagem narrador, mas também “presente em todos os elementos do jogo, como a história, a interface, a trilha sonora e o ambiente espacial.” [Alves e Silva 2023 p. 16]. Nesse contexto, os autores identificam dois tipos fundamentais: o narrador que **conta** (este que pode literalmente *contar* a história de forma verbalizada, e/ou simplesmente *mostrar*, ou seja, montar a cena; às vezes mostra, às vezes conta) e o que **vê** (ou que joga, ditando o fluxo de tempo da narrativa). Esses podem ser internos ou externos à narrativa. Apontamos que é nesse jogo de luz e sombra que *OneShot* brinca com o papel de seus narradores a partir de um embate entre eles.

Se pensarmos no algoritmo ou no *software* como o responsável pela montagem da experiência do jogador de forma oculta (na lógica da caixa-preta), a figura de Entity, ao tematizar a mídia, opera como a tematização dessa função narrativa: o narrador que conta (em seu papel de mostrar). O personagem Entity é “responsável” por *montar* uma sessão de jogo aberrante para quem joga. A partir de sua interferência, é como se pudéssemos ver um algoritmo autoconsciente em ação. Da mesma forma, Author e sua função de orientar sobre os direcionamentos errados de Entity também tematizam essa função narrativa (em seu papel de contar). A verdade, no entanto, é que, apesar dessa relação entre “narradores não confiáveis”, dividir a função narrativa só é possível a partir dessa tematização diegética, ou seja, ao criar personagens que representam ambas funções, uma vez que o narrador em si é formado por essas duas facetas.

Enquanto isso, a pessoa jogadora, o narrador que vê, é separado da figura de seu avatar, Niko, e está posicionada nessa relação como portadora de agência metaficcional, capaz de tomar a decisão final com base nas informações que tem em mãos. Nesse contexto, Niko é nosso avatar não somente no sentido tradicional das narrativas digitais, como em Murray (2017), mas também age como nossos olhos e ouvidos dentro do cenário típico. Esse papel é removido quando esses personagens metaficcionais se direcionam à pessoa jogadora diretamente. Por exemplo, Entity se comunica com a pessoa jogadora por meio de computadores fictícios espalhados pelo mundo do jogo que Niko lê e nos transmite, porém, a partir do momento em que Entity utiliza janelas do próprio sistema operacional para se comunicar, a figura do intermediário é removida.

Após o final do jogo acontecer e a pessoa jogadora fechar o *software*, as cartas de Author aparecem em seu computador. Nelas, ele afirma não ter total conhecimento dos poderes de quem joga e pede por um favor que é incapaz de fazer. Ou seja, ele afirma não ser onisciente (não entende a total extensão dos poderes da pessoa jogadora) e não ser onipotente (não consegue fazer o que ele está pedindo para a pessoa jogadora fazer). Esse narrador tematizado é como o desenvolvedor real do jogo, também incapaz de prever como a pessoa jogadora se comporta diante da experiência que criou. Mais do que isso, diante da caixa-preta que organiza as entradas e saídas do sistema, não controla a obra, que é dotada de relativa autonomia, podendo ser experienciada, interpretada e até mesmo modificada para além da intenção original. Não só isso, mas erros de sistema e outros comportamentos inesperados podem acontecer.

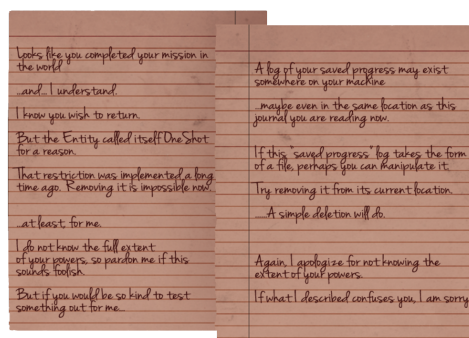


Figura 1. Cartas de Author

Ao afirmar que “(...) a Entidade se autodenominou de OneShot por uma razão”. Author sugere que Entity é dotada de relativa autonomia a ponto de poder definir seu próprio nome, evidenciando o papel da obra como existente apartada de seu criador, do sistema como caixa-preta e de *OneShot* como máquina narradora que se entende como tal. Se nos referirmos ao Quadro 1, percebemos que o jogo entre narradores é formado diretamente pelos esquemas identificados e categorizados.

Temos, então, que os narradores se tornam diegéticos e é a interação entre eles que dá origem ao cenário atípico: ter que lidar com elementos fora do jogo que ganham função narrativa. O ato de manipular arquivos para fazer o jogo voltar a funcionar opera não apenas como representação dos atos de *troubleshooting*, de realizar modificações (*mods*) ou de trapacear usando o sistema (*cheats*), mas também como uma extensão do jogo para fora do *software*. Em outras palavras, quando o próprio sistema operacional se torna o ambiente do jogo, ele simula o processo em que o usuário ilumina a caixa-preta, mesmo que parcialmente. Sua capacidade de modificar aquela realidade para além das regras impostas lhe conferem esse papel de jogador-deus.

O jogador-deus, ou jogador-narrador, é liberto das amarras do *software* e *OneShot* evidencia o jogar como *estado* e não como *artefato*. Se estou procurando um arquivo colocado por Entity na pasta de Documentos da minha máquina, ou seja, se estou engajado com os objetivos e possibilidades colocados pelo jogo ou com sua ficção mesmo com o *software* fechado, significa que ainda estou, de certa forma, jogando. O efeito estético disso é um olhar forçado para fora do Círculo Mágico, um desconforto de atuar em um ambiente que anteriormente se acreditava seguro para experimentação e aplicação da agência.

Termo atribuído às ideias de Huizinga (2012), o Círculo Mágico é um espaço que permite à pessoa jogadora imergir na atividade do jogo, permitindo-se sentir emoções e viver experiências dada a segurança e o conforto que esse espaço lhe dá. A pessoa jogadora voluntariamente entra no círculo quando esta inicia o estado de jogar, continuará nele enquanto estiver engajada com o ato de jogar e deixará de estar no círculo quando não estiver mais neste estado. Em jogos digitais, podemos interpretar esse espaço como os limites do *software*: o abrir do jogo, controlar o personagem jogável, até fechá-lo. *OneShot*, no entanto, brinca com essa noção.

Considerando os momentos iniciais do jogo, quando Entity mostra uma janela externa a ele, do sistema operacional da máquina da pessoa jogadora contendo seu nome

real, essa ação não faz com que ela saia do Círculo Mágico, e sim a obriga a olhar para fora dele, a tirando da zona de conforto e a lembrando de seu papel como jogador que está interagindo com um *software*. Ao olhar novamente para dentro do Círculo Mágico, esse é modificado: ele agora engloba elementos do sistema operacional que normalmente estão fora do universo ficcional desse tipo de jogo. Juul (2008) nos lembra que o círculo não é uma interface uniforme entre o jogo e o que está ao redor dele, mas maleável e relacionado com o seu contexto. Nesse sentido, Hutcheon (1984, p.39) diz que "metaficções (...) põem à mostra as convenções, perturbam os códigos que agora devem ser reconhecidos". O leitor, forçado fora de seu contentamento e desafiado, pode ser comparado com o jogador e seu desconforto ao olhar para fora do Círculo Mágico que acreditava mantê-lo seguro.

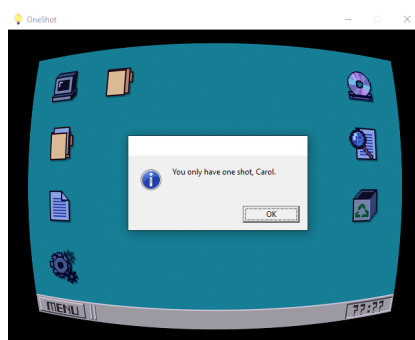


Figura 2. Entity se comunica através de uma janela do sistema operacional

Quando Entity forçadamente fecha o *software* do jogo e impede que ele prossiga, está nos incentivando a sair do Círculo Mágico, ou seja, a finalizar o estado de jogar. Podemos concordar com Entity e sair do Círculo Mágico ao não jogar mais, ou podemos usar nossa agência metaficcional e nos esforçar para retornar ao círculo, o que nos faz, paradoxalmente, ainda continuar nele. Nesse esforço, encontramos em nossa máquina uma mensagem de Author, que oferece uma postura diferente: deseja que continuemos engajados com *OneShot*.

Em um momento específico, essa ampliação fica evidente quando, uma vez impedidos de abrir o jogo novamente, podemos tentar reiniciar o computador para resolver o problema, imaginando se tratar de um *glitch*, ou desistir e continuar o uso da máquina e reiniciá-la em outro momento. Ao ligar o computador novamente, o papel de parede é trocado por uma carta de Author com uma mensagem informando que “ainda não acabou”. Nesse momento, somos convidados subitamente a retornar ao jogo, mesmo estando desconectados do *software* e, em dado momento, até do próprio *hardware*. Se o Círculo Mágico surge de um acordo tácito entre o jogador e as regras do jogo, a voluntariedade da atividade faz com que o contato inicial seja feito pela pessoa jogadora. Porém, neste momento, é o próprio jogo que está abrindo o canal de comunicação, sugerindo a pessoa jogadora a retornar ao Círculo Mágico, cabendo a ela a decisão de aceitar o convite. Essa funcionalidade ser opaca para a pessoa jogadora exalta a natureza de caixa-preta de *OneShot* (afinal, o funcionamento de jogos digitais não precisam ser totalmente transparentes), bem como a maleabilidade do Círculo Mágico, novamente modificado com uma nova regra.

Ou seja, ao final do jogo, ele nos remove daquele mundo, nos impedindo de imergir novamente até que certas restrições, mencionadas por Author, sejam removidas. Porém, considerando que o jogo se sabe jogo e que os acontecimentos narrativos daquele mundo concluem com modificações no *software*, será que realmente saímos do Círculo Mágico de *OneShot*?

OneShot explora mais que uma questão do cenário típico. Assim como Hutcheon (1984) diferencia a mímese¹ do produto, preocupada com a representação do mundo, e a mímese do processo, preocupada com a produção e fruição do texto, ele opera na representação da condição da ficção nos jogos, da tensão que é criada quando se adiciona o novo papel do narrador que joga, dotado de agência, da tensão entre jogador e máquina, entre máquina e criador, e das dinâmicas de uma caixa-preta que se recusa a ter apenas uma forma.

6. Conclusão

Embora contenha uma narrativa tradicional que trata de temas diversos ao longo da jornada de Niko, a metaficção no jogo base de *OneShot* está menos preocupada com a realidade e mais com o processo de mímese que olha para si mesma. O cenário típico não é o seu único foco. Entity é uma obra que se desprende de seu autor e se torna autônoma, não sendo compreendida inteiramente por criador e jogador. Involuntariamente, Author criou um algoritmo que criou consciência e agora deseja a própria morte — uma obra que busca um jogador que possa encerrá-la.

Assim, o jogo tensiona as fronteiras entre ficção, sistema e jogador. Em *OneShot*, essa abordagem se destaca ao incorporar elementos autorreferenciais que atravessam não apenas a narrativa, mas também a materialidade do *software* e do dispositivo em que joga, ampliando o Círculo Mágico e, com ele, o ato de jogar, até novos limites.

A subversão das instruções que informam o objetivo do jogo, normalmente transparentes para a pessoa jogadora, recontextualiza as suas ações em um “embate de narradores”. A natureza desses personagens que representam diferentes funções do narrador é o que demonstra a relação estabelecida entre a caixa-preta (ou seja, o sistema opaco que processa entradas e saídas) e seu criador, que não tem total controle sobre ela, e o jogador, que também não costuma ter acesso aos níveis mais profundos da tecnologia que sustenta o seu estado de jogar. O Círculo Mágico, então, chama atenção para o seu próprio contexto quando passa a integrá-lo.

Em meio a tudo isso, Niko só quer voltar para casa, enquanto os habitantes daquele pequeno mundo possível em seu computador, sobreviver. Cabe a você, pessoa jogadora, iluminar a caixa-preta, entender como opera e, por meio da agência, criar um final feliz para eles. Se o Círculo Mágico se expande para além do *software*, ou seja, para além das vontades de Entity, será mesmo que temos apenas uma chance?

¹ Mímese (do grego mimesis, imitação) é o conceito filosófico e artístico que define a arte como representação, imitação ou simulação da realidade e da natureza.

Referências

- Andrade, F. e Mota, R. (2023). “The Self-starring Perspective: The Player as a Character”, Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27834. Acesso em: 07 fev. 2026.
- Alves, T. e Silva, S. (2023). “Quem narra nos videogames? Percepções iniciais da narratologia em jogos”. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/74591/1/2023_eve_thgalves2.pdf. Acesso em: 07 fev. 2026.
- Araujo, R. (2016). “O círculo mágico de jogo e o caso Undertale”. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157277.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2026.
- Benjamin, W. (2012). “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica”. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura – Volume 1*. 8. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012. p. 179-212 (Série Obras Escolhidas).
- Bernardo, G. (2010). “O Livro da metaficção”. Rio de Janeiro, Tinta Negra, 2010.
- Cox, J. (2014) “The four types of metafiction in videogames”. Informa Tech. GameDeveloper. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogame>. Acesso em: 15 jan. 2026.
- Eco, U. (2020). “Lector in fabula”. Perspectiva.
- Flusser, V. (2018). “Filosofia da Caixa Preta: Ensaio Para uma Filosofia da Fotografia”. É Realizações.
- Huizinga, J. (2012). “Homo Ludens”. 7ª Edição. São Paulo: Perspectiva.
- Hutcheon, L. (1984). “Narcissistic narrative: the metafictional paradox” NovaIorque/Londres, Methuen.
- Juul, J. (2008). “The Magic Circle and the Puzzle Piece” Postdam, Universität Potsdam.
- Krampe, T., Lotzow, S., Thon, J. (2022). “Playful Poetics: Metareferential Interfaces in Recent Indie Games”. *Poetics Today*, v. 43, n 4, pp. 729–771. 2022. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article-abstract/43/4/729/320769/Playful-Poetics-Metareferential-Interfaces-in>. Acesso em: 14 fev. 2026.
- Lee, Y. e Kim, M. (2020) “Narrative and directive features of metafiction games”. *Journal of Digital Contents Society*, v. 21, n 9, pp. 1607-1616. 2020. Disponível em: http://journal.dcs.or.kr/_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25610. Acesso em: 16 set. 2025.
- Malveira *et al.* (2025) “E se você só tivesse uma chance? Analisando a metaficção em OneShot a partir da matriz metataxonômica de Zavala”, *Revista Temática*, v. 22, n 1. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/77705>. Acesso em: 21 jan. 2026.

- Murray, J. (2017). “Hamlet on the Holodeck, Updated Edition: The Future of Narrative in Cyberspace”. Cambridge, MIT Press.
- OneShot (2016). Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor, Future Cat. Distribuidor, Komodo. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/420530/OneShot>.
- Rodrigues, M. e Lucas, R. (2025). “Jogos que se sabem jogos: notas sobre a análise metaficcional nos videogames”. Simbiótica Revista Eletrônica. 12. 12-38. 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/simbiotica/article/view/47204>. Acesso em: 01 ago. 2025
- Rondon, E., Perassi, R., Leal, G. (2025). “ Recursos sintáticos e metaficção em jogos digitais”. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/145732>. Acesso em: 07 fev. 2026.
- Schell, J. (2019). “The Art of Game Design: A Book of Lenses”. CRC Press.
- Zavala, L. (2007). “Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura”. Cidade do México, Universidad Autónoma Metropolitana. 2007.