



<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.47204>

Jogos que se sabem jogos: notas sobre a análise metaficcional nos videogames

Games that know themselves as games: notes on metafictional analysis in video games

Juegos que se sienten como juegos: notas sobre la análisis de la metaficción en los videojuegos

Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues

Universidade Federal do Ceará

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Universidade Federal do Ceará

Resumo O artigo explora os desafios metodológicos na análise da metaficção nos videogames, propondo um diálogo entre a teoria literária e os estudos de games. O texto discute como a autorreferencialidade se manifesta nos jogos, enquanto elementos narrativos e mecânicos interagem com o jogador. A partir da pesquisa de propostas anteriores, destacam-se os desafios de construir metodologias que considerem as especificidades e complexidades de cada jogo, como regras, mecânicas e esquemas metaficcionais, sem desconsiderar contribuições de outras áreas. O artigo defende uma abordagem tanto metataxonômica, na qual os esquemas metaficcionais emergem a partir do corpus analisado, quanto contextual, na qual a metaficção pode ser compreendida como um ponto de partida para discussões sobre cultura e sociedade, contribuindo para consolidar os estudos de games como campo interdisciplinar.

Palavras-chave: Metaficção; Videogames; Metodologia; Análise.



Abstract This paper explores the methodological challenges in analyzing metafiction in video games, proposing a dialogue between literary theory and game studies. The text discusses how self-referentiality manifests itself in games, as narrative and mechanical elements interact with the player. Based on research into previous proposals, it highlights the challenges of building methodologies that consider the specificities and complexities of each game, such as rules, mechanics and metafictional schemes, without disregarding contributions from other areas. The article advocates a metataxonomic approach, where metafictional schemes emerge from the corpus analyzed, and a contextual one, where metafiction can be understood as a starting point for discussions about culture and society, contributing to consolidating games studies as an interdisciplinary field.

Keywords: Metafiction; Video Games; Methodology; Analysis.

Resumen El artículo explora los retos metodológicos que plantea el análisis de la metaficción en los videojuegos, proponiendo un diálogo entre la teoría literaria y los estudios sobre juegos. El texto analiza cómo la autorreferencialidad se manifiesta en los juegos, a medida que elementos narrativos y mecánicos interactúan con el jugador. A partir de la investigación de propuestas anteriores, destaca los desafíos de construir metodologías que consideren las especificidades y complejidades de cada juego, como reglas, mecánicas y esquemas metaficcionales, sin despreciar las contribuciones de otras áreas. El artículo defiende un enfoque metataxonómico, donde los esquemas metaficcionales emergen del corpus analizado, y uno contextual, donde la metaficción puede ser entendida como punto de partida para discusiones sobre cultura y sociedad, ayudando a consolidar los estudios de juegos como un campo interdisciplinar.

Palabras-Clave: Metaficción; Videojuegos; Metodología; Análisis.

Recebido em 23-12-2024

Modificado em 25-04-2025

Aceito para publicação em 08-05-2025

Introdução

Os videogames são parte importante da cultura popular moderna. Se nos anos 70 e 80 se poderia argumentar que aquela talvez fosse apenas mais uma febre de momento, é evidente que essa forma de entretenimento e expressão artística veio para ficar. Partindo de uma atividade humana essencial para a formação da cultura (Huizinga, 2012), a sua manifestação digital alimenta uma indústria global bilionária (Saldanha, 2021) e, para além da justificativa mercadológica, chama a atenção de estudiosos que veem nos *games* e nas narrativas digitais novas formas para a representação da ficção, como é o caso de Espen Aarseth (1997) e Janet Murray (2017).

As narrativas ficcionais baseadas em computadores, segundo Murray (2017), mostram uma tendência em enfatizar essa borda entre o real e o ficcional, celebrando o encantamento e a ilusão. A natureza participativa dessas histórias faz com que uma prática mais antiga do que os próprios jogos — evidenciar a forma e os dispositivos representacionais do meio — esteja cada vez mais presente. Para a autora, a presença psicológica do espaço ilusório do mundo ficcional é tão forte que ela pode praticamente se divorciar dos meios de representação.

Santaella (2009) também aponta que os jogos são uma das mídias onde a autorreferencialidade está mais presente. Por muitas vezes, é necessário que o jogo se comunique diretamente à pessoa jogadora, fornecendo instruções de como proceder ou informando sobre interações e regras que não são imediatamente óbvias, mas necessárias para a completude da experiência. Além disso, haveria uma relação indicial entre os diferentes estágios do jogo, que se conectam como antecipações ou resultados uns dos outros.

Nesse sentido, a ideia de metaficção, isto é, a ficção que explicita a sua própria condição ficcional, mantendo a partir de seus esquemas a constante consciência de que se está experienciando uma obra de ficção (Bernardo, 2008), é uma ótica que se apresenta como um possível caminho frutífero para a análise de certas narrativas ficcionais que encontramos nos games. Essa categoria, que surge a partir dos estudos literários, argumenta que a ficção pode conter a si mesma ao mesmo passo em que chama atenção para a própria condição ficcional (ou intersubjetiva) das diversas narrativas que precisamos construir para explicar a complexa realidade que nos cerca. A metaficção seria, nesse sentido, um caminho para a reflexão sobre as relações sociais e as ideologias que nos cercam.

Nos jogos, a metaficção se faz presente desde títulos de grande fama internacional, como *The Stanley Parable* (2011), *Undertale* (2015), *OneShot* (2016) e *Doki Doki Literature Club!* (2017), mas também em produções brasileiras, como *A Lenda do Herói* (2016) e *IRMÃO Grande & Brasileiro 2* (2021). Considerações como as encontradas em Fest (2016), Seraphine (2018), Zhu (2018), Booth e Jayemanne (2020), Schubert (2021)

Spearman (2022), Vujica (2023), Yi e Chung (2023) e Howard (2024) observam os esquemas metaficcionais em alguns jogos como pontos de partida para discussões e críticas relacionadas a questões existencialistas, de gênero, raça e sexualidade, liberdade, além de comentários sobre a violência dentro da sociedade contemporânea e até a própria natureza dos games.

Sabemos que já existem tentativas de propor arcabouços teóricos e metodológicos para a análise da metaficção nos games, como é o caso de Lee e Kim (2020) e Cox (2014). Contudo, ao longo da pesquisa conduzida, observamos que tais iniciativas são relativamente raras ou, pelo menos, de difícil acesso. Das proposições encontradas, percebemos uma certa primazia das características que são próprias aos jogos, uma tendência que poderia ser explicada pela necessidade de, em primeira instância, buscar a identidade do campo e indicar que características específicas separam o estudo deste objeto particular das demais manifestações da metaficção.

Este artigo, portanto, busca apresentar os resultados dessa pesquisa, bem como discutir uma reaproximação da teoria da metaficção nos jogos com algumas questões da teoria literária, a partir, inclusive, de desenvolvimentos que também discutem sua aplicação em outras linguagens, como a cinematográfica ou em contextos específicos, como o do Sul global (Zavala, 2007; Bernardo, 2010). Além disso, esperamos que os apontamentos aqui colocados possam contribuir com o desenvolvimento da pesquisa sobre as ficções jogáveis sob esse ponto de vista, bem como auxiliar na proposição de percursos metodológicos que atendam a trabalhos que se preocupem com a metaficcionalidade nos videogames e sua relação para com o mundo real.

A metaficção e a análise metaficcional

Bernardo (2008) apresenta a metaficção como um debate não apenas das estruturas fundamentais da ficção narrativa, mas da possível condição ficcional do próprio mundo externo ao texto ficcional, que está condicionado à mediação dos discursos. No entanto, isso não significa que não exista uma realidade, mas que ela é um fenômeno complexo que não pode ser compreendido em sua totalidade. Nossa percepção é constantemente mediada e diferentes tipos de ficção afetam a maneira pela qual observamos e descrevemos fenômenos. A ficção preenche as lacunas de nossa compreensão do mundo e evidenciá-la é, também, promover questionamentos.

Podemos definir metaficção como 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).

Ainda segundo Bernardo (2010), a metaficção é um fenômeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma. Encontramos manifestações da metaficção em obras artísticas aclamadas desde a literatura até a pintura e o cinema. Ao utilizar da metaficção, esses trabalhos conseguem promover um diálogo crítico com as convenções pré-estabelecidas pelo cânone das obras, ou seja, dialogam com o repertório cultural e com as expectativas das pessoas.

A discussão sobre esquemas metaficcionais e narrativas que se reconhecem como tal não é nova. Na verdade, atribui-se o termo a William H. Gass, que cunhou a noção de metaficção para se referir aos novos romances estadunidenses do século XX, que por sua vez subverteram os elementos canônicos da literatura, promovendo um jogo intelectual com a memória literária (Krause, 2008). A metaficção seria, isto posto, uma ficção fundada na elaboração de ficções, uma multiplicação interna de si mesma que se opunha diretamente às demandas dos realistas, que valorizavam a arte literária com base em sua fidedignidade com o mundo real.

O conceito pode ser complexificado se observarmos que, a partir da generalização do que seriam os esquemas metaficcionais, a sua aplicação não é exclusiva dos romances estadunidenses modernos. Esquemas metaficcionais podem ser identificados em obras como *Dom Quixote*, de Cervantes, romance produzido séculos antes. A título de exemplo moderno não estadunidense, Bernardo (2008) aponta uma perturbação encontrada no conto “Continuidade dos Parques”, de Julio Cortázar, de 1964. Se leio uma estória sobre um leitor que também lê uma estória, haveria, então, um possível leitor fantasma que também nos lê ao mesmo tempo? A partir dessa metalepse, há uma multiplicação infinita de possibilidades ontológicas de quem está lendo quem. Enquanto o personagem do livro está a um nível abaixo, como saber se não há um nível acima do nosso? Esse tipo de questionamento pode ser observado ao longo da história da própria ficção.

Ademais, se tomarmos como verdadeiro o princípio de análise pós-moderno, onde as conexões do texto para com outros textos e discursos da realidade se dão não em sua estrutura explícita, mas, no momento de contato com a pessoa leitora, que constroi tais relações com base em seu repertório construído (Zavala, 2007), é possível levantar a hipótese de que todas as ficções possuem um certo nível de metaficcionalidade, podendo evidenciá-la ou não, a depender de sua estratégia narrativa, isto é, dos mecanismos poéticos e de representação dos quais a pessoa autora se vale.

Podemos observar em *Narcissistic Narrative: the metafictional paradox*, de Linda Hutcheon (1984), a categoria de “narrativa narcisista” que irá apresentar esquemas evidentemente metaficcionais em seu desenvolvimento. Hutcheon define a metaficção como um fenômeno que não é esteticamente inferior ou superior aos outros, e que vem sendo usado como estratégia narrativa em uma longa tradição literária. Ela utiliza a alegoria do mito de Narciso não como um julgamento moral negativo, e sim para

designar sua autoconsciência textual e o modo de como a ficção se volta para si mesma de maneira autorreflexiva, autoinformativa, autorreferencial e autorrepresentacional.

Reichmann (2006), leitora de Hutcheon, aponta que a tradição novelística, modificada a partir do realismo subjetivo, apresentou duas questões importantes para as modalidades de narcisismos textuais: o foco da atenção deslocado para os processos internos e psicológicos das personagens; e o papel do leitor como controlador, organizador e interpretador do texto.

Uma vez que textos autorreflexivos, isto é, que demonstram consciência das potências e limitações da própria linguagem, não são necessariamente autoconscientes, ou seja, conscientes de seu processo narrativo, Hutcheon propôs quatro eixos específicos nos quais a narrativa narcisista poderá se posicionar: (1) modalidade diegética explícita; (2) modalidade linguística explícita; (3) modalidade diegética implícita; (4) modalidade linguística implícita. Poderíamos explicar as características dessas modalidades da seguinte forma:

Nas modalidades explícitas, a autoconsciência se apresenta como tematização aparente. A modalidade diegética explícita trabalha a consciência do leitor de que está ativamente construindo um universo ficcional conforme lê. O texto reconhece explicitamente seu papel como artefato literário que precisa da presença do leitor. Já a modalidade linguística explícita apresenta os blocos de construção do texto, ou seja, a própria (meta)linguagem; certas tirinhas da turma da Mônica, por exemplo, explicitam formas próprias de metalinguagem na esfera dos quadrinhos (como o uso de vinhetas arrebitadas ou o manuseio de onomatopeias, balões de fala e de pensamento por parte das personagens).

O narcisismo implícito pressupõe que o leitor sabe quais são seus deveres e responderá de modo apropriado. Aqui, o autor não se dirige diretamente ao leitor e a autorreflexão é internalizada no texto, portanto, a narrativa não é necessariamente autoconsciente. Desse modo, a modalidade diegética implícita é formada por diversos paradigmas: a estória de detetive, a fantasia, a estrutura do jogo e o erótico. Em todas essas aplicações há uma participação ativa pressuposta, seja na tentativa de organizar as pistas de um mistério para resolvê-lo, seja pela apreciação das regras de um jogo ou a criação de um mundo fantástico a partir da imaginação. Por outro lado, a modalidade linguística implícita trata do trocadilho, do anagrama e da brincadeira linguística que chama a atenção da pessoa leitora para a própria linguagem (como encontramos nos romances de Lewis Carroll para a personagem Alice).

Se refletirmos um pouco sobre a proposta de Hutcheon, podemos notar que narrativas podem se dobrar sobre si mesmas partindo de dois lugares: a diegese (ou a narrativa da estória) e a linguagem (através da metalinguagem). As duas podem efetivamente andar de mãos dadas no decorrer do texto, e a mudança de linguagem, portanto, abriria novas possibilidades para esse movimento autorreferencial.

A partir dessas modalidades, Reichmann (2006) afirma que Hutcheon propõe a ideia de que toda ficção é uma espécie de paródia, isto é, uma repetição com diferença. Partindo do formalismo russo, a paródia originalmente é um processo próprio que explicita o conflito entre a motivação realista e a motivação estética. Além disso, trabalha com uma operação de “desfamiliarização” dos elementos formais que eram tomados como naturais a partir da exposição contínua a eles (Hutcheon, 1984). No entanto, quando trabalhamos com a metaficção, Hutcheon afirma que ela não precisa se limitar à exposição satírica dos elementos externos da literatura.

Seguindo essa linha de pensamento, podemos relacionar esses postulados com o que diz Bernardo (2010) sobre a “metarrealidade”, um conceito irmão da metaficção. Para o autor, ela seria uma realidade “mais real do que o real”, que vai além dele, é ensaiada, mais intensa e mais vívida. A metarrealidade existe a partir de toda ficção e, em termos gerais, se trata de uma nova realidade: a do leitor após ser transformado pela experiência da obra. Dessa forma, apontamos que, ao se acusar presente, a metaficção também chama atenção para a metarrealidade por ela criada. Seus efeitos são impulsionados durante esse processo, ao passo em que quebra as expectativas de realismo da obra, nos convidando a refletir sobre ela. É uma ruptura que se incrusta na percepção da realidade, evidenciada a partir da quebra da previsibilidade e das expectativas que temos ao interagir com essas obras ficcionais. Isso dificulta que a experiência de contato com elas seja tratada como trivial.

Por fim, chamamos atenção para a proposição de que a metaficção, ao chamar atenção para sua natureza ficcional, também chama atenção para a autonomia da literatura em relação aos referentes reais, problematizando o conceito de um realismo reificado, absoluto, que justifica a literatura a partir de sua fidelidade para com o real — afinal, a narrativa é construída a partir da linguagem. A metaficção não se desfaz do realismo, mas se constrói a partir de um contraponto a ele; é a negação dialética que só pode existir a partir do que se está negando (ou superando). Nesse sentido, Bernardo (2010) aponta que uma suposta superioridade do realismo seria em primeiro lugar uma contradição (se a obra mostra a realidade tal qual ela é, não se trata de ficção) e, também, uma tautologia (todo texto fala em certo nível sobre a realidade, parte da visão do autor e busca interferir no real). Em tempo:

Na ficção, o referente fictício e o significado não devem ser confundidos, pois o primeiro está fora do signo linguístico e na imaginação do leitor, o que não significa, obviamente, colocar o referente acima do signo em importância. Dois signos podem ter o mesmo referente (por exemplo, vira-lata e cachorro), mas, como o significado marca as características distintivas do signo, as conotações pejorativas de vira-lata são reveladas por meio dele, e não do referente. Ao cancelar esse importante papel do significado, o dogma realista postula um referente real comum que todos os leitores compartilham, apesar dos idioletos individuais. E, ao fazer isso, o realismo de fato atenua a possibilidade de uma imaginação “vívida” do texto (Hutcheon, 1984:95, tradução nossa).

Bernardo (2010) prefere ver a ficção como um espelho que inverte a realidade e nos leva para outro lugar. Ou seja, há uma relação entre a interpretação do texto ficcional e as experiências reais que orientam esta operação, de modo que a ficção não se encontra completamente desconectada da realidade, em consonância com o que defende, também, Pavel (1986), ao tratar das narrativas ficcionais. Nesse caso, é importante ter em mente que a metaficção não é a negação de que há uma realidade objetiva da qual nos aproximamos, admitidamente, de forma subjetiva, e nem pode sê-lo, uma vez que existe a partir da negação do realismo. Ignorar esses processos seria explicá-la como forma tautológica, ensimesmada, filha de um cinismo das ficções que tem vergonha de sê-lo e, por isso, devem pedir desculpas continuamente por esse pecado. Para Bernardo, essa característica é deixada para os realistas e aqueles ingenuamente preocupados com a verdade universal e nada mais que essa verdade.

Voltando a Bernardo (2008), o autor descreve alguns esquemas metaficcionais comuns, que podem ser observados ao longo da história da literatura:

- romances sobre uma pessoa escrevendo um romance;
- contos sobre uma pessoa lendo um conto até se ver de repente dentro do conto que está lendo;
- histórias que comentam as convenções da própria história, como capítulos, títulos, parágrafos ou enredos;
- romances não lineares que possam ser lidos não apenas do princípio para o final;
- notas de rodapé que continuam a histórias enquanto a comentam;
- romances em que o autor é personagem do seu próprio romance;
- histórias que conversam com o leitor, antecipando, frustrando ou ironizando suas reações à história;
- personagens que se preocupam seriamente com a circunstância de se encontrarem em meio a uma história de ficção;
- trabalhos de ficção que saem de dentro de outros trabalhos de ficção;
- histórias que incorporam aspectos e referências de teoria ou crítica da literatura;
- obras que criam biografias de escritores imaginários;
- enredos que sugerem aos leitores que eles se encontram em mundos tão ficcionais quanto aquele dos enredos.

A análise metaficcional, como fazem Bernardo (2010) e Zavala (2007), é a leitura crítica de um universo textual previamente delimitado, identificando e discutindo seus esquemas metaficcionais, suas relações para consigo, para com a realidade e para com os demais textos com os quais dialoga. Essa aproximação pode, como acontece em Hutcheon (1984), se desenvolver em propostas taxonômicas, e é exatamente essa tendência que observamos ao buscar trabalhos que discutem a metaficção nos videogames.

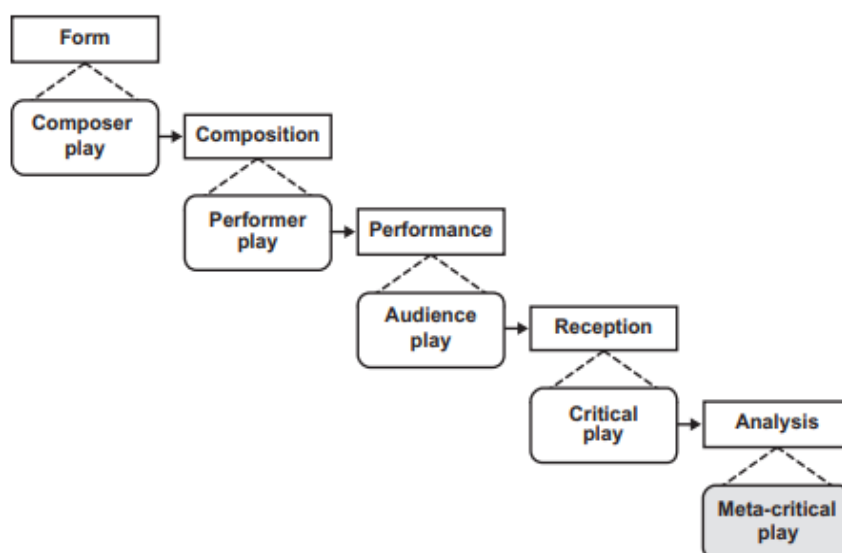
A metaficção nos jogos

Há, de fato, uma preocupação por parte dos estudiosos dos *games* em desenvolver essa área do conhecimento de forma relativamente autônoma, de maneira a justificar sua importância na academia, buscando construir sua identidade a partir do que seria o tipo de conhecimento próprio dos *game studies*. Uma discussão que não é nova, por exemplo, seria a polêmica de décadas entre ludologistas e narratologistas. Os primeiros defendem o estudo dos jogos através de linguagens e métodos próprios e acusam o outro grupo de observar o objeto através dos estudos literários e do cinema, que não seriam próprios para a compreensão dos games (Gomes, 2009). Algumas teorias mais recentes têm tentado delimitar algo como um campo intermediário, no qual as qualidades únicas dos jogos não são negadas, mas a função da história ou de ficção de um jogo ainda pode ser discutida (Juul, 2019).

Esse debate está longe de ser supérfluo. A mídia em questão é relativamente jovem e ainda há muito o que se expandir em sua compreensão. Nesse contexto, um dos pontos centrais do trabalho de Upton (2015), por exemplo, é propor uma teoria que, ao mesmo tempo em que impede a colonização do estudo dos jogos pelos estudos literários e demais linhas de pesquisa, também não desconsidera a contribuição das outras áreas do conhecimento. Sua proposta é um caminho inverso: a teoria da estética do jogar, então, poderia orientar os estudos de outras mídias e outras formas artísticas. Se jogar é uma ação livre dentro de uma série de restrições, como afirma o autor, pode-se jogar com várias outras coisas além dos jogos.

Sua teoria é a de que o jogar de uma pessoa pode gerar um sistema de restrições completamente diferente para outra. O autor de uma peça trabalha com base em restrições relacionadas à cultura, o gênero da obra e possíveis expectativas do público, o intérprete performa o roteiro com base em outro sistema que, por sua vez, cria a base para a interpretação da plateia. Essa proposta é simplificada em uma “cascata cultural”. Dependendo de cada obra, partes da cascata podem estar ou não estar presentes. Nos jogos, a título de exemplo, normalmente não existe um intérprete como é o caso dos atores das peças ou os musicistas que trabalham com base nas partituras.

Parte dessa cascata é o tratamento crítico da estrutura estética que é criada a partir da recepção da audiência. Esse é o ato de jogar com as restrições criadas pelo contato da obra com o grande público, seu contexto econômico, histórico e social. Essa análise, que pode se materializar em artigos de crítica, se mantém dentro de uma série de regras provida pela teoria escolhida para a investigação, provê resultados previsíveis a partir de seus dados e, além disso, explora diversos horizontes de interpretação possíveis que não encerram o debate com proposições fechadas e finais. Existe um prazer estético na escrita e leitura de um trabalho de análise e crítica, que advém dessa capacidade de jogar dentro de regras e, a partir da interação entre pessoa leitora e quem escreve, criar significados e construir o conhecimento.

Figura 1. Cascata cultural do jogar¹

Fonte: Upton (2015: 299).

Investigações sobre as teorias por trás dos processos de recepção, discussão e revisão são o que o autor chamaria de “jogar metacrítico”, ou seja, a compreensão da própria crítica em si, dentro de um determinado universo previamente delimitado. Este artigo se posiciona, portanto, nesse espaço teórico da metacrítica, uma vez que estudamos o jogar crítico presente em outros trabalhos que buscam contribuir com a teoria da metaficção nos jogos.

Buscando encontrar propostas metodológicas e taxonômicas relacionadas a metaficção nos jogos, foram adotados os seguintes procedimentos:

1. Seleção dos bancos de dados Google Scholar, Academia.edu, ResearchGate e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) para pesquisa;
2. Pesquisa utilizando as *strings* “metaficção game”, “metaficção videogame”, “metaficção jogo”, “metafiction game” e “metafiction videogame” no singular e no plural.
3. Seleção, dentre as primeiras 5 páginas dos resultados de pesquisa, de trabalhos que se apresentem como propostas metodológicas ou taxonômicas relacionadas à metaficção nos jogos.

Dos resultados encontrados, utilizando esses critérios, foram elencados dois trabalhos: Cox (2022), em inglês, e Lee e Kim (2020), em coreano. O primeiro trata-se de uma aplicação das taxonomias apresentadas pelo autor em Cox (2014). De acordo com o trabalho, há quatro tipos de metaficção em jogos, cada um deles existindo a partir

¹ De cima para baixo, a cascata diz: Forma, Jogar do Compositor, Composição, Jogar do Executor, Performance, Jogar da Audiência, Recepção, Jogar Crítico, Análise, Jogar Metacrítico (tradução nossa).

de determinados momentos que vão além dos simples padrões e expectativas pré-estabelecidas de autorreferencialidade dos jogos (como por exemplo, a necessidade de se dirigir à pessoa jogadora para explicar os controles): Metaficção Emergente; Metaficção Imersiva; Metaficção Interna; Metaficção Externa.

A *metaficção emergente* trata de quando o jogo admite sua própria ficcionalidade para a pessoa jogadora. Para o autor, enquanto tutoriais e menus não configuram por si só a metaficção, caso um personagem fale diretamente com a pessoa jogadora, demonstrando conhecimento sobre o jogo em si, ou interaja com elementos não diegéticos como os menus e interfaces (ver figura 2), podemos compreender este momento como metaficcional. Na figura 3, a personagem de *Doki Doki Literature Club!* se dirige à pessoa jogadora em um momento de metaficção emergente.

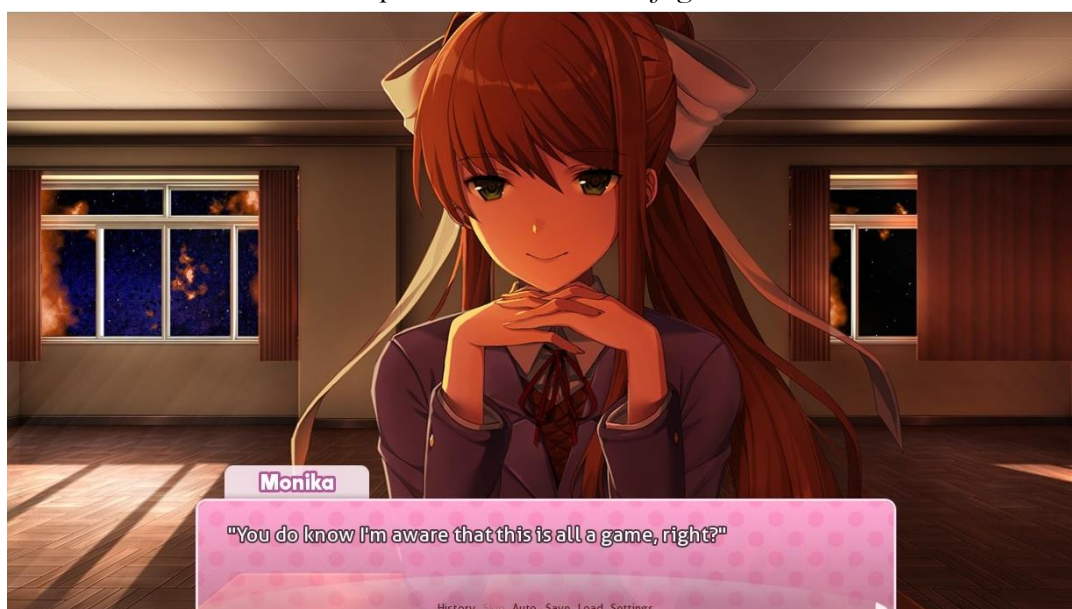
Figura 2. Em *Marvel vs Capcom 3* (2011), o personagem Deadpool, à esquerda, utiliza elementos da Interface de Usuário para atacar seu oponente



Fonte: Youtube².

² Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Jqk_8Um2SGs. Acesso em: 29 abr. 2025.

Figura 3. A personagem de *Doki Doki Literature Club!* demonstra consciência quanto à natureza do jogo³



Fonte: Não é minha culpa que não sou popular⁴.

A *metaficção imersiva* incorpora a pessoa jogadora, em seu papel de jogador, dentro do universo do jogo. Dessa maneira, a sua presença se torna parte da ficção, sendo reconhecida pelos agentes ficcionais. Em *OneShot* (figura 4), a pessoa jogadora tem o papel de uma espécie de divindade em seu universo diegético, guiando o personagem principal em direção a seu objetivo. Em determinado momento, é revelado que o mundo no qual os personagens habitam é uma simulação no computador da pessoa jogadora e que sua interação é essencial para que ele exista. Da mesma forma, em *Undertale*, a agência e as escolhas de quem joga são tematizadas a partir de personagens metaficcionais, enquanto em *Doki Doki Literature Club!* o reconhecimento da pessoa jogadora é central no conflito principal com Monika. Curiosamente, os dois últimos exemplos estão conectados diretamente com uma série de notáveis momentos de metaficção emergente (ver figuras 3 e 7 para exemplos).

³ Na imagem, Monika diz “Você sabe que eu tenho conhecimento de que isso tudo é um jogo, não é?” (tradução nossa)

⁴ Disponível em <https://naoeminhaculpaquenaosoupopular.blogspot.com/2018/12/doki-doki-literature-club.html>. Acesso em: 10 mar. 2024.

Figura 4. Em *OneShot*, o mundo do jogo é apenas um programa no computador da pessoa jogadora⁵



Fonte: OneShot, Future Cat, PC, captura de tela do autor (2025).

A *metaficção interna* é momentânea e acontece quando agentes ficcionais reconhecem seu papel como parte da ficção. No entanto, esses momentos são contidos em si mesmos e não necessariamente quebram a quarta parede, apenas a reconhecem. Essas interações, portanto, acontecem entre personagens da narrativa ficcional. Um personagem pode dizer para o outro algo como “Você já se sentiu como um personagem secundário em um videogame barato?” para efeitos de ironia cômica. No momento representado na figura 5, o personagem Cartman diz à Clyde que ele deve esperar por seu turno antes de atacar “como nos tempos medievais”, fazendo referência à mecânica de combate clássica de RPGs de turno aplicada em *South Park: The Stick of Truth* (2014). Ele também comenta, de forma humorística, sobre o uso do termo PP para se referir aos pontos de poder.

⁵ Na imagem, Prophetbot diz “Não é diferente de outros softwares recreativos, como jogos, que ele possa ter instalado em seu computador” (tradução nossa).

Figura 5. Cartman, ao centro, pede à Clyde, à direita, que respeite as regras do jogo



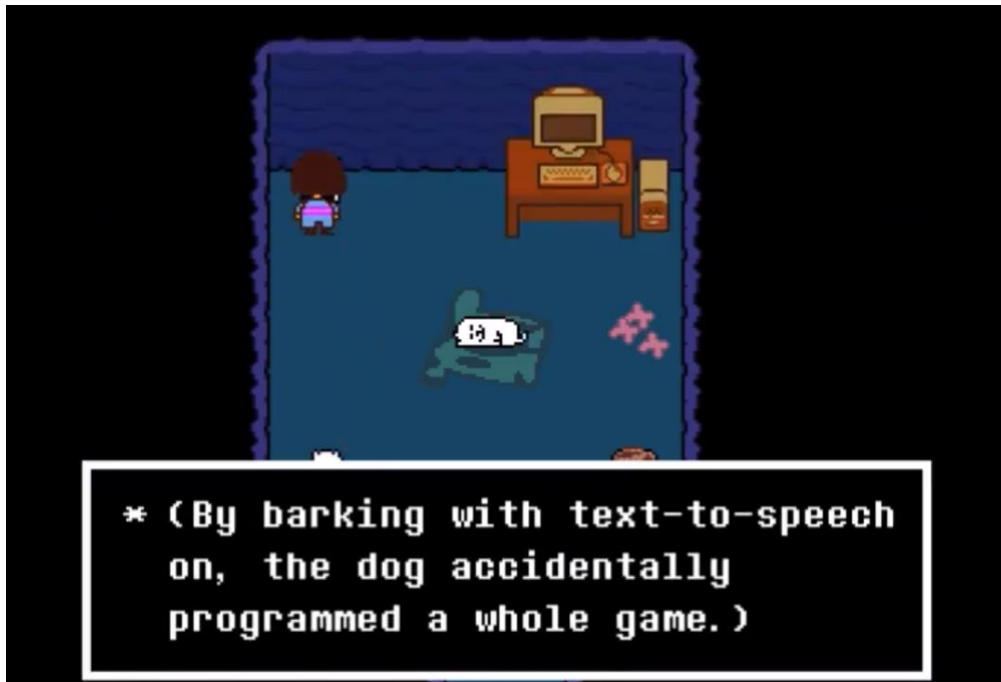
Fonte: Youtube⁶.

A *metaficção externa* é a aparição de uma mensagem externa dentro do universo ficcional do jogo. Por exemplo, em alguns jogos é possível encontrar e falar com personagens que representam os desenvolvedores, geralmente trazendo informações ou simples mensagens de agradecimento. Esse tipo de metaficção pode acontecer por meio de artefatos e mensagens direcionadas da equipe de desenvolvimento à pessoa jogadora⁷, como por exemplo, o cachorro Ruffini em *Earthbound* (figura 8) ou o personagem Annoying Dog em *Undertale*, persona digital de seu criador, Toby Fox (ver figura 6).

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=AQhmvPUJ2ZE>. Acesso em: 29 abr. 2025.

⁷ Esse tipo de conteúdo normalmente aparece na forma de *easter eggs*, ou seja, conteúdo extra escondido no jogo.

Figura 6. Sala secreta em *Undertale*, onde é possível encontrar *Annoying Dog*⁸



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2025).

Por sua vez, Lee e Kim (2020) propõem uma sistematização do funcionamento dos esquemas metaficcionais e suas categorias. Os autores definem o jogo metaficcional como um que utiliza não apenas os fatores internos (personagens, eventos e afins), mas também os externos (como os sistemas, regras e interface) na construção narrativa.

O trabalho propõe que em jogos metaficcionais, a agência aparece de duas formas diferentes: Agência Tradicional e Agência Metaficcional.

A agência seria, segundo Murray (2017), a capacidade da pessoa jogadora imersa na narrativa de afetar o mundo do jogo e ver resultados significativos de suas ações. Assim, a agência metaficcional é a habilidade de reconhecer que a narrativa do jogo é ficcional e escolher se deseja ou não utilizar desse conhecimento.

As situações da narrativa também se apresentam em duas camadas diferentes: um Cenário Comum e um Cenário Atípico. Nessa divisão, o primeiro, que se trataria de um desdobramento narrativo esperado pelas convenções do gênero, é afetado e modificado pelo segundo, que ocorre em um nível metaficcional. Nesse contexto, personagens que estão conscientes do cenário atípico são chamados de personagens metaficcionais. Analisando 30 jogos metaficcionais, Lee e Kim (2020) chegaram nos seguintes esquemas que, assim como os presentes na literatura descritos por Bernardo, parecem se repetir nessas obras:

⁸ Na imagem, o texto diz “Ao latir com *text-to-speech* ativado, o cão acidentalmente programou um jogo inteiro” (tradução nossa).

- quebra de convenções ou senso comum utilizando o gênero ou plataforma do jogo;
- mostrar reações orgânicas dependendo de quantas vezes a narrativa do jogo foi repetida e quando a narrativa progride ou é interrompida;
- criar elementos de quebra-cabeça em que a narrativa avança através da exclusão, cópia, bloqueio ou movimentação de componentes do programa;
- construir elaboradamente *worldbuilding*⁹ e narrativa adicionando suplementos narrativos a arquivos do computador e do programa;
- reforçar passivamente o cenário metaficcional adicionando significado narrativo às funções de salvar e carregar, ou criar ativamente um cenário metaficcional limitando essa função;
- modificar os elementos estéticos que compõem o jogo através de arquivos de imagem, fontes sonoras, mudanças na fonte do texto, etc;
- implementar metaficcionalidade usando telas e modais das interfaces do jogo e do sistema.

Figura 7. “Desde quando é você quem está no controle?”.
Undertale se refere diretamente à pessoa jogadora



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

É possível aferir, a partir das categorizações dos jogos metaficcionais e das considerações dos autores, que a simples quebra da quarta parede não é suficiente para definirmos toda a obra como metaficcional, principalmente uma vez que tratamos de uma mídia que está em constante relação de autorreferencialidade.

Como já pontuamos, diversos videogames ao longo da história utilizam da metaficção como estratégia narrativa, isto é, como ferramenta disposta no arsenal

⁹ O termo se refere à construção do mundo ficcional de qualquer narrativa, apresentando seja suas características físicas e espaciais, seja a história e as particularidades que carrega.

poético e discursivo da pessoa ou das pessoas autoras. Em diversos casos, esse uso nos leva a refletir sobre a própria natureza dos jogos, bem como as relações sociais e textos da cultura ao seu redor. Mesmo Seraphine (2018), que não trata em termos de metaficção, evidencia seus esquemas metaficcionais como centrais na retórica procedural de *Undertale*, que advoga pelo pacifismo e pela empatia.

Apesar do número pequeno de propostas metodológicas e taxonômicas encontrado, o interesse acadêmico por esse tema se faz presente em análises de jogos específicos e sua relação com os temas trabalhados na obra. Nesse contexto, propostas relacionadas ao estudo da metaficção se mostram relevantes por auxiliarem nessa compreensão do objeto e orientarem possíveis caminhos de pesquisa. Este trabalho propõe uma aproximação entre a (meta)teoria da metaficção nos videogames e a teoria literária da metaficção. Por quê?

Evidentemente, não é como se fosse possível argumentar que há atualmente um efetivo divórcio das teorias, uma vez que podemos observar propostas como a de Fest (2016), que, ao analisar *The Stanley Parable*, propõe que os videogames representam um meio para a continuidade do “estilo pós-moderno”, que teve seu fim declarado pelos críticos da literatura contemporânea. A metaficção e a ironia, argumenta, se apresentam nos jogos a partir de uma forma chamada “metaproceduralismo”, voltada para as relações entre ação e processos.

Também observando *The Stanley Parable* como objeto, Zhu (2018) aproxima o jogo do Romance Lukacsiano, refletindo que este só consegue criar a tensão necessária entre a liberdade e uma subjetividade que desafia tais possibilidades ao ser mais que um jogo e mais que um romance. Mesmo em um trabalho que não lida diretamente com a metaficção, a presença desses esquemas é central e orientador para o debate levantado sobre questões filosóficas que transcendem o mundo do *game*.

Então, que aproximação seria essa que sugerimos? Seria, nesse caso, um encontro em nível do jogo metacrítico. De uma teoria que estabeleça uma série de restrições que permita o livre movimento de pesquisa orientado por ela e que a metaficção possa servir de ferramenta teórica para a análise desses jogos.

Observamos que as proposições metodológicas e taxonômicas tendem a focar nos aspectos específicos dos *games* e de que forma eles apresentam seus esquemas metaficcionais. Entretanto, recuperando os desenvolvimentos da discussão entre ludologistas e narratologistas, seria leviano afirmar que o caminho para o estabelecimento dos jogos como sua própria área do conhecimento seria uma teoria completamente nova, desconectada de décadas de debates epistemológicos e contribuições de uma tradição intelectual que fornece, na pior das hipóteses, pelo menos um ponto de referência ao qual superar.

Upton (2015) propõe uma teoria que oriente os estudos sobre jogos ao mesmo tempo que não ignore as contribuições das demais áreas do conhecimento para sua compreensão. É a partir dessa filosofia que orientamos a escolha por uma metodologia baseada no que diz Zavala (2007) sobre o estudo da metaficção.

Apontamentos metodológicos

Para Zavala (2007), a metaficção é uma espécie de (auto)intertextualidade em que o texto citado, referenciado ou parodiado é o próprio texto que se está lendo. A metaficção e a intertextualidade estariam, portanto, conectadas entre si, embora sejam coisas diferentes. A intertextualidade se refere a sua relação com outros textos e se encontra com a metaficção, ao passo em que ela reconhece que nenhuma verdade surge do nada ou da própria escrita, mas do contexto histórico, suas condições de produção e de interpretação. A escrita metaficcional cria uma narrativa cujo interesse central é pôr em evidência as convenções da linguagem e da literatura.

Hutcheon (1984) diz que, apesar de seus valorosos esforços para categorizar a narrativa narcisista, não se pode teorizar sobre a metaficção, uma vez que cada texto é distinto. Em consonância com essa afirmação, Zavala é crítico da aplicação de taxonomias gerais e totalizantes. Ele propõe que se deve ir além das categorias clássicas, sugerindo uma elaboração que supere propostas tradicionais, compreendendo que elas são insuficientes, uma vez que cada obra possui sua teoria de linguagem própria e que a maioria dessas categorizações foi produzida em um contexto europeu e norte-americano. Além disso, elas tendem a priorizar o romance, tangenciando o conto, a ficção curta e o cinema com uma perspectiva limitada. Então, o que se deve fazer?

É possível relacionar e identificar esquemas metaficcionais recorrentes, como faz Bernardo (2008) e, como discutimos em seguida a partir de Lee e Kim (2020), porém é impossível esgotar as possibilidades e fechá-las em categorias universalmente aplicáveis. Classificar um texto não é compreender suas especificidades textuais. Para trabalhar o cinema (uma linguagem audiovisual que se aproxima dos jogos digitais nesse quesito) ele propõe uma metataxonomia que, embora ultimamente não escape das mesmas falhas que as taxonomias tradicionais, permite a observação de categorias internas a partir delas em vez de depender de uma categorização externa. Em outras palavras, as metataxonomias permitem a organização de variadas taxonomias, e se torna possível fazer uma análise de fragmentos que contém o todo e vice-versa.

Haveria três classes de esquemas metaficcionais no cinema: metonímicos, metafóricos e colocados em abismo, tratando respectivamente da repetição com diferença, dos processos de interpretação subtextuais e intertextuais e a tematização do processo de criação do filme. Além disso, através da hiperbolização, minimização, subversão ou tematização dos elementos narrativos do discurso literário ou

cinematográfico, seria possível propor um modelo de análise que reconhecesse uma grande quantidade de esquemas metaficcionais. Para afirmar se esse modelo seria adequado para o estudo dos jogos, seria necessário um trabalho inteiramente dedicado a esse tema. Queremos, dessa maneira, apontar que, com novas expressões como os jogos digitais, se faz necessário um novo olhar, como já propõem Cox (2014) e Lee e Kim (2020).

A questão, agora, é metodológica. A proposta de Zavala (2007) é que a classificação dos esquemas metaficcionais não pode ser universalizante, uma vez que depende do corpus da pesquisa e é imanente dele. Por conta disso, não nos ocupamos na criação de categorias gerais para a metaficção nos jogos. Se para Upton (2015) o processo de pesquisa é, como um jogo, movimento livre dentro de um sistema de restrições, a variação do corpus também dita que novos sistemas serão postos para essa atividade, permitindo uma variação de resultados que respeita a complexidade do objeto.

A divisão apresentada em trabalhos que seguem essa filosofia se trataria de um arcabouço metataxonômico onde se busca organizar a utilização dos esquemas metaficcionais no universo escolhido para a pesquisa, seja um jogo ou um conjunto deles, a partir de que aspectos são evidenciados através deles ou manipulados para seu efeito.

Ou seja, se trataria do movimento oposto de definir as taxonomias a aplicá-las na análise. Se definem as taxonomias a partir da análise e estas, por sua vez, contêm os esquemas metaficcionais a partir de generalizações deles mesmos e, por isso, são chamadas de metataxonômicas.

Se tomarmos o trabalho de Lee e Kim (2020) como exemplo, apontaríamos que os esquemas observados naquele contexto, a partir de determinado corpus escolhido, se tratariam de categorizações dos esquemas individuais de cada jogo, mas cujo padrão é observado de maneira imanente daquele recorte, permitindo que outros trabalhos encontrassem categorias diferentes ao invés de simplesmente aplicá-las em suas análises de maneira mecânica. Ou seja, além de se aprofundar na própria identidade da metaficção nos jogos (um debate ainda muito pertinente e que mostra um bom fôlego a partir do artigo), uma contribuição importante do trabalho seria justamente o metajogo metodológico da pesquisa, que pode ser replicado em diferentes contextos.

Observemos, também, Howard (2024). O trabalho sugere que a temática de submissão ilustrada em *Inscription* (2021) é inerente a todos os jogos. Jogar é um ato de submissão, uma vez que seria impossível jogá-lo sem se submeter a suas estruturas. Em seguida, o autor conclui que o jogo fornece um arcabouço para compreender os jogos a partir de tal conceito, sejam eles metaficcionais ou não. O caminho que seguiríamos, então, seria o de delimitar essa abstração do particular para o geral, do fragmento para o todo, dentro somente de um determinado corpus. Esse movimento permite um foco na metaficção, sem a necessidade de afirmações ontológicas sobre

todos os jogos e que se inserem em um debate espinhoso, envolvendo a natureza do jogar. Autores como Upton (2015) e Juul (2019), por exemplo, apresentam ideias divergentes quanto ao que define os jogos. A particularidade dos jogos se encontra na forma ou na interação com a pessoa jogadora? O foco está na restrição ou na liberdade? Da mesma forma, o trabalho citado traz uma contribuição a partir de uma metataxonomia em que os esquemas podem se organizar.

Outra questão importante é que, embora a metaficção se apresente de maneira distinta nos jogos digitais, dadas as particularidades da linguagem e a importância de conceitos como a agência na maneira em que suas narrativas são constituídas, os videogames ainda se valem de um sincretismo de linguagens notório, aliando som, imagem, texto e tomando emprestado convenções do cinema, da literatura e de outras linguagens artísticas.

Dessa forma, a metaficção nos jogos digitais ainda pode se apresentar a partir de seus esquemas tradicionais encontrados nos romances e nas obras analógicas. Há uma operação tradutora que faz com que a narrativa aconteça em dois níveis: a da própria história e a materialidade do texto, isto é, a linguagem na qual ela é narrada. A história existe independentemente do suporte e pode ser traduzida (ou melhor, transcrita)¹⁰ para diferentes linguagens, encontrando novas maneiras de se organizar. Uma vez posta a obra, a sua forma se torna expressão do conteúdo, fazendo com que a fruição da mesma história ocorra de maneiras diferentes em mídias diferentes. Quando a ficção aponta para si, como vimos em Hutcheon (1984), podemos olhar para a história ou para a linguagem. Isso significa que há esquemas metaficcionais que não dependem necessariamente da linguagem que exprime o mundo ficcional, ou seja, acontecem de forma similar nas diferentes linguagens. Chamamos de *metaficção clássica* o conjunto desses esquemas que não são exclusivos dos jogos ou das mídias digitais, pois acontecem estritamente no nível da diegese. Ela se faz presente, por exemplo, quando um personagem se dirige diretamente à pessoa jogadora, quando o criador do jogo é inserido na história ou quando encontramos ficções dentro da ficção.

O próximo passo seria, então, encontrar os esquemas que acontecem a nível de linguagem. Para isso se faz necessário um debate sobre o que seria a linguagem dos jogos, podendo partir de autores como Juul (2019), Upton (2015) ou Salen e Zimmerman (2004). Para fins desta pesquisa, consideramos as dimensões descritas por Schell (2008) como os elementos basilares nos quais a linguagem dos videogames se constroi. Os elementos constituintes seriam, então: *Estética* (nível superficial), *Narrativa* (nível intermediário), *Mecânicas* (nível intermediário) e *Tecnologia* (nível

¹⁰ “Transcrição” é um termo que tomamos emprestado, levando em consideração as contribuições e o uso aplicado por Campos (2013), que carrega a ideia de que o processo de traduzir também se configura como processo criativo, não sendo subordinado a uma fidelidade pressuposta, mas permitindo a recriação do texto traduzido em uma nova língua ou linguagem, valorizando a experiência estética acima de questões de pura semântica. O tradutor, portanto, também ocupa um espaço de autoria, transformando o texto. Nesse sentido, um mesmo personagem pode se apresentar de formas distintas nos jogos e no cinema, sem prejuízo à história narrada.

profundo). Essa divisão engloba desde os sons, os elementos visuais, o enredo, o mundo ficcional proposto até questões relacionadas à processamento e dispositivos de entrada e saída. Também é válido mencionar que as regras e mecânicas de Salen e Zimmerman já estariam contempladas pelo elemento das mecânicas na téttrade. Nessa divisão, todos os níveis devem estar necessariamente presentes e são indissociáveis.

As mecânicas e a tecnologia, nesse contexto, orientam transformações nos demais níveis, criando estéticas e narrativas que são próprias dos jogos. A partir desse pressuposto, após a identificação da metaficção clássica (ou diegética), deveríamos apontar a *metaficção linguística*, que se sustenta a partir dos mecanismos próprios dos games. Esses esquemas estariam presentes desde o próprio código do jogo até a interface e a subversão de mecânicas e expectativas construídas pelo *game*, tratando, também, de questões de agência e procedimentalidade.

A metaficção clássica pode ser facilmente aplicada sem quebrar o cenário comum da narrativa, enquanto a metaficção linguística é melhor aproveitada em momentos relacionados ao cenário atípico, por criar uma ruptura mais profunda (pelo menos seguindo os níveis da téttrade elementar) na relação com a obra. Contudo, o seu uso não é exclusivo a um ou a outro, se tratando de diferentes estratégias que são subordinadas à sua utilização no próprio objeto.

Figura 8. Em *Earthbound*, o cachorro Ruffini é possuído pelo espírito do *Game Designer*¹¹



Fonte: *Earthbound*, Ape e Hal Laboratory, SNES, captura de tela do autor (2024).

¹¹ Texto da imagem diz “Estou sendo possuído pelo espírito do *game designer*... (AU!)” (tradução nossa)

No exemplo acima, temos um exemplo de metaficção clássica bastante pontual que não interfere nos cenários do jogo. A narrativa estabelecida, ou seja, o cenário comum, permanece inalterada. Em outros casos, como a necessidade de deletar Monika (ver Figura 3) dos arquivos do jogo, seria um momento de metaficção linguística que se relaciona diretamente com a quebra do cenário comum (um jogo do gênero *visual novel* onde se deve conquistar sua garota favorita) em um cenário atípico (um jogo em que um dos personagens toma conhecimento de sua condição e rouba o controle da pessoa jogadora).

É importante, também, apontar que tal divisão não ocorre de maneira mecânica. É o conjunto e a relação entre esses esquemas metaficcionais, não sua ocorrência isolada, que criam a experiência estética da metaficção e da metarrealidade junto ao cenário atípico. É difícil separá-los individualmente pois estão constantemente operando em conjunto uns com os outros, expressos a partir da materialidade da linguagem, mesmo que ocorram no nível da diegese (um personagem de uma mídia audiovisual pode olhar nos olhos da pessoa espectadora para reconhecer sua presença enquanto um texto verbal-escrito usará de outros artifícios para o mesmo efeito).

A metaficção clássica e a metaficção linguística podem acontecer simultaneamente, da mesma forma que diferentes metataxonomias podem aparecer de maneira indissociável em determinados momentos da narrativa. Um jogo pode se reconhecer jogo e se dirigir à pessoa jogadora ao mesmo tempo em que brinca com as convenções do gênero a partir da paródia. O mesmo esquema pode estar dialogando com diversas categorias. Isso evidencia, mais uma vez, a flexibilidade que as metataxonomias provêm.

Nesse sentido, dizer que algo acontece estritamente no âmbito da diegese ou da linguagem se torna uma tarefa complicada. Em primeiro lugar, se a história não tomasse forma (qualquer que seja), sequer existiria. O próprio pensamento que formula a história é, em si, forma. Em seguida, temos que a forma também é lida como parte do conteúdo, ao mesmo tempo em que a materialização do conteúdo delineia a forma. Sendo assim, a forma seria a expressão final do conteúdo, ou seja, como ele se coloca no mundo.

Forma e conteúdo são, nesse ponto de vista, inseparáveis e fruto de processos simultâneos. Em tempo:

Há arte quando o exprimir apresenta-se como um fazer e o fazer é, ao mesmo tempo, um exprimir, quando a formação de um conteúdo tem lugar como formação de uma matéria e a formação de uma matéria tem o sentido da formação de um conteúdo (Pareyson, 1997:62).

Ao mesmo tempo em que isso significa que o estudo da linguagem dos jogos é essencial para a compreensão de seus esquemas metaficcionais próprios, também significa que os apontamentos metodológicos aqui descritos estão longe de se

configurar em uma teoria final, necessitando de mais debate e consideração para garantir que diegese e linguagem sejam tratadas a partir de sua relação intrínseca.

O próximo passo, caso se deseje realizar uma análise focada em um jogo ou grupo de jogos a partir de sua narrativa é, uma vez identificadas as metataxonomias e os esquemas metaficcionais em sua aplicação, entender como a história do jogo aponta para seus temas a partir deles e que conexões podemos fazer com outros textos e discursos, bem como as relações que mantém com a cultura ao seu redor. Por exemplo, em *Undertale*, podemos argumentar que o tratamento da agência da pessoa jogadora como elemento temático central, a subversão da interação/experimentação segura e sem consequências permanentes, e a utilização da narrativa multiforme como quadro para uma história sobre violência, empatia e a escolha ativa do pacifismo produz uma afirmação de seus temas e um argumento em favor de um determinado discurso político na vida real, mesmo permitindo à pessoa jogadora escolher entre diversos finais diferentes para a história.

Bernardo (2010), ao debater Dom Quixote e suas adaptações, relaciona seus esquemas metaficcionais com a política e sociedade de sua época, conferindo historicidade a passagens específicas (e.g. paralelos entre o episódio da queima de livros pela inquisição espanhola e a queima dos livros do protagonista ou quando o fidalgo desfere golpes contra marionetes que, no jogo ficcional ignorado por Quixote, representam mouros como inimigos, apontando o titereiro como agente ativo no reforço de uma ideologia nacional e que serve de modelo das relações fundamentais entre narrador, história e público). Da mesma forma, Spearman (2022) trata o estranhamento das convenções de gênero em *Doki Doki Literature Club!* como um mecanismo que revela, a partir da sobreposição entre a vida real e virtual da pessoa jogadora, as dificuldades em considerar como reais os corpos que ocupam o outro lado das interações na internet.

Comunidades digitais de jogadores costumam apresentar ambientes hostis, onde se observam casos de sexismo, racismo e *bullying*, fruto dessa desconexão entre as pessoas, seus avatares, e os interlocutores. A experiência do jogo, que olha de volta para a pessoa jogadora e seu lugar de performance dentro do ambiente digital, apresenta para ela uma versão híbrida de si, simultaneamente máquina e organismo, uma criatura da realidade social e da ficção, criando um estranhamento cuja potência abre espaço para a crítica e a reflexão.

Dessa forma, temos que a análise metaficcional é produtiva também no sentido de que, mesmo imanente (isto é, originada da própria obra), não despreza o contexto e suas relações com o mundo exterior. O fenômeno da metaficção ocorre não de maneira isolada, e sim a partir dessas conexões. Trata-se de mais um ponto de contato, ou mais uma estratégia narrativa, que carrega em si a intencionalidade da história.

Conclusões

Este trabalho buscou apresentar breves apontamentos metodológicos sobre como a pesquisa da metaficção pode ser tratada quando estamos lidando com jogos digitais. Como já falamos, não se trata de uma teoria finalizada e totalizante, mas uma (meta)filosofia orientadora para a proposição de metodologias. Sua principal contribuição seria sugerir uma aproximação entre as propostas de Zavala (2007) relacionadas à metaficção clássica, uma vez que esta não só também se encontra presente nos jogos, como também diversos trabalhos já buscam relacionar o estudo dos *games* com os estudos literários, e as propostas metodológicas e taxonômicas na área dos jogos. Além disso, apontamos, a partir de Lee e Kim (2020), que, por se tratar de uma mídia em constante relação de autorreferencialidade, uma abordagem do estudo metaficcional dos jogos pode se sustentar a partir dos conceitos de cenário comum e cenário atípico, considerando a jogabilidade como elemento central para entender as especificidades do jogo.

A sugestão seria que o processo da definição de categorias partisse de cada recorte de pesquisa, respeitando as particularidades e complexidades do objeto, ao mesmo tempo em que reconhecesse o papel da metaficção como estratégia narrativa na produção de artefatos críticos de significância cultural. A metaficção geralmente tem algo a dizer, seja de forma proposital ou não, e a sua mera colocação no mundo abre diversos caminhos para que possamos observar que relações aquele objeto irá construir a partir dela.

Ainda é preciso discutir com a devida atenção como a metaficção clássica e a metaficção linguística se relacionam entre si e com os cenários comum e atípico, uma vez que tentar dividir a forma do conteúdo de forma efetiva e objetiva pode ser um esforço impossível.

Esperamos que nossos apontamentos possam contribuir no avanço dos debates sobre a metaficção nos jogos e como ela se manifesta em novas formas de arte e em uma cultura cada vez mais volátil, mediada pelo digital e repleta de signos e grandes fluxos de informação por toda a parte.

Referências


- AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- A LENDA DO HEROI (2016). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedores: Dumativa, Castro Brothers. Distribuidor, Dumativa. [Consult. 06-03-2024]. Disponível em https://store.steampowered.com/app/389170/A_Lenda_do_Heri_Edio_Definitiva/?l=brazilian

- BERNARDO, Gustavo. (2008). “Como a ficção responde à pergunta ‘quem sou eu?’”. *Revista Eletrônica do Vestibular UERJ*. [Consult. 06-03-2024]. Disponível em https://www.revista.vestibular.uerj.br/coluna/coluna.php?seq_coluna=40
- BERNARDO, Gustavo. (2010). *O Livro da Metaficção*. Rio de Janeiro, Tinta Negra.
- BOOTH, Ruth; JAYEMANNE, Darshana. (2021). “Boundless, Terrifying Freedom’s: Ecocriticism and Ludographic Metafiction in Final Fantasy VII: Remake (2020)”. *42nd International Conference on the Fantastic in the Arts*, 18-21. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em https://rke.abertay.ac.uk/ws/portalfiles/portal/32046006/Jayemanne_Boundless_TerrifyingFreedom_Published_2021.pdf
- CAMPOS, Haroldo de. (2013). *Transcrição*. Org. M. Tápia e T. M. Nóbrega. São Paulo, Perspectiva.
- COX, James. (2014). “The Four Types of Metafiction in Videogames”. *Informa Tech. Game Developer*. [Consult. 08-03-2024]. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames#closemodal>
- COX, James. (2022). “Metafiction Videogames”. Games Learning Society, ed. 11. ETC Press. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em: <https://press.etc.cmu.edu/articles/metafiction-videogames>
- DOKI DOKI LITERATURE CLUB! (2017). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor: Team Salvato. Distribuidor, Team Salvato, Disponível em https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/
- EARTHBOUND, Super Nintendo Entertainment System (SNES). (1994). Desenvolvedores, APE Inc., HAL Laboratory. Distribuidor, Nintendo.
- FEST, Bradley J. (2016). “Metaproceduralism: The Stanley Parable and the Legacies of Postmodern Metafiction”. *Wide Screen*, v. 6, n. 1. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em: <https://widescreenjournal.org/wp-content/uploads/2021/06/metaproceduralism-the-stanley-parable-and-the-legacies-of-postmodern-metafiction.pdf>
- GOMES, Renata. (2009). “Narratologia & Ludologia: um novo round”. *VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Eletrônico*. Rio de Janeiro. [Consult. 08-08-2023]. Disponível em http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf
- HOWARD, Kenton T. (2024). “The (un)Lucky Carder: Inscryption, Submission, and Metafictional Games”. *ELO (Un)linked*, v. 2. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://stars.library.ucf.edu/elo2024/hypertextsandfictions/schedule/2>
- HUIZINGA, Johan. (2012). *Homo Ludens*. São Paulo, Perspectiva.
- HUTCHEON, Linda. (1984). *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Nova Iorque/Londres, Methuen.
- INSCRYPTION. (2021). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, Daniel Mullins Games. Distribuidor, Devolver Digital. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://store.steampowered.com/app/1092790/Inscryption/>
- IRMÃO GRANDE & BRASILEIRO 2. (2021). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, Virgula Leal. Distribuidor, Jogo Joia. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em https://store.steampowered.com/app/1569520/IRMO_Grande_Brasileiro_2/
- JUUL, Jesper. (2019). *Half-real: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo, Edgard Blücher.
- KRAUSE, Gustavo B. G. (2008). “Continuidade Dos Parques: Machado de Assis e Julio Cortázar”. *XI Congresso Internacional da ABRALIC – Tessituras, Interações, Convergências*. [Consult. 06-03-2024]. Disponível em https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/002/GUSTAVO_KRAUSE.pdf

- LEE, Yun-Su; KIM, Myoung-Jun. (2020). "Narrative and Directive Features of Metafiction Games". *Journal of Digital Contents Society*, v. 21, n 9, pp. 1607-1616. [Consult. 08-03-2024]. Disponível em http://journal.dcs.or.kr/_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25610
- MARVEL VS. CAPCOM 3: Fate of Two Worlds. (2011). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, CAPCOM. Distribuidor, CAPCOM. [Consult. 06-03-2024]. Disponível em https://store.steampowered.com/app/357190/ULTIMATE_MARVEL_VS_CAPCOM_3/
- MURRAY, Janet. (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. [Consult. 06-03-2024]. Disponível em <https://store.steampowered.com/app/420530/OneShot/>
- PREYSON, Luigi. (1997). *Os Problemas da Estética*. São Paulo, Martins Fontes.
- PAVEL, Thomas. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge, Harvard University Press.
- REICHMANN, Brunilda T. (2006). "O que é metaficção? Narrativa narcisista: o paradoxo metaficcional, de Linda Hutcheon". *Scripta Uniandrade*, n. 04, pp. 333-47. [Consult. 10-03-2014]. Disponível em <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12577920/o-que-e-metaficcao-narrativa-narcisista-uniandrade>
- SALDANHA, Núria. (2021). "Investimento em games clássicos movimentou milhões". *CNN Brasil*. [Consult. 27-07-2023]. Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/business/investimento-em-games-classicos-movimentou-milhoes/>
- SALEN, Katie T.; ZIMMERMAN, Eric. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Londres, MIT Press Cambridge.
- SANTAELLA, Lucia. (2009). "O paroxismo da autorreferencialidade nos games", in L. Santaella e M. Feitoza (orgs.). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo, Cengage Learning, pp. 51-66.
- SHELL, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Estados Unidos, Morgan Kaufmann.
- SCHUBERT, Stefan. (2021). "Playing with (Meta)Fictionality and Self-Reflexivity in the Video Game The Stanley Parable", in E. Fülöp, G. Priest and R. Saint-Gelais (orgs.). *Fictionality, Factuality, and Reflexivity Across Discourses and Media*. De Gruyter. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110722031-014/pdf?licenseType=restricted>
- SERAPHINE, Frederic. (2018). "Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction". *Proceedings of DiGRA*. [Consult. 22-02-2024]. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction
- SOUTH PARK: The Stick of Truth (2014). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, Obsidian Entertainment. Distribuidor, Ubisoft. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/213670/South_Park_The_Stick_of_Truth/
- SPEARMAN, Peter. (2022). "Doki Doki Literature Club: Cute Girls, Violence, and Your Computer". *PARTake: The Journal of Performance As Research*, v. 5, n. 1. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.33011/partake.v5i1.917>
- THE STANLEY PARABLE (2011). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, Galactic Café. Distribuidor, Galactic Café. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em https://store.steampowered.com/app/221910/The_St Stanley_Parable/



- UNDERTALE. (2015). *Microsoft Windows, PC Game*. Desenvolvedor, Toby Fox. Distribuidor, Toby Fox. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale?snr=1_7_15__13
- UPTON, Brian. (2015). *The Aesthetic of Play*. Cambridge, The MIT Press.
- VUJICA, Petra. (2023). *Meta-narrative in BioShock games*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Estudos da Língua Inglesa), Universidade de Zadar, Departamento de Língua Inglesa, Croácia. 34 p.
- YI, Qi; CHUNG, Jeanhun. (2023). “A Study Based on Alienation Theory to Analyze Different Modes in Meta-Fictional Games”. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, v. 15, n. 4. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://www.earticle.net/Article/A440386>
- ZAVALA, Lauro. (2007). *Ironías De La Ficción Y La Metaficción En Cine Y Literatura*. Cidade do México, Universidad Autónoma Metropolitana.
- ZHU, Feng. (2018). “The freedom of alienated reflexive subjectivity in The Stanley Parable”. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 26, n. 1. [Consult. 28-11-2024]. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1354856517751389>

Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues

 <https://orcid.org/0000-0002-1034-2579>
 <http://lattes.cnpq.br/0498167728930093>

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, Brasil. Professor de Design Digital Interativo no curso de Sistemas e Mídias digitais da Universidade Federal do Ceará. Pesquisa jogos digitais e sua linguagem, bem como narrativas interativas e culturas web. E-mail: matheusserafim@virtual.ufc.br

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

 <https://orcid.org/0000-0002-6801-4797>
 <http://lattes.cnpq.br/6868794107118772>

Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará, Brasil. Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. Jornalista. Pós-Doutorando em Informação e Cultura junto à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. E-mail: ricardojorge@ufc.br