

PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

**DEBATE SOBRE FALLOUT E A REPRESENTAÇÃO DA
HISTÓRIA PELA DISTÓPIA MIDIÁTICA**

Carlos Eduardo Abreu dos Santos Soares Pinto

MATRÍCULA 2020317

Rio de Janeiro

2025

Carlos Eduardo Abreu dos Santos Soares Pinto – Matrícula 2020317

DEBATE SOBRE FALLOUT E A REPRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA PELA DISTOPIA MIDIÁTICA

**Monografia apresentada ao setor de
graduação da Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro como requisito de
obtenção ao grau de bacharel em História,
sob a orientação do Prof. Dr . Mario Angelo
Brandão de Oliveira Miranda**

Orientador: Prof. Dr. Mario Angelo Brandão de Oliveira Miranda

Rio de Janeiro

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, professor e doutor Mario Angelo Brandão de Oliveira Miranda por me orientar na monografia.

Agradeço aos meus pais Jorge Eduardo da Silva Soares Pinto e Queti Abreu dos Santos, por sempre me apoiarem os meus estudos.

Agradeço aos meus professores, Doutor Deiveson Almorin por me indicar alguns textos para a minha monografia, Doutra Fernanda Crespo por ter aceitado ser a minha leitora crítica, e a todos professores que me inspiraram a seguir a carreira acadêmica.

Agradeço ao meu irmão Luiz Felipe Abreu dos Santos Soares Pinto por me apoiar, meu cachorro Toddy, o “Staff” por me fazer sorrir nos dias mais difíceis, e ao meu Avô já falecido Athaydes Pereira Santos, por me inspirar a seguir a carreira de história. Por fim, agradeço ao Coordenador da Visita Guiada do Palacio Tiradentes por me darem mais tempo de folga para focar em minha monografia.

SUMÁRIO

Introdução	p. 07
Capítulo 1 Imagen e Games na Cultura Pop	p. 09
Capítulo 2 Distopias e Representação da Realidade	p. 24
Capítulo 3 Educação e Games	p. 35
Conclusão	p. 48
Referências Bibliográficas	p. 54

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal analisar o fenômeno da Cultura Pop e das mídias digitais sob a perspectiva de seu valor pedagógico. O foco central reside na franquia de jogos eletrônicos *Fallout*, buscando identificar e discutir os embasamentos históricos e narrativos presentes em seu complexo universo ficcional. Utilizando-se de bibliografia especializada, notadamente nas áreas de Educação e História, a análise visa propor o uso potencial dos jogos digitais em sala de aula e sugerir uma possível área de atuação para profissionais de História, tomando como estudo de caso a referida série, que oferece um rico material para o debate sobre história alternativa e sociedade.

Com o avanço dos períodos históricos, é notável como o desenvolvimento tecnológico atua como um agente transformador, moldando a sociedade junto a cada nova inovação. Esse processo se intensificou dramaticamente com o surgimento de novas tecnologias, em especial a invenção dos computadores e da Rede Mundial de Computadores. Tais inovações não apenas modificam os meios de comunicação existentes, como também resultam na criação de mídias e formatos próprios. Consequentemente, as indústrias e grandes corporações adaptaram-se rapidamente a essas novas tendências, integrando-as ou sendo agregadas por elas, o que é claramente perceptível no caso da indústria cultural, com destaque fundamental para o setor de jogos digitais.

A franquia *Fallout* é uma renomada série de jogos do gênero *Role-Playing Game* (RPG), na qual as escolhas do jogador interferem diretamente na narrativa, podendo alterar significativamente o desfecho da trama – característica comum em títulos ambientados em universos ficcionais bem detalhados. Nos debruçaremos sobre essa obra não apenas por sua profundidade narrativa, mas também por sua identidade visual retrofuturista, que incorpora referências estéticas e tecnológicas da cultura *mid-century* dos Estados Unidos da década de 1950. No entanto, o fator que a coloca em destaque entre outras distopias é sua premissa de história alternativa, na qual o conflito global que culminou na devastação nuclear se deu entre os Estados Unidos e a China.

Palavras-Chave: Games; História; Educação; Guerra Fria

ABSTRACT

This work's primary objective is to analyze the phenomenon of Pop Culture and digital media from the perspective of their pedagogical value. The central focus is the *Fallout* electronic game franchise, seeking to identify and discuss the historical and narrative foundations present in its complex fictional universe. Using specialized bibliography, notably in the fields of Education and History, the analysis aims to propose the potential use of digital games in the classroom and suggest a possible area of work for History professionals, taking the mentioned series as a case study, which offers rich material for the debate on alternative history and society.

With the advance of historical periods, it is notable how technological development acts as a transformative agent, shaping society alongside every new innovation. This process has intensified dramatically with the emergence of new technologies, especially the invention of computers and the World Wide Web. Such innovations not only modify existing means of communication but also result in the creation of their own media and formats. Consequently, industries and large corporations have rapidly adapted to these new trends, integrating them or being incorporated by them, which is clearly perceptible in the case of the cultural industry, with fundamental emphasis on the digital games sector.

The *Fallout* franchise is a renowned Role-Playing Game (RPG) series in which player choices directly interfere with the narrative, potentially altering the plot's outcome significantly—a common characteristic of titles set in well-detailed fictional universes. We will delve into this work not only for its narrative depth but also for its retrofuturistic visual identity, which incorporates aesthetic and technological references from the mid-century culture of the United States in the 1950s. However, the factor that places it in prominence among other dystopias is its alternative history premise, in which the global conflict that culminated in nuclear devastation occurred between the United States and China.

Palavras-Chave: Games; History; Education; Cold War

INTRODUÇÃO

Neste trabalho buscaremos compreender o fenômeno dos vídeos games através do jogo Fallout, e como a criação de mundo dessa franquia pode ser uma ferramenta de grande valor para o incentivo no ensino a história, principalmente em um mundo onde os conteúdos nas mídias e nas redes sociais, estão cada vez mais curtos, principalmente depois das plataformas de redes sociais como TikTok, que introduziram a ideia dos vídeos curtos, que fizeram com que os jovens se acostumassem a consumir conteúdos curtos ou interativos, gerando o questionamento, *“Como fazer um conteúdo que irá prender a atenção desses jovens?”*. Diante desse cenário, os educadores e historiadores também podem utilizar os jogos eletrônicos para auxiliar dentro da sala de aula, como uma ferramenta de aprendizado e até mesmo, um possível caminho para os profissionais em história seguirem além dos já conhecidos.

Nesta pesquisa, foram reunidos diversos autores, estudos e bibliografias, principalmente utilizando a análise de debate bibliográfico e dos conteúdos presentes nos jogos da franquia Fallout do 3 até o Fallout 76, citando suas características, visuais e narrativas. Com a finalidade de abordar sobre os temas da educação, jogos eletrônicos e cultura pop discutindo sobre o uso e benefícios dos jogos eletrônicos como uma ferramenta de ensino de história e do ofício do historiador, e principalmente cativar os alunos através de um conteúdo.

Esta monografia será dividida em três capítulos: o capítulo 1 será dedicado a abordar a questão sobre a cultura pop, a imagem e características artísticas e como isso afeta o jogo Fallout, e os produtos provenientes da cultura pop. Abordando a questão cultural e social que está intrínseca com a Cultura Pop.

No capítulo 2, por sua vez, será analisado os elementos narrativos característicos dentro de Fallout e principalmente a criação de mundo desse universo, assim como a importância de um historiador por trás do processo criativo, especialmente em obras de histórias alternativas. Também será analisado o exemplo de Fallout e explorar o uso de narrativas criadas para determinados conteúdos historiográficos e de criação de universo, para passar o conteúdo e até mesmo criar projetos dentro de sala de aula, além de também discutir os melhores meios e técnicas para a melhor implementação dessa ferramenta.

No capítulo 3 será debatido a questão dos jogos eletrônicos dentro da educação, incluindo seus benefícios e desafios para sua ampla utilização dentro do sistema educacional

de forma mais ampliada, além de um possível uso para um jogo feito para uso dentro de sala de aula, com a finalidade de realização de trabalho em grupo ou até mesmo individual.

CAPÍTULO 01

Imagen e Games na Cultura Pop

O objetivo deste capítulo é introduzir certos aspectos da cultura pop e seus aspectos digitais. Também será trabalharemos a questão da imagem, e como as mídias e seus tipos estão presentes na sociedade atual e como isso está presente em *Fallout*. E abordaremos brevemente como os avanços tecnológicos contribuíram o desenvolvimento da cultura pop, e de uma indústria cultural (ANDRADE, 2022).

Com o passar dos períodos históricos, é perceptível cada avanço tecnológico onde a sociedade se molda junto a esse progresso, o que não é diferente com as novas tecnologias, principalmente com a invenção de meios de comunicação, sendo mais recentemente a invenção de computadores e da Rede mundial de computadores¹. E por consequência modificam, por exemplo criando mídias próprias, e junto com essas invenções tecnológicas as indústrias e grandes corporações se adaptam com as novas tendências, e até mesmo podem agregar com elas. Como é o caso da indústria cultural e os jogos digitais.

O termo cultura pop abrange diversos meios midiáticos como por exemplo jogos, seriados de televisão, filmes, livros, histórias em quadrinhos e até mesmo em músicas. Basicamente a cultura pop está presente em tudo que consumimos com o objetivo de entretenimento, principalmente em questões de propriedades intelectuais, como grandes franquias que na maioria das vezes ganham a forma de propriedades intelectuais ou IPs – um termo utilizado a se referir a proteção legal da criação da mente, que no contexto desse trabalho serão trabalhadas a partir de obras artísticas, que em muitos casos tomam a forma de franquias comercialmente na indústria digital dos Games.

O termo “Cultura Pop” foi criado pela crítica cultural inglesa na década de cinquenta para tentar demarcar, e até certa medida, desqualificar como efêmero o surgimento do rock’n’roll² (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p.45) e de seus produtos relacionados. Esse termo era usado para se referir às culturas provenientes da cultura jovem, primeiramente as bandas de rock. Inclusive esse fenômeno foi de grande relevância para a cultura do Brasil, pois durante o período da ditadura militar brasileira, onde as músicas, em especial o rock, eram

¹ ANDRADE, Elizabeth Suazo. Games e a indústria cultural: o impacto sociocultural dos jogos eletrônicos. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) — Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Ciências Sociais, Uberlândia, 2022.

² Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 49

utilizadas como uma forma de protesto durante os anos do regime autoritário (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p.49).

Algo bastante influente dentro da cultura pop, é o cinema, principalmente filmes com grandes orçamentos, os famosos blockbusters, que são feitos normalmente por grandes empresas, que gastam milhões de dólares na produção e no marketing, com o intuito de gerar engajamento para que espectadores possam assistir aos longa-metragens. Um grande exemplo disso são os filmes pertencentes ao Universo Cinematográfico da Marvel, ou como é comumente chamado MCU, que reúne várias adaptações de histórias e de personagens trazidos para o cinema através de orçamentos robustos. Assim os filmes conseguem mobilizar inúmeros indivíduos, que gastam seu dinheiro com o objetivo de assistir uma experiência que em tese seria inesquecível, como foi o caso do lançamento do filme “Vingadores: Ultimato”, lançado em 2019, e que marca um episódio dentro da cultura pop onde um amplo número de pessoas foram para os cinemas com o intuito de assistir em primeira mão o fim da saga de filmes da franquia apresentada até o momento.

Esse movimento não é incomum, inclusive no século passado, regimes fascistas como o de Mussolini se utilizaram dos meios de comunicação em massa da época, como o rádio e principalmente do cinema, sendo esse último muito utilizado para a propaganda dos regimes (ANDRADE, 2022). Porém isso demonstra um fator de influência em massa já muito predominante desses tipos de mídias que na atualidade da cinematografia ainda é uma mídia de grande influência.

Porém, algo que temos que reconhecer ao mencionarmos a cultura pop na atualidade, é que ela está muito ligada ao consumo dessas propriedades intelectuais criando assim diversas indústrias especializadas em administrar os produtos e a imagem dessas IPs, sempre focando no lucro e na criação de produtos que se esperam serem consumidos. Um dos maiores exemplos de empresa que administram várias IPs, é a Warner Bros, uma das maiores empresas dentro do ramo do entretenimento, que administra propriedades intelectuais muito conhecidas como Superman, Batman e principalmente Looney Toons. Um outro conglomerado é a empresa Disney que em meio a várias polêmicas e fracassos constantes nos cinemas, ainda possui grande participação dentro da indústria do entretenimento, como no caso da franquia de animação *Carros*, das produções pertencentes a Marvel Comics, que teve sua compra realizada em 31 de agosto de 2009, e a franquia Star Wars, que foi adquirida em 2012 através da compra da Lucasfilm's. Assim como essas empresas também temos o caso da Microsoft, mais especificamente de sua divisão de jogos, que administra as propriedades intelectuais como Halo, Gears of War, Doom e o caso da franquia de Fallout, objeto dessa

monografia a qual, neste momento da escrita, pertence a empresa Bethesda que também é uma propriedade da subsidiaria pertencente a já mencionada divisão de jogos da Microsoft, conhecida popularmente como Xbox Game Studios.

Não é incomum que dentro desses produtos pertencentes ao cenário da cultura pop, muitos desses produtos abordem temas delicados, até mesmo em formas de críticas a sociedade contemporânea, presente principalmente em distopias, tema que analisaremos com mais cuidado no capítulo 2 desta monografia, a partir da análise dos universos narrativos distópicos presente em narrativas como a de *Fallout*, não sendo incomum que produtos pertencentes a cultura pop se utilizem de sentimentos nos expectadores.

Algo que vem aparecendo bastante nos dias de hoje e tem sido incorporado nas obras da cultura pop é um sentimento de volta para o passado ou de nostalgia. A palavra “nostalgia” originalmente significa ter uma “saudade de casa”. Esse sentimento de nostalgia está cada vez mais presente, principalmente nos filmes do Universo Cinematográfico Marvel, como por exemplo no filme “Homem Aranha: Sem Volta pra Casa”³ onde vários antigos vilões e versões do homem aranha interagem em apenas um filme. Assim, é dessa maneira que essa ideia de voltar ao passado está muito presente dentro da Cultura pop na sua lógica de consumo.

Recentemente a nostalgia dentro dos filmes da Marvel vem ganhando semelhanças à forma que foi mostrado no filme “Homem Aranha sem Volta pra Casa”, já que em um anúncio recente feito pela Disney, foi revelado que um dos atores que se tornou um dos principais símbolos dos próprios filmes da Marvel, Robert Downey Junior, que em 2008, fez parte do filme de estreia do tão aclamado MCU, interpretando o papel de Tony Stark, também conhecido como Homem de Ferro⁴, que apenas teve seu fim durante o filme Vingadores Ultimato, lançado em 2019. E assim, com o tempo ele se tornou símbolo deste universo cinematográfico, valendo constar que esta decisão foi tomada por conta dos constantes fracassos nas fases mais recentes do MCU, fazendo com que os executivos da Marvel tomassem a decisão de trazer de volta o ator, agora fazendo o papel de um dos maiores vilões do universo Marvel, o Doutor Destino ou Doctor Doom. Também, algo semelhante pode ser observado em um outro filme da Marvel que foi lançado no ano de 2024, conhecido como

³ SPIDER-MAN: Homecoming [Homem-Aranha: De Volta para Casa]. [Filme]. Direção de Jon Watts. Produção de Kevin Feige e Amy Pascal. Culver City, CA: Columbia Pictures; Marvel Studios; Sony Pictures Releasing, 2017. 1 filme (133 min), son., color.

⁴ IRON MAN. [Filme]. Direção de Jon Favreau. Produção de Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios; Paramount Pictures, 2008. 1 DVD (126 min), son., color.

Deadpool e Wolverine, que usa muito da nostalgia dos antigos filmes e dos quadrinhos dos X-men⁵.

Essa moda de tentar reviver o passado não é algo exclusivo do MCU, ela está sendo feita em várias partes da cultura pop, para além do cinema. Já se observou que essa estratégia é bastante eficiente no quesito de gerar engajamento, pelo fato que ela é cada vez mais implementada graças a crise criativa de Hollywood, em que ideias novas se tornaram cada vez mais arriscadas dentro de um mercado cinematográfico muito bem estabelecido tem tido chance de falhar. Vale constar que ideias novas ainda são de grande relevância dentro do cinema, porém com o medo do prejuízo nas bilheterias, os grandes produtores da indústria procuram agora focar seus projetos em ideias já bem estabelecidas e que a chance de retorno financeiro seja maior.



Figura 1: Cartaz de propaganda do refrigerante fictício do Game Fallout.

O fenômeno da retromania um o fetiche consciente pelo estilo de determinado período expressado criativamente através do pastiche e da criação⁶. Este conceito é

⁵ MARVEL CINEMATIC UNIVERSE (MCU). [Série de filmes e produções audiovisuais]. Burbank, CA: Marvel Studios; Walt Disney Studios Motion Pictures, 2008–presente.

⁶ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador : EDUFBA ; Brasília : Compós, 2015 296 p.

basicamente a reapropriação não apenas estética, mas também em conceitos e aspectos culturais característicos de algum período. Um exemplo disso estão são os próprios aspectos artísticos nos jogos da franquia Fallout, que são muito conhecidos por apresentar uma estética que remete as distopias feitas durante a Guerra Fria.

Grandes empresas são as responsáveis pelo maior número de obras e de produtos na área do entretenimento, muitos desses produtos feitos com o intuito de gerar engajamento e serem consumidos pelo grande público. Porém isso não impede que muitas dessas obras critiquem certos temas ou aspectos delicados dentro da sociedade contemporânea e do sistema vigente. Um exemplo é o uso de parodias para realizar críticas como o caso das músicas feitas durante a ditadura militar⁷, em que funcionavam como críticas como ao regime, porém outras críticas que podem ser encontradas em adversas áreas da cultura pop estão em forma de parodias, que ficaram não apenas bastante populares por conta dos filmes mais também por conta da internet, graças as parodias musicais⁸, como por exemplo as parodias feitas, durante os anos de 2014 e 2016, feitas pelo canal do YouTube Galo Frito⁹.



Figura 2: Imagem da introdução dos vídeos do canal Galo Frito.

A criação da internet foi responsável, por um grande avanço na área da comunicação, integrando o mundo de forma mais rápida conectando o mundo através de uma rede mundial e interligada de computadores¹⁰. O que mudou a cultura pop como um todo, assim

⁷ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA ; Brasília : Compós, 2015 296 p. 49

⁸ IDEN

⁹ Um canal do YouTube muito popular, principalmente nos anos de 2012 e 2015, faziam inúmeras parodias e vídeos cômicos, alguns até com teor político. Em especial a batalha de Rap do candidato Aécio Neves contra até então a Presidenta Dilma Rousseff, durante o período eleitoral de 2014.

¹⁰ ANDRADE, Elizabeth Suazo. Games e a indústria cultural: o impacto sociocultural dos jogos eletrônicos. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) — Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Ciências Sociais, Uberlândia, 2022.

como acontece em sociedades que presenciaram um avanço tecnológico muito grande, nas quais elas se adaptam em meio ao novo cenário, como é o caso do cinema e do rádio, que por muito tempo foram vistos como o principal meio de entretenimento e de influência de massas.

A popularização das mídias digitais como o Youtube, fez com que a cultura pop ganhasse um aspecto mais artesanal, onde vários indivíduos participam de forma ativa, criando conteúdos que tenham a capacidade de gerar engajamento. Porém as grandes empresas ainda possuem o monopólio da cultura pop, mas agora várias pessoas possuem capacidade de criar conteúdo que acabam sendo parte dessa cultura.

Atualmente é através da internet, na qual muitos conteúdos viralizados, se tornaram muito vistos ou compartilhados. Na atualidade esse termo se tornou comum para se referir a algo que se tornou conhecido através das redes sociais, ganhando atenção do grande público e se tornando partes integrantes à cultura pop. Um exemplo disso são os próprios memes que na atualidade são piadas na internet, que se repetem em várias ocasiões, que podem surgir em forma de peças antigas ou até mesmo esquecidas de mídia, que foram relembradas para uso cômico, como é o caso mais recente do meme do bebê Bob da franquia *Monstros vs Alienígenas*. Outros memes tem suas origens em clipes contemporâneos como o caso do meme que fez sua primeira aparição no programa *Casos de Família* no ano de 2015, onde um jovem homossexual faz um passo de dança e se populariza, e se viraliza em proporção internacional.



Figura 3: Imagem utilizada para representar o meme do Bebê Bob.

Em alguns casos não apenas memes podem se tornar virais, mas indivíduos também, como é o caso dos youtuber e dos influenciadores digitais. Que hoje conseguem alcançar um grande público apenas com os conteúdos produzidos ou que eles aparecem. Algo que possa ser utilizado pelos historiadores, não apenas para transmitir suas pesquisas para um público além do acadêmico, mas também como uma opção de carreira, se utilizando das redes sociais e de outras plataformas digitais como o YouTube, os historiadores poderiam se utilizar desses espaços para criar conteúdo para essas plataformas, gerando visualizações e consequentemente as discussões apresentadas poderiam se tornar discussões comentadas não apenas dentro do meio acadêmico, mas de forma mais ampla, algo que é explicado no Texto de Bruno Leal¹¹. Sendo que já existem alguns exemplos que fazem isso, porém a grande maioria se utiliza de um conteúdo historiográfico errôneo e que se baseia em uma visão negacionista da história, fazendo o uso amplo de fatos e informações manipuladas, de maneira que é possível do historiador se utilizar dessas novas ferramentas para poder disseminar um conteúdo de qualidade e até mesmo em alguns casos atrativo.

Não é incomum que grande parte de pessoas influentes utilizem esses métodos para promover suas mensagens, vemos como principal exemplo os movimentos da extrema direita aqui no Brasil, que há muito tempo se utilizam das mídias sociais como um de seus principais meios de espalhar sua influência política. Dentro desse contexto das redes sociais e da cultura pop os historiadores podem, não apenas criar conteúdos, mas para também divulgar suas pesquisas e se basear na produção de materiais futuros. Porém isso pode criar um grande número de mesmas propostas de publicação nas redes, o que acabaria fazendo esses criadores de material digital com fins historiográficos, criarem rivalidades entre si, podendo ou não utilizar dessa aparente rivalidade como engajamento.

Vale constar que esse fenômeno não é algo novo, na verdade, já existiam alguns casos que duas grandes empresas do ramo dos jogos eletrônicos eram tão disseminadas pela cultura pop que geraram competições para ver quem saía vitorioso. Nas mídias digitais houve a famosa *Guerra dos Consoles*, que já existe ao longo da trajetória da história dos vídeos games¹² em que duas marcas de consoles disputavam entre si para definir quem se destacaria mais no mercado de jogos. A principal maneira de se obter vantagens era principalmente com os lançamentos de exclusivos, um fator comum durante a época em que as empresas Sega e

¹¹ CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Café História: divulgação científica de História na Internet. In: CARVALHO, Bruno Leal Pastor de; TEIXEIRA, Ana Paula Tavares (org.). História Pública e Divulgação de História. Belo Horizonte: Letra & Voz, 2019.

¹² Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA ; Brasília : Compós, 2015 296 p-51.

Nintendo disputavam entre si para definir quem dominaria o mercado, porém esse combate de empresas teve seu fim quando a Sega parou de atuar no mercado de consoles e focou em administrar suas franquias.



Figura 4: Imagem de um dos primeiros episódios de South Park que aborda a Guerra de consoles.

Recentemente tivemos uma volta dessa Guerra de consoles, onde dois grandes nomes da indústria dos jogos disputaram pelo domínio no mercado, no caso a Xbox e a Playstation. Da mesma maneira, a prática de lançar jogos exclusivos dava o tom, assim a qualidade desses jogos era definida pelos jogadores que optassem por escolherem um determinado console, além de também ser definida por outros fatores, como qualidade dos gráficos, do serviço e do poder de processamento¹³. Porém recentemente esse “conflito” teve seu fim quando por questões administrativas e empresariais fizeram com que a Xbox perdesse grande parte de seu poder dentro da indústria, fazendo assim com que a Playstation se mantivesse na dominância do mercado. Essa guerra de consoles entre Playstation e Xbox, conseguiu a atenção dos jogadores e era retratada dentro da cultura pop como se fosse um “embate entre lendas”, algo que foi de certa forma incorporado para alguns episódios de South Park¹⁴, onde os protagonistas se dividiam entre si para definir qual console era melhor,

¹³ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015 296 p-51.

¹⁴ SOUTH PARK. “Black Friday”; “A Song of Ass and Fire”; “Titties and Dragons”. [Série de TV]. Direção de Trey Parker. Los Angeles: Comedy Central, 2013. (Temporada 17, episódios 7-9).

demonstrando como esse conceito de rivalidade está presente, mesmo que seja de forma cômica e representativa em diversas mídias. Inclusive, recentemente as duas empresas deixaram de lado essa estratégia de exclusivos, para lançarem seus jogos em plataformas rivais.

Vale lembrar que uma rivalidade não é sinônimo de sucesso, vários conteúdos dentro da cultura pop, fazem sucesso e geram engajamento, porém existem diversos fatores que contribuem para esse processo, como tipo de conteúdo, se o conteúdo é nichado ou não, se é original e principalmente o período de lançamento. Na atualidade as mídias digitais se tornaram extremamente nichadas, muito por conta dos algoritmos, mas isso não impede que conteúdos originais não possam obter engajamento ou até a grande atenção do público, o que não impediu que franquias feitas antes de plataformas como YouTube e outras redes sociais, deixassem de se destacarem até os dias de hoje.

A franquia de jogos eletrônicos *Fallout* surgiu no final dos anos 90, chamando a atenção por sua temática pós nuclear, em um período em que jogos de RPG com combate baseado em turnos, semelhante a jogos de tabuleiro onde cada jogador faz a sua jogada, faziam muito sucesso. Publicada originalmente pela Black Isle Studios, que exploravam uma típica de distopias feitas durante a Guerra Fria, onde o jogador podia interagir com o mundo apresentado em sua volta. Sendo também muito importante para a definição de jogos RPG, porém que apenas voltou a desempenhar um papel relevante dentro da indústria de jogos com a compra da franquia *Fallout* pela empresa e desenvolvedora de jogos, Bethesda o que culminou no lançamento do jogo *Fallout 3*. E recentemente essa mesma desenvolvedora foi comprada pela Microsoft uma de suas maiores aquisições em termos de retorno financeiro, a nova desenvolvedora manteve o humor característico da franquia.

Não demorou muito para que a franquia *Fallout* se expandisse para outras mídias, como quadrinhos, livros e até mesmo jogos de tabuleiro, não apenas digitais, desenvolvendo assim uma espécie de universo expandido. Recentemente recebeu uma adaptação para audiovisual, embora o universo expandido de *Fallout* seja pequeno, principalmente se compararmos com outras franquias que fazem parte da cultura pop como *Star Wars*. Vale constar que não é incomum que grandes franquias queiram expandir para outras mídias, inclusive uma das grandes propriedades intelectuais pertencentes a Xbox, que possui um grande universo expandido é a franquia *Halo*¹⁵, que ao longo de sua trajetória lançou

¹⁵ HALO. [Série de jogos eletrônicos]. Redmond, WA: Bungie; 343 Industries; Xbox Game Studios (ant. Microsoft Game Studios), 2001–presente.

diversos livros e histórias em quadrinhos, que de uma forma ou de outra afetavam a narrativa do universo.

Um dos maiores exemplos de narrativa e construção de mundo é a própria de Halo¹⁶, que desde do lançamento de seu primeiro jogo em 2001, rapidamente expandiu para diversas outras mídias inclusive para livros e quadrinhos. Algo interessante de se notar na análise de universos expandidos é que eles são principalmente voltados para explicar certos elementos e curiosidades de um universo ficcional ou de uma propriedade intelectual que se baseia na fantasia. Mas um dos principais objetivos desses universos expandidos presentes em inúmeras IPs conhecidas, não apenas dar mais detalhes sobre a história, criando por consequência Lores mais expansivas, mas também com o objetivo de criar produtos com os nomes dessas propriedades, para serem consumidos pelo grande público e fazer com que cada vez mais os produtos dessas propriedades intelectuais sejam mais consumidos gerando engajamento para os próximos produtos. E explorando outras narrativas, além das já apresentadas, algo essencial, principalmente para franquias pertencentes a inúmeros tipos de mídias. Inclusive um exemplo claro disso é o jogo “Medal of Honour”, que foi alvo de estudos por (SANTOS, 2011), no qual o autor utiliza esse título como uma reflexão sobre o conteúdo historiográfico, porém ao mesmo tempo fantasioso e nacionalista e pro Estados Unidos. Que serão mais debatidos no capítulo 2.

Apesar da importância da presença de uma narrativa para a disseminação de uma franquia para diferentes mídias, no caso de Fallout não há tanta necessidade para o uso dessa prática, pois grande parte de sua história e conceitos principais desse universo é contada através de textos e terminais que podem ser encontrados dentro dos jogos e por meio de diálogos e comentários que os NPCs (None Playable Character), ou personagens não jogáveis, fazem quando o jogador está próximo, claro com algumas exceções, como o jogo de tabuleiro pertencente a franquia. E por conta de Fallout ser uma franquia de RPGs que na maioria dos casos seus títulos possuem mais de um final, para as narrativas, ou seja, é necessária uma grande quantidade de construção de mundo para poder realizar as narrativas, principalmente se for o caso de criar uma franquia com múltiplos títulos. Algo que pode ser realizado por um historiador ou um profissional especializado em história, já que esse tipo de construção de mundo requer muitas pesquisas, em alguns casos de embasamentos e conhecimento de outras franquias para criar uma nova, inclusive na própria parte artística essa pesquisa se torna necessária, principalmente quando se trata de fontes para se usar na criação de mundo.

¹⁶ IDEN

Além de Fallout utilizar um aspecto artístico muito característico, vale constar que toda a narrativa de Fallout se passa em uma obra de história alternativa, onde ao invés da humanidade realizar avanços na área da robótica e na computação, a humanidade focou sua atenção a tecnologia nuclear, visto que na Segunda Guerra Mundial tivemos o bombardeio com bombas nucleares das cidades de Hiroshima e Nagasaki, a partir desse momento a humanidade foca o uso de tecnologia nuclear. Outra mudança que também ocorre e que os Estados Unidos da América e a China são as potencias que lutam por influência, principalmente pelos países que dependem do petróleo de empresas norte americanas, pois mesmo que a humanidade tenha focado no avanço tecnológico na área nuclear, ainda era interessante manter uma dependência sobre o petróleo, o que acaba desencadeando um conflito entre as duas potencias China e Estados Unidos, e que no final irá gerar um holocausto nuclear que dará origem ao mundo de Fallout que vemos ao longo dos jogos. Essa narrativa para ser construída precisa de uma grande pesquisa historiográfica para manter a veracidade do mundo em que Fallout se passa, assim como os aspectos artísticos que se utilizam na já mencionada a Retromania, também pode ser encontradas por meio dos jogos da franquia Fallout. Nesses jogos nos encontramos dentro de um universo pós apocalíptico, onde as bombas nucleares chinesas devastaram os Estados Unidos, e agora a civilização caminha junto com os vestígios do passado. Quando exploramos o mundo fictício podemos observar que a franquia se utiliza da estética pós apocalíptica típica dos anos 50, tanto que não é incomum que vemos carros que possuem fortes inspirações nos carros feitos durante esse período.



Figura 5: Captura de tela tirada de uma das telas de carregamento do jogo Fallout 4.

Essa estética permeia o aspecto visual de Fallout, assim como o retrofuturismo, onde os artistas responsáveis pelos visuais do jogo, utilizam aspectos não apenas temáticos, mas também artísticos de um período histórico, adaptando-os para caberem em um futuro ou

em uma narrativa que se utiliza desses aspectos artísticos e narrativos, para poder realizar a criação de mundo e a expandir esse universo. No caso de Fallout esse retrofuturismo característico da franquia, não está apenas presente no jogo, mas também em outras áreas da franquia, como por exemplo seus icônicos comerciais e outros materiais de divulgação áudio visuais. Onde os realizadores, fazem o uso de vestimentas, aspectos visuais e até mesmo de efeitos especiais, que simulam os da década de 50. Essa prática se tornou algo bastante comum no marketing da franquia, desde 2008 com o trailer da E3¹⁷ desse mesmo ano, onde em um primeiro momento nos é mostrado um comercial da empresa fictícia, mas algo que devemos ficar atentos são com os aspectos visuais cinematográficos e diálogos, próprios das produções comerciais da década de 50.

Além do comercial de revelação de Fallout nós também temos outros comerciais desse mesmo estilo. De certa forma eles também realizam críticas ao capitalismo, como são os casos dos vídeos do YouTube, Fallout 3 ad: Pulowski Preservation Services¹⁸, em que nos é mostrado um comercial de uma espécie de abrigo ante bomba nuclear pessoal, muito semelhante a uma cabine telefônica onde indivíduos apenas teriam que gastar alguns centavos para se proteger da iminente guerra nuclear, sendo uma opção mais barata para os indivíduos que não tinham renda para poder comprar uma passagem para um Vault. Todo esse esforço mencionado no parágrafo anterior, não é apenas necessário, entender de marketing, mas também dos meios de comunicação e das práticas que eram utilizadas para atrair um amplo público, utilizadas durante as décadas iniciais da história da televisão norte americana.

Vale constar que o fator artístico dentro de uma obra áudio visual, ou apenas em uma obra visual, são fatores de grande relevância dentro de uma obra. Na maioria dos casos esse será o fator que convencerá ao espectador se aquela narrativa valerá o seu tempo, ou não. O fator visual é de tanta relevância para o sucesso de uma obra visual ou áudio visual, que existem técnicas e maneiras de fazer com que o artista tenha certeza de que o visual apresentado seja minimamente atrativo, como por exemplo a utilização e combinação de cores, e a utilização dos formatos. Algumas obras podem virar completos fracassos por conta dos designs apresentados, já que a primeira coisa que muitos jogadores vão observar em uma obra visual,

¹⁷ A Electronic Entertainment Expo, mais conhecido como E3, foi uma feira anual internacional de jogos. Iniciada em 1995, foi por muito tempo considerada um dos maiores eventos de jogos da indústria, principalmente por conta dos anúncios feitos durante o evento. Esse evento teve seu fim em 2023, por não conseguir convencer as principais empresas da indústria.

¹⁸ Fallout 3 ad: Pulowski Preservation Services: [\(6\) Fallout 3 ad: Pulowski Preservation Services - YouTube](#)

são os designs e arte dessas obras, além de suas propostas, como é o caso do jogo Concord¹⁹ um exclusivo da Playstation, que fracassou em crítica e retorno financeiro, se tornando o maior fracasso da indústria dos games até o momento. Isto com que o jogo durasse apenas dez dias no ar, e que a Sony, proprietária da Playstation, fizesse um recall em todas as lojas, físicas ou digitais, e realizando um reembolsou compulsório para todos os compradores de mídia digital²⁰, enquanto o reembolso das mídias físicas procedeu de outra forma, inclusive fazendo com que a mídia física do Concord valorizasse entre os colecionadores de jogos digitais, fazendo assim com que esse jogo fosse o maior fracasso da história da indústria. E junto ao lançamento deste título surgiram vários vídeos no YouTube em que especialistas em design de personagens redesenhavam os designs dos personagens do Concord, utilizando as técnicas já existentes e comprovadas de design.



Figura 6: Imagem Tirada direta do YouTube, mostrando uma propaganda de um produto fictício do universo de Fallout.

¹⁹ CONCORD. [Jogo eletrônico]. San Mateo, CA: Firewalk Studios; Sony Interactive Entertainment, 2024. Plataforma: PC (Windows); PlayStation 5.

²⁰ <https://www.playstation.com/en-us/support/games/concord-support/> 15/05/2025

No caso do Concord o jogo utilizou como base os filmes de opera espacial, inclusive tendo fortes inspirações no filme Guardiões da Galáxia lançado²¹ em 2014, uma das produções mais aclamadas do MCU (Universo Cinematográfico da Marvel), graças a sua temática de opera espacial e meio a um universo e narrativa de super-herói. No quesito artístico, os realizadores tentaram se utilizar de aspectos nostálgicos, porém não foi o suficiente para fazer sucesso entre os fãs do gênero de Hero Shooters²², não conseguindo criar uma comunidade empenhada, como foi o caso também do também exclusivo da Sony Helldivers 2²³, e principalmente não consegui competir contra outros live services²⁴ do mercado. E esses fatores de *live service* e criação de comunidades serão mais abordados no capítulo sobre Jogos e Educação desta monografia, inclusive iremos também analisar os aspectos online dos jogos no capítulo 3.

Algo muito importante de se afirmar é que o uso da nostalgia dentro da cultura pop é diferente da retromania presente dentro da cultura pop, como já citado anteriormente a retromania²⁵ é a utilização de elementos do passado, como aspectos artísticos e temáticos que podem ter suas origens traçadas a períodos turbulentos da história humana, com o intuito de não apenas usar como inspiração, mas também como base de sua temática tanto visual quanto narrativa.

Apesar de Fallout se utilizar desses aspectos visuais, se tornou algo extremamente marcante em toda a trajetória da franquia e seu conteúdo tanto em outras mídias quanto entre os jogos digitais se baseia em um humor satírico e crítico, muito característico de suas narrativas. Além de contar com uma criação de mundo e de narrativa que requerem os olhos críticos de um historiador.

²¹ GUARDIANS OF THE GALAXY [Guardiões da Galáxia]. [Filme]. Direção de James Gunn. Produção de Kevin Feige. Burbank, CA: Marvel Studios; Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014. 1 filme (121 min), son., color.

²² Hero Shooter é um gênero de jogos, normalmente ligados a jogos de tiro, nesses jogos o jogador tem a oportunidade de escolher vários personagens, cada um deles com habilidades e jogabilidades diferentes, vale constar que esses jogos são marcados pelo trabalho em equipe e pelos personagens que tem que ter visuais apelativos para o público.

²³ HELLDIVERS 2. [Jogo eletrônico]. Estocolmo: Arrowhead Game Studios; Sony Interactive Entertainment, 2024. Plataforma: PC (Windows); PlayStation 5.

²⁴ Live Service se trata de um modelo de negócio, muito popular dentro da indústria, onde um jogo é lançado e após o seu lançamento inicial esse jogo é lançado junto inúmeros conteúdos adicionais, pagos, criando um jogo que sempre está em desenvolvimento, porém essa prática vem se demonstrado cada vez mais problemática, pois isso requer uma equipe inteira focada na produção de apenas um único jogo, caso o jogo consiga ter um lançamento chamativo.

²⁵ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015 296 p-97.

Outro elemento bastante frequente na cultura pop é a utilização de distopias, que podem ou não se utilizar de aspectos visuais. A própria retromania sempre se utiliza de críticas sociais, políticas e até mesmo sobre temas mais sensíveis. Vale constar que essas distopias se mantêm na atualidade fazendo bastante sucesso, por conta dos jogos e da atual série do serviço de streaming, como no caso da *Amazon Prime* com a franquia *Fallout*.

CAPÍTULO 02

Distopias e Representação da Realidade

Como vimos as distopias são bastante populares na atualidade. Elas costumam apresentar um mundo transformado para pior após algum evento ou crise, onde na maioria das vezes, esses cenários são criados com o intuito de criticar um aspecto da nossa sociedade, seja a desigualdade social, o militarismo, o preconceito, o fanatismo religioso ou o racismo²⁶. Embora a intensidade desses fatores varie na construção narrativa, a crítica se apresenta constante a temas contemporâneos, o que confere a essas obras um senso de urgência e relevância para a sociedade moderna.²⁷ Um exemplo claro disso é a crítica da atualidade presente no jogo *Fallout 76*, lançado em 14 de novembro de 2018, que aborda a automação de forma crítica, mostrando como uma empresa de mineração sabota um projeto que daria aos mineradores humanos uma vantagem contra as máquinas em um contexto de competição acirrada.

O exemplo central que analisamos neste trabalho é a distopia do universo pós-apocalíptico de *Fallout*, que, ao longo de sua trajetória narrativa, realiza inúmeras críticas à cultura norte-americana. Antes de aprofundarmos essa análise, é fundamental compreender o que é uma distopia, como surgiu essa terminologia, de que maneira essas narrativas se manifestam na atualidade e por que têm ganhado foco, tanto em pesquisas acadêmicas quanto no entretenimento geral.

Atualmente, não é incomum que distopias sejam produzidas para diversos meios de comunicação e entretenimento, como filmes, livros, jogos e *audiobooks*. Entretanto, aquelas apresentadas em jogos digitais oferecem ao espectador — ou melhor, ao jogador — a capacidade de interagir mais diretamente com a narrativa, por exemplo o caso da franquia de jogos de tabuleiro com muitos títulos digitais *Dungeons and Dragons*, ou até a própria franquia de jogos, *Fallout*, onde o jogador pode interagir com o mundo apresentado; ou os clássicos jogos de *RPG* (*Role-playing Game*), nos quais o jogador, por meio de suas escolhas, pode influenciar diretamente o enredo e o destino do universo ficcional. Isso faz com que as decisões

²⁶ SANTOS DORNELLES, D.; BRAGIO BONALDO, R. História e distopia: três abordagens teóricas (presentismo, atualismo e um futuro sem precedentes). **Revista Aedos**, [S. l.], v. 13, n. 30, p. 21-41, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/105283>. Acesso em: 12 abr. 2025.

do jogador sejam um fator determinante, levando-o, em alguns casos, a revisitar a narrativa para explorar outros desdobramentos. Segundo o texto de Bentivoglio, a palavra "distopia" surgiu pela primeira vez no Parlamento Britânico em 1868, citada por Gregg Webber e John Stuart Mill²⁸. Já naquele período, "distopia" era entendida como o oposto de "utopia", ou seja, não seria um lugar nada agradável, em contraste com a utopia, um lugar ideal onde as coisas funcionam perfeitamente.

Em Koselleck, as utopias começaram a descrever, em meados do século XVIII, um futuro distante expandindo o utópico para infinitas possibilidades. Isso demonstra um traço comum em muitas distopias o de sempre retratar um futuro longínquo, explorando a imprecisão do que pode vir a acontecer.²⁹ Não é incomum que essas narrativas abordem a ideia de um "fim da história"³⁰, principalmente durante a década de 1980, período assombrado pelo embate entre Rússia e Estados Unidos, potências detentoras de vastos arsenais nucleares. Nesse momento da história humana, a ideia de que o registro dos acontecimentos poderia cessar, e que a própria história encontraria seu fim por meio de um grande desastre nuclear, ganhou força assim como Hobsbawm (1994), menciona em seu texto. Esse terror teve sua origem após o fim da Segunda Guerra Mundial, quando o mundo se chocou com o potencial de destruição em massa causado pelo lançamento de uma única bomba nuclear. Além da destruição inicial, a contaminação por radiação tornou-se uma realidade alarmante.

Durante a Guerra Fria, a incerteza quanto ao futuro era onipresente, alimentada pela possibilidade de uma guerra nuclear que pudesse aniquilar grande parte da vida na Terra.³¹ As ruínas que restassem estariam tão impregnadas de radiação que a vida na superfície se tornaria impossível, exceto para raros sobreviventes, que teriam de se adaptar a um mundo novo e hostil. Nesse cenário, os poucos humanos sobreviventes viveriam em um estado de eterno envenenamento por radiação, sempre alertas e temerosos de outros humanos. Sem qualquer governo ou estrutura estatal funcionando, um ambiente de anarquia seria instaurado, onde apenas os mais fortes e perspicazes lutariam, sobreviveriam e prosperariam em meio aos destroços de uma civilização outrora inconcebível. Instituições governamentais ou sociais

²⁸ SANTOS DORNELLES, D.; BRAGIO BONALDO, R. História e distopia: três abordagens teóricas (presentismo, atualismo e um futuro sem precedentes). *Revista Aedos*, [S. l.], v. 13, n. 30, p. 22, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/105283>. Acesso em: 12 abr. 2025.

²⁹ IDEN p-35

³⁰ FUKUYAMA, Francis. The end of history? The National Interest, n. 16, p. 3-18, 1989.

³¹ Boyer, Paul S. *Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons*. Columbus, OH: Ohio State University Press, c1998. Introdução

pareceriam lendas de uma utopia perdida, contadas em histórias e cantigas, representando o futuro despótico temido pelas sociedades da Guerra Fria.

A possibilidade desse futuro distópico e pós-apocalíptico dominou a mente de cineastas, escritores e poetas, que expressavam em suas obras o medo da autodestruição humana através das armas nucleares. Mesmo quando essas distopias possuíam outra origem narrativa, como é o caso dos filmes originais da franquia *Mad Max* — cujo primeiro filme foi lançado em 1979 —, onde os oceanos secaram e a água se tornou um recurso valioso, ainda assim mantinham características de um cenário catastrófico. Inclusive, os filmes mais recentes da franquia *Mad Max* se tornaram sinônimos de distopias pós-apocalípticas modernas, especialmente por conta do figurino, do estilo artístico e da construção de mundo, que contribuem para a ambientação de um mundo onde a anarquia e a sobrevivência do mais forte prevalecem.³²

É pertinente notar que, durante a Guerra Fria, os efeitos da radiação na fisiologia humana eram amplamente divulgados pelos veículos de imprensa norte-americanos, sendo cada vez mais explorados também pela indústria do entretenimento dos Estados Unidos. Esses fatores contribuíram para que a radiação e as bombas nucleares se tornassem temas recorrentes em conversas cotidianas, sendo rapidamente incorporados a obras ficcionais e até mesmo aos quadrinhos, como o *Homem-Aranha* e o *Incrível Hulk*. Apesar de apresentarem um viés fantástico, ou em alguns casos, quase benéfico, ao conceder superpoderes por meio do excesso de radiação, essas narrativas difundiam a ideia de que a radiação poderia alterar o DNA de um indivíduo e transformá-lo em algo totalmente novo. Mesmo durante a década de 1990, a temática nuclear e pós-apocalíptica continuava a ser utilizada como base para narrativas distópicas, uma vez que o assunto ainda era debatido e os efeitos da radiação no corpo humano haviam sido amplamente divulgados pela mídia. Além disso, estudos sobre radiação continuavam a ser realizados por cientistas para seus efeitos serem melhor entendidos.

Um exemplo notório da presença da radiação em obras culturais são os jogos da franquia *Fallout*, sendo que os primeiros foram lançados ainda na década de 1990³³. O nome da franquia remete a um evento real que ocorre após uma explosão nuclear, onde o solo contaminado é carbonizado e lançado à atmosfera, caindo de volta ao chão em um efeito apelidado de *Fallout*, ou "chuva negra". Esse fenômeno é responsável por espalhar ainda mais radiação pelo solo, ar e água, podendo ser transportada pelas correntezas. Além disso, o jogo

³³ Boyer, Paul S. *Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons*. Columbus, OH: Ohio State University Press, c1998. Introdução

aborda o conceito de mutação do DNA causada pela radiação. Dentro do universo de *Fallout*, a mutação de animais, humanos e até da vegetação é um tema recorrente, algo que se assemelha à ideia de que o ser humano, por meio de sua própria intromissão, acabou por alterar o meio ambiente — conceito abordado pelo Antropoceno. Essa noção é de que o ser humano deixou de ser mero espectador e passou a ser o principal causador das mudanças climáticas, já estando presente nas distopias criadas durante a Guerra Fria, por meio da representação das alterações no ambiente e nas criaturas que o habitam, uma vez que se falava muito sobre as consequências da radiação. O termo "antropoceno" também é utilizado por cientistas para se referir ao período atual da história da Terra, no qual o ser humano se tornou o principal agente de mudanças geográficas e climáticas, algo que foi explicado no texto (TURIN, 2020)³⁴. Vale ressaltar que esse conceito não está presente apenas em obras da época, mas também aparece com força em narrativas que abordam um mundo pós-apocalipse.

Como já foi mencionado no Capítulo 1, *Fallout* trata-se de uma franquia de jogos de RPGs que se passa em um mundo pós-guerra nuclear. Apesar do primeiro jogo ter sido lançado em 1997, ou seja, 6 anos após a queda da União Soviética um período pós-Guerra Fria, e apenas para computadores na época, ele se sobressai entre os jogos digitais por utilizar como base, para suas narrativas, as distopias pós-apocalípticas criadas durante o período da Guerra Fria. Nesse universo, são explorados os conceitos de radiação, anarquia pós-apocalíptica, a criação de facções com o objetivo de estabelecer alguma estabilidade em um futuro em que leis e ordem são conceitos de um passado inconcebível. Além disso, há críticas com um humor ácido à cultura, à sociedade e a outros aspectos da cultura americana, como é o caso do *American Dream* (sonho americano), frequentemente mencionado e difundido por meio de produtos midiáticos provenientes e fortemente influenciados pela cultura dos Estados Unidos da América.

Pode-se dizer que a radiação utilizada na franquia *Fallout* se baseia nessa ideia, pois nos jogos podemos observar os efeitos das bombas atômicas no próprio meio ambiente dos jogos, onde até a vegetação e a vida animal foram mutados, ou seja, demonstrando que o ser humano é um agente de mudança do próprio ambiente em que vive, o que não está sendo amplamente discutido nos dias de hoje, especialmente em um mundo onde as mudanças climáticas se tornam fenômenos cada vez mais frequentes, gerando grandes problemas como catástrofes naturais. O conceito do Antropoceno, de certa forma, já estava presente nas

³⁴ TURIN, Rodrigo. A “catástrofe cósmica” do presente: alguns desafios do antropoceno para a consciência histórica contemporânea. *Revista Brasileira de História*, v. 40, n. 84, p. 79–100, 2020.

distopias criadas durante a Guerra Fria, principalmente por meio dos produtos culturais, como poemas, quadrinhos e distopias no geral, e normalmente nessas representações ficava visível as alterações no ambiente e nas criaturas que o habitam, uma vez que, nesse período, falava-se muito sobre as consequências da radiação³⁵. Como já mencionado anteriormente o termo "antropoceno" também é utilizado por cientistas para se referir ao período atual da história da Terra, no qual o ser humano se tornou o principal agente de mudanças geográficas e climáticas. E algo importante de se destacar é que esse conceito não está presente apenas em obras da época, mas também aparece com força em obras que abordam um mundo pós-apocalipse.

Em *Fallout*, podemos explorar um mundo destruído pelas bombas nucleares, onde a radiação é apenas um dos menores perigos enfrentados pelos habitantes do cenário pós-apocalíptico dos antigos Estados Unidos da América, em meio aos destroços de uma antiga civilização. Tudo o que resta são fragmentos de um passado inconcebível e algumas ideologias. Dentro desse universo, assim como em outras propriedades intelectuais que abordam a mutação como efeito colateral da exposição exagerada à radiação, a franquia *Fallout* tece diversas críticas a aspectos culturais dos Estados Unidos.

Apesar de as distopias serem usadas para criticar aspectos de nossa sociedade se baseando em aspectos específicos da sociedade, elas também se fundamentam em uma característica da vida humana: a incerteza do amanhã. O fato de não sabermos o futuro é algo que nos fascina durante a criação de uma distopia futurística é a falta de controle sobre o nosso destino, algo muito perceptível entre os jovens, que se veem obrigados a encarar um mundo cada vez mais caro, onde as oportunidades se tornam cada vez mais escassas. A ideia de que algo fora do nosso controle possa ter a capacidade de acabar com a sociedade na qual vivemos — seja por meio de um processo lento, porém caótico de mudanças, ou de uma transformação radical ocorrida em um piscar de olhos — é bastante atraente e intrigante para os espectadores interessados.

É válido constar que esse terror do incerto, misturado com o medo das bombas atômicas durante a Guerra Fria, traz à tona o Relógio do Juízo Final feito por pesquisadores da Universidade de Chicago, em 1947³⁶, que utiliza como base eventos atuais que podem representar o fim da vida como conhecemos. Inclusive, atualmente, segundo esse relógio, estamos a 89 segundos do juízo final — algo bastante alarmante, considerando que, após o fim

³⁵ Boyer, Paul S. *Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons*. Columbus, OH: Ohio State University Press, c1998.

³⁶ G1. "Relógio do Juízo Final segue próximo do fim do mundo". G1 – Ciência e Saúde, Globo. Publicado em 28 jan. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/ciencia/noticia/2025/01/28/relogio-do-juizo-final-segue-proximo-do-fim-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 16/04/2025

da Guerra Fria, o relógio chegou a marcar 17 minutos. Vale constar que esse relógio não diz o tempo que o mundo irá acabar, mas sim junta vários cálculos e análises de eventos, que por consequências irão gerar uma série de catástrofes que irão resultar na devastação do mundo em que conhecemos. Não é incomum que distopias como a de *Fallout* retratem um mundo onde ocorreu uma mudança sem precedentes — no caso, uma guerra nuclear entre Estados Unidos e China, que devastou o mundo por meio da radiação e da destruição. Porém, mesmo quando a ameaça de uma guerra nuclear diminuiu com o fim da União Soviética, isso não impediu que autores se aproveitassem da temática para explorar mundos pós-apocalípticos ou utilizassem a radiação para impulsionar suas narrativas — como no filme *De Volta para o Futuro*.

Apesar dos efeitos da radiação terem sido amplamente explorados em narrativas distópicas durante a Guerra Fria, esse tema foi bastante estudado após a destruição de Hiroshima e Nagasaki. Cientistas americanos foram até o Japão com o intuito de estudar os efeitos da radiação em seres humanos.³⁷ Mais tarde, na década de 1950, biólogos norte-americanos cogitaram usar o Alasca como local de testes nucleares, com o objetivo de aprofundar os estudos sobre os efeitos da radiação na população humana e no ecossistema local. Um dos principais nomes por trás dessa iniciativa foi um veterano do Projeto Manhattan — o projeto responsável pela criação da bomba atômica — que também se tornou o criador da bomba de hidrogênio. Ele liderou uma campanha que incentivava tal iniciativa, o que levou os moradores do Alasca a se mobilizarem em protesto, já que essa ação afetaria a vida de muitas pessoas.

A franquia *Fallout*, que se destaca entre as demais distopias por ser um jogo que aborda essa temática não apenas de forma crítica, mas também com humor, mantendo sempre um tom ácido em suas abordagens. Um exemplo disso pode ser visto no quarto título da franquia, na expansão *Nuka-World*, em que o jogador se depara com um parque de diversões temático sobre refrigerante — a famosa marca fictícia conhecida no jogo como Nuka-Cola. O parque possui fortes inspirações em parques temáticos reais, como os da Disney e os ligados à Coca-Cola. Chamado de *Nuka-World*, o parque deixa claras suas inspirações. Esse ambiente fictício está carregado de críticas não apenas às grandes marcas, mas também ao capitalismo. Nesse mundo pós-apocalíptico, o parque está repleto de gangues que, de certa forma, representam diferentes aspectos desses empreendimentos de entretenimento.



Figura 7: Imagem de propaganda encontrada na DLC de *Fallout 4:Nuka World*

Outra crítica ao capitalismo que nos é apresentada — e que é bastante importante para a narrativa de *Fallout* — é a existência da empresa Vault-Tec, cuja principal atividade é a construção de abrigos subterrâneos, os chamados *Vaults*, feitos para abrigar os indivíduos que pudesse pagar por uma vaga. Porém, muitos desses abrigos eram, na verdade, utilizados como experimentos com o objetivo de definir qual seria o "melhor" novo rumo para a sociedade norte-americana. Na série de televisão, adaptada do jogo pela Amazon Prime, a Vault-Tec se aproveita da iminência do fim do mundo para vender seus produtos — sendo o principal deles justamente as vagas nos *Vaults*, uma das marcas registradas da franquia. Embora utilizasse um discurso de preservação dos Estados Unidos — sendo esse, dentro da narrativa de *Fallout*, um dos principais motivos para o governo norte-americano ter contratado os serviços da empresa —, já era perceptível a total falta de humanidade da Vault-Tec, evidenciada pelos experimentos que ocorriam dentro desses abrigos.

Outra crítica visível na franquia é a crítica ao próprio governo americano, representado pela facção conhecida como Enclave, que se torna um inimigo recorrente nos jogos *Fallout 2* e *3*. No universo fictício de *Fallout*, a que permaneceu escondida por décadas até que os níveis de radiação no país estivessem baixos o suficiente para permitir a sobrevivência humana. Já no segundo jogo da franquia, a Enclave é apresentada como uma facção autoritária, obcecada pela pureza genética dos humanos. Isso se deve ao fato de que, no mundo de *Fallout*, poucos indivíduos não foram afetados pelos altos níveis de radiação, o que levou muitos humanos a desenvolveram certa resistência a ela. Porém, a Enclave considera

esses indivíduos como mutantes e acredita que devem ser exterminados a qualquer custo. Inclusive, em uma das primeiras cenas de *Fallout 2*, a Enclave é mostrada abrindo fogo contra moradores do *Vault 13*, supostamente puros, intocados pela radiação da guerra. Mais tarde, descobre-se que a Enclave estaria realizando experimentos com um vírus que seria usado para executar um genocídio da população norte-americana. A Enclave em si possui inúmeros paralelos com a ideologia nazista, uma de suas principais características sendo, justamente a ideia de pureza humana, e de extermínio daqueles que eles acreditam serem impuros.



Figura 8: Imagem do comercial do jogo *Fallout 3*.

Em *Fallout 3*, a organização procura utilizar um purificador de água para disseminar uma versão modificada do vírus criado no título anterior, com o objetivo de eliminar todos os "mutantes" de Washington D.C., com a justificativa que esses indivíduos mutados pela radiação, apesar de terem aspectos humanos, eles não passavam de impurezas que precisavam ser eliminadas, além do aspecto ideológico, também é possível notar que alguns oficiais do Enclave possuíam vestes que tinham fortes inspirações nos uniformes Nazistas, e a própria lore menciona que os membros dessa organização são criados desde o nascimento nessa ideologia, pois segundo algumas informações em terminais temos a informação que a Enclave monitora o DNA de seus membros³⁸. Em *Fallout 3* o principal objetivo é garantir o domínio da facção

sobre a antiga capital dos Estados Unidos — um local de grande simbolismo, por ter sido o centro administrativo de uma das nações mais poderosas do mundo. A crítica presente aqui está na comparação dos aspectos governamentais e sociais da Enclave com o fascismo. Vale ressaltar que o fascismo, segundo Robert Paxton o fascismo é um fenômeno que está em constante movimento, ou seja, está em constante mudança³⁹, esse movimento se caracteriza pela beleza da violência, a ideia de um direito do povo de dominar os demais, entre outras características, nas quais todas elas são atribuídas a Enclave.

Essa crítica pode ser observada à luz de acontecimentos recentes, como o caso da reeleição de Donald Trump, que na atualidade está deportando imigrantes, além em que um de seus antigos aliados, Elon Musk — atual CEO da empresa de carros elétricos Tesla —, realizou uma saudação semelhante à saudação nazista, gerando grande repercussão internacional e uma série de protestos, inclusive na frente de fábricas pertencentes ao empresário. Toda essa questão faz com que a Enclave, dentro do universo de *Fallout*, ganhe relevância ainda maior na atualidade, especialmente em um momento em que o controle das principais redes sociais está nas mãos de grandes corporações lideradas por CEOs — uma minoria extremamente pequena da população mundial, mas com grande influência na política.

A franquia *Fallout* também tece diversas críticas a aspectos culturais dos Estados Unidos, contudo, também aborda, em certos momentos, temas bastante sensíveis, que podem ser estendidos para além da própria sociedade norte-americana — em especial o racismo, ainda predominante na atualidade, principalmente em sociedades que têm origem em traços europeus ou que foram colonizadas, sendo um problema destacado dentro da cultura norte-americana, e que se demonstrou presente por toda história da sociedade norte americana, como aponta (FRANKLIN, 1999, p. 164-187)⁴⁰. Para muitos, não é surpresa que essa cultura esteja profundamente atrelada a ideia de discriminação, pois em razão dos anos de escravidão e de outros fatores que, infelizmente, se tornaram características predominantes nos Estados Unidos da América. Trata-se, portanto, de uma cultura que historicamente demonstra intolerância com negros, imigrantes e estrangeiros.

Em *Fallout*, isso se torna perceptível no preconceito que muitas comunidades e facções demonstram contra mutantes — em especial contra os *Ghouls*, ou "Necróticos", como foram traduzidos para português durante a regionalização do idioma. Essas personagens são

³⁹ PAXTON, Robert O. A anatomia do fascismo. Tradução de Patrícia Zimbres e Paula Zimbres. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

⁴⁰ FRANKLIN, John Hope. Raça e história: ensaios selecionados (1938-1988). Tradução de Mauro Gama. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional; Editora UFRJ, 1999.

pessoas afetadas pela radiação proveniente dos bombardeios das bombas atômicas chinesas e que, devido aos altos níveis absorvidos pelo corpo, se tornaram mutantes com aparência semelhante à de zumbis, vivos, porém com a pele derretida ou gravemente queimada. No entanto, também adquiriram certos atributos benéficos como se regenerarem com facilidade usando radiação. Porém alguns necróticos, com o tempo, acabam se tornando *ferais* — os chamados Ferais —, que se comportam de forma hostil e irracional, atacando amigos e inimigos indiscriminadamente.

Mesmo os necróticos não ferais ainda são alvos de violência e exclusão. Muitos desses indivíduos são rejeitados por diversas comunidades e facções, principalmente por causa de sua aparência. Isso é visível em momentos dos jogos da franquia, como em *Fallout 3*, em que podemos testemunhar um Ghoul sendo barrado de entrar em um prédio exclusivo para humanos — algo que remete às práticas discriminatórias ocorridas (e ainda presentes) em certas comunidades e estabelecimentos nos Estados Unidos e que ainda está presente historicamente, nas sociedades modernas de uma forma ou de outra, (FRANKLIN, 1999, p. 164-187).

Já em *Fallout: New Vegas*, podemos encontrar um grupo de necróticos que, em busca de abrigo, acaba se isolando e criando uma espécie de culto. Esses indivíduos decidem procurar refúgio entre as estrelas, utilizando máquinas destinadas ao transporte interplanetário. Trata-se de uma situação, à primeira vista, cômica, mas que revela um certo pessimismo quanto ao mundo em que vivem: um mundo no qual, independentemente do que façam, os Ghouls serão sempre alvos de olhares desconfiados e da violência dos descendentes dos antigos habitantes dos Estados Unidos — agora destruídos pela guerra nuclear. Por isso, esses *Ghouls* acabam preferindo ir em direção a outros planetas a permanecerem nesse mundo pós-apocalíptico. Inclusive, caso o jogador esteja curioso para entender melhor essa motivação, o próprio líder dessa espécie de culto explica que, na sociedade e cultura em que vivem, é improvável que algum dia os *Ghouls* sejam aceitos plenamente e com isso se torna compreensível a ideia de que o preconceito — seja contra mutantes ou humanos — sempre existirá dentro da sociedade, especialmente se analisarmos a questão histórica e social do racismo na cultura norte-americana, assim como em outras sociedades, não apenas pós-apocalípticas, mas também naquelas que tiveram grande influência europeia durante sua formação.

Outro exemplo pode ser observado no quarto título da franquia, *Fallout 4*, no qual o protagonista encontra uma criança que foi transformada em Ghoul. O jogador recebe a missão de escoltar essa criança até a casa de seus pais, mas, no meio do caminho, um homem aborda o personagem oferecendo dinheiro para ficar com a criança e usá-la como escravo.

Trata-se de um paralelo direto com a escravidão. Ainda em *Fallout 4*, caso o protagonista vá até um centro de operações da Brotherhood of Steel acompanhado de um personagem Ghoul, os NPCs da facção farão comentários ofensivos dentro do contexto do universo de *Fallout*. Reações semelhantes ocorrem caso o jogador esteja acompanhado por outro mutante ou por uma máquina.



Figura 9: Imagem de um Ghoul tirada do jogo *Fallout 3*

Como explicado neste capítulo, as distopias exercem grande influência em nossa cultura, e a análise das referências e críticas presentes no universo de *Fallout* continua relevante para os dias atuais. Os jogos da franquia proporcionam uma experiência de imersão em um mundo distópico que é importante não apenas em termos comerciais, mas também como conteúdo de estudo para historiadores. A própria narrativa e os aspectos artísticos da franquia se baseiam em determinadas pesquisas historiográficas, assim como sua *lore* (mitologia interna), o que faz com que *Fallout* possa ser utilizado como instrumento de incentivo ao ensino de História, algo que iremos abordar no próximo capítulo. Além de explorar elementos visuais da década de 1950, os jogos também podem incentivar estudos historiográficos voltados à criação de narrativas imersivas. Agora com a questão da distopia já explicada, podemos encaminhar para a terceira parte desse trabalho, a questão da educação, que será abordada no próximo capítulo, e debateremos os aspectos educacionais, sociais e principalmente a possibilidade dos educadores não apenas de se utilizarem dos jogos para incentivar o ensino a história, em meio a um período em que as mídias digitais são amplamente consumidas.

CAPÍTULO 03

Educação e Games

Autores como Kurt Squire e Christiano Britto Monteiro Dos Santos afirmam que os vídeos games se tornaram uma das áreas do entretenimento mais lucrativas da indústria do entretenimento. Segundo o primeiro autor, no ano de 2001 a indústria dos jogos eletrônicos faturou em um ano o dobro do que a indústria cinematográfica em uma mesma quantia de tempo⁴¹. O autor ainda ressalta que o fato de que nesse mesmo ocorreu o grande retorno da franquia Star Wars nos cinemas⁴², e que mesmo assim os jogos conseguiram superar os lucros da indústria cinematográfica. Esse fator já demonstra que os jogos digitais conseguem abranger um grande público,

Aqui neste capítulo iremos nos aprofundar em uma abordagem educativa dos jogos digitais, dentro em ambiente escolar, criando um debate sobre seu uso e um possível uso dos jogos eletrônicos em sala de aula, utilizando como base textos de pesquisadores, historiadores e pensadores, que abordam sobre os temas de educação e de jogos, não apenas digitais.

Na realidade jogos eletrônicos já vem se demonstrando como grandes ferramentas de ensino, principalmente dentro da área militar, na forma de simuladores de voo no treinamento de pilotos da força aérea, como é mencionado pelo texto de Kurt Squire “Video Games in Education”⁴³. E segundo o texto escrito por Christiano Britto Monteiro dos Santos os militares também utilizam os jogos com a finalidade de treinar coordenação olho e mão⁴⁴. Porém além de sua abordagem de ensino bélico também pode se observar o seu uso para fins de ensino estratégico e de administração de recursos, como são o caso de jogos de estratégia e de jogos de estratégia em turnos famosos onde em muitos desses jogos o jogador terá que gerenciar com cuidado os seus recursos e administrar o tempo.

O uso de simuladores e de jogos na área militar, já demonstra o grande potencial que jogos voltados para o ensino possuem em nossa sociedade. Vale constar que a utilização dessas ferramentas já foi comprovadas, por meio de jogos educacionais, voltados para um

⁴¹ SQUIRE, Kurt. *Video Games and Education [Videogames e Educação]*. New York: Teachers College Press, 2011.

⁴² IDEN

⁴³ IDEN

⁴⁴ SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. *Medal of Honor: videogames, história e os esquecimentos sobre a II Guerra Mundial*. Revista História: Questões & Debates, Curitiba, v. 63, n. 1, p. 1-20

público em fase de alfabetização, o que não impede a implementação de jogos como ferramentas de encino. Sob esse prisma, a implementação em larga escala dos jogos eletrônicos dentro dos ambientes escolares pode se revelar um caminho interessante. Em primeiro lugar, talvez fosse necessário, implementá-los em matérias específicas, como nas aulas de língua estrangeira e de matérias de exatas, e em seguida poderia ter um foco na utilização dos jogos nas áreas de humanas, em especial na área da História, apresentando narrativas que se alinhem com a matéria apresentada até o momento, ou até jogos que sejam uma espécie de “simuladores de historiadores”, no qual os alunos teriam que achar documentos e consultá-los. O jogador teria que fazer perguntas e em seguida teria que escrever suas conclusões. Outra possibilidade, por exemplo, seria um jogo que simula, a exploração de em que os alunos se encontraram em ruínas de uma antiga civilização, assim como mapas antigos que mostrem a antiga infraestrutura de uma cidade ou região. Também poderia se elaborar, um jogo no qual o jogador pode visitar antigas moradias e a partir de sua análise e dos itens encontrados, entender como era o estilo de vida daquele povo. Esse é o potencial dos jogos para o ensino da historiografia, além disso os alunos poderiam também trocar suas conclusões em trabalhos em grupo. Algo também importante é de se mencionar é que esse tipo de exploração já ocorre em jogos como Fallout, onde o jogador explora ruínas de um passado distante, podendo analisar mapas e as artes de ruínas antigas, e peças artísticas e até mesmo em alguns casos, ler documentos antigos espalhados pelo cenário.

Se por um lado, os jogos se constituem em um material pedagógico de grande valor em meio ao ambiente de salas de aula, por outro, os jogos em si vêm recebendo de educadores e setores mais conservadores da sociedade, por conta de uma suposta teoria de que os jogos são a causa da violência⁴⁵. Entretanto em uma abordagem mais voltada para o ensino da história podemos observar o exemplo do jogo Medal of Honour⁴⁶, uma série de jogos de tiro em primeira pessoa que começaram as suas publicações em 1999, pela conhecida empresa de desenvolvimento e distribuição de jogos eletrônicos Electronic Arts, ou como é mais comumente conhecida EA. Nessa série de jogos o jogador controla um soldado americano durante a Segunda Guerra Mundial.

Porém algo que é de grande importância de se entender sobre o exemplo, é que apesar da franquia Medal of Honour⁴⁷ abordar um tema histórico, a Segunda Guerra Mundial,

⁴⁵ SQUIRE, Kurt. *Video Games and Education [Videogames e Educação]*. New York: Teachers College Press, 2011. p. 7

⁴⁶ SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. *Medal of Honor: videogames, história e os esquecimentos sobre a II Guerra Mundial*. Revista História: Questões & Debates, Curitiba, v. 63, n. 1, p. 1-20

⁴⁷ IDEN

esse jogo utiliza em sua narrativa com base histórica de caráter nacionalista norte americana, mostrando o estadunidense como o herói. Na realidade quando falamos de jogos eletrônicos, principalmente os que são produzidos nos Estados Unidos da América, entendemos que são produtos a serem consumidos pelos jogadores dentro de uma lógica capitalista e política. E já que a maioria dos jogos são produzidos principalmente nos Estados Unidos, a grande maioria desses jogos irão utilizar uma visão muito americanizada em suas narrativas, como é o caso das produções de Hollywood. Essa americanização fica mais nítida em jogos que abordam temáticas mais violentas, como conflitos armados de larga escala, como por exemplo a franquia *Call of Duty*⁴⁸, e sempre mostra o norte americano como o herói da narrativa, mesmo que historicamente isso não ocorra de fato, como é o caso da Guerra do Vietnã.

Vale constar que muitos desses jogos, são jogos single players, ou seja, jogos onde não a nenhum tipo de elemento online, ou seja, não é necessário internet para poder jogar, embora alguns desses jogos ofereçam uma experiência cooperativa, não é algo que todos desse tipo ofereçam, porém mesmo assim em muitos casos, se não a maioria, jogos oferecem experiências single player, na forma de campanhas. Outros procuram focar apenas na experiência single player, como é o caso da maioria dos títulos da franquia *Fallout*⁴⁹, objeto dessa monografia. Algo que muitos dos jogos single players também oferecem é fazer com que o jogador encarne o papel do lobo solitário, ou seja, o jogador poderá viver uma experiência de realmente se sentir parte do mundo em que ele está explorando, fazendo com que a experiência se torne imersiva. Esse fator pode ser utilizado pelos historiadores para mostrar apenas um indivíduo comum em meio a um acontecimento de grande importância, ou até, mesmo criar obras de história alternativa.

Isso é uma das vantagens em fazer jogos imersivos em Primeira pessoa, ou seja, um jogo que simula a visão de um indivíduo, fazendo com que a visão do personagem jogável, seja a mesma a do jogador. Inclusive como já mencionado anteriormente, *Fallout 3* se utiliza principalmente da visão em primeira pessoa, o cenário e a administração de recursos escassos, como uma das principais formas de manter ambientação do jogo.

Vários são os jogos que se utilizam desse recurso para criar uma imersão de qualidade, como por exemplo o jogo *Subnautica*⁵⁰, onde o jogador se encontra sozinho em um

⁴⁸ CALL OF DUTY. [Jogo eletrônico]. Santa Monica, CA: Infinity Ward; Activision, 2003. Plataforma: PC (Windows).

⁴⁹ FALLOUT. [Série de jogos eletrônicos]. Rockville, MD: Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, 1997–presente.

⁵⁰ SUBNAUTICA. [Jogo eletrônico]. San Francisco, CA: Unknown Worlds Entertainment, 2018. Plataforma: PC (Windows).

planeta oceânico repleto de animais marinhos e em meio a um ambiente alienígena, onde em muitos casos o jogador pode sentir uma sensação de medo ou até mesmo de que algo está o observando. E no exemplo que estamos analisando neste trabalho de final de curso, alguns dos jogos da franquia *Fallout*⁵¹, mais em específico no terceiro título da franquia, que se utiliza de uma perspectiva de Primeira pessoa, onde os desenvolvedores também utilizam, a falta de recursos, como “caps”, medicamentos e munição, fora algumas técnicas visuais para poder criar uma atmosfera imersiva, fazendo com que o jogador realmente se sinta em um mundo pós apocalíptico, onde administrar os seus recursos se torna vital em uma realidade onde os mesmos são extremamente escassos e apenas um único erro pode levar o jogador para a morte, o que acaba contribuindo para a experiência.

Vale constar que o fator imersivo não é algo exclusivo de jogos Single Player, ele também pode ser observado em jogos multiplayer, que oferecem uma experiência cooperativa entre outros jogadores, como por exemplo, o jogo como serviço, *Helldivers 2*⁵² no qual o jogador pode se sentir, fazendo realmente parte de algo, em meio de uma narrativa totalmente satírica. Muitos dos desenvolvedores desses jogos se utilizam de suas comunidades não apenas para aproveitar o feedback do público, mas também para a criação de conteúdo das partes mais dedicadas da comunidade. Para melhor entendermos esse ponto, proponho, analisarmos as reflexões de *Johan Huizinga*⁵³.

Em sua obra *Homo Ludens*, publicado pela primeira vez em 1938, muito antes da criação e da popularização dos jogos digitais, o autor analisa o desenvolvimento do humano a partir dos jogos, descrevendo situações que aconteciam na época e que até hoje ocorrem, porém com muito mais frequência graças ao advento da internet, como por exemplo a criação de comunidades digitais, nas quais o principal foco é debater sobre o jogo em questão, comumente muito associados com a plataforma *Discord*.

Neste texto o autor entende que o ato de jogar é algo natural não apenas do ser humano, mas também presente no desenvolvimento de outros seres vivos, despertando um sentimento de competitividade que estará muito presente ao longo da vida, além de estimular a imaginação dos mais jovens⁵⁴. Embora para os adultos o jogo pareça algo simples, porém as vezes mesmo sendo apenas um espectador o indivíduo ainda pode sentir a tensão da partida,

⁵¹ *FALLOUT*. [Série de jogos eletrônicos]. Rockville, MD: Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, 1997–presente.

⁵² *HELLDIVERS 2*. [Jogo eletrônico]. Estocolmo: Arrowhead Game Studios; Sony Interactive Entertainment, 2024. Plataforma: PC (Windows); PlayStation 5.

⁵³ *HUIZINGA*, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

⁵⁴ IDEN p- 13.

pois em teoria algo está de fato em jogo, o que muitas vezes acaba gerando outros sentimentos no expectador ou no jogador.

Porém algo que vale mencionar é que apesar no livro *Homo Ludens*⁵⁵ ter sido publicado nos anos 30, o autor menciona certos acontecimentos que ocorriam quando jogos se tornavam populares, a criação de clubes ou de comunidades ao redor do jogo. Essas comunidades são compostas por indivíduos que também são espectadores ou até mesmo jogadores que mais admiram o jogo em questão. Um dos melhores exemplos de comunidade de jogadores contemporâneos é a própria comunidade de *Fallout*, conhecida por criar conteúdo para os jogos da franquia através de mods, que são basicamente conteúdos adicionais feitos pelos membros da própria comunidade. Estes conteúdos podem variar de conteúdos, como uma nova arma para o jogo, ou uma série de texturas e de skins para os npc ou em alguns casos narrativas e cenários totalmente novos. As novas mecânicas introduzidas por meio desses mods feitos por fãs, podem mudar ou adicionar novas mecânicas em um jogo já existente. Vale constar que em alguns casos a criação de uma comunidade se torna vital para a sobrevivência de um jogo como é o caso dos já citados jogos *Live service*, ou jogos como serviço, que foram explicados no Capítulo 1.

Como já foi mencionado no Capítulo 1 as comunidades são uma parte de grande relevância os jogos *live service*, ou como eles também são conhecidos pelos jogadores brasileiros, jogos como serviço. Esses jogos se tornaram bastante populares, principalmente entre os desenvolvedores, como é evidenciado pelo grande número de lançamentos de jogos como serviço nos últimos anos, como é o próprio caso do jogo *Fallout 76*⁵⁶. Esses jogos possuem como uma de suas principais características o conceito de ser um jogo que está sempre em desenvolvimento, no qual os desenvolvedores sempre adicionam conteúdos novos, como armas e cosméticos, além de também poderem adicionar mecânicas novas que podem ou não alterar a gameplay, mantendo assim a comunidade ativa ao redor do jogo.

Os jogos *live service* dependem de sua comunidade engajada, pois em teoria serão eles que compram constantemente os conteúdos adicionais lançados e os itens das lojas digitais presentes nesses jogos. Desta forma a comunidade se mostra necessária não apenas para jogos *live service* mas também para manter a marca relevante. Esse fator de comunidades pode ser utilizado pelos historiadores, pois na maioria das vezes essas comunidades de jogos geram entorno dos conteúdos dos jogos. Caso algum jogo *live service* girasse em torno de

⁵⁵ IDEN

⁵⁶ FORTNITE. [Jogo eletrônico]. Cary, NC: Epic Games, 2017. Plataforma: PC (Windows); PlayStation; Xbox.

eventos ou até em narrativas com teores historiográficos, por um período a comunidade estará engajada em se aprofundar na temática apresentada. Porém nem todo jogo live service consegue criar uma comunidade engajada como o caso do já citado Concord⁵⁷, que em meio a todos os seus erros e fracassos envolvendo esse jogo e seu lançamento, uma de suas principais características foi justamente na falta de desenvolvimento de uma comunidade. Assim apesar de uma possível utilização das comunidades para o incentivo e disseminação da aprendizagem em história para um determinado público, essa estratégia nem sempre bem-sucedida muito por conta do crescente número de fracassos envolvendo live service.

“A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da "realidade habitual"” (HUIZINGA, 1938, p. 17)

A frase acima menciona que para as crianças o ato de brincar é algo sagrado, pois parece leva-los a um mundo de imaginação e de prazer no qual a criança possui total controle da história, dentro da narrativa criada. Um evento semelhante pode ser observado quando nos observamos os jogos eletrônicos, no qual o jogador pode explorar e se sentir parte do universo e da narrativa apresentada. Esse efeito é intensificado bastante, principalmente em jogos de mundo aberto como é o caso de Fallout, em que como já foi mencionado anteriormente, o jogador pode explorar de forma livre o mundo apresentado.

Algo que muitos tendem a interpretar erroneamente, e que já foi mencionado anteriormente no capítulo 2, é a ideia de que os jogos são obras focadas em um público jovem e até mesmo infantil. De fato, inicialmente a grande maioria dos jogos era voltada para um público mais infantil, porém isso não impediu que fossem criados títulos focados em público mais velho, podendo apresentar temáticas mais complexas, como questões políticas contemporâneas e, críticas sociais, por vezes apresentadas com como é o caso das críticas frequentes feitas ao longo dos jogos de Fallout, nas quais fazem críticas ao racismo e até ao consumismo, sempre se utilizando de um humor ácido e satírico.

⁵⁷ CONCORD. [Jogo eletrônico]. San Mateo, CA: Firewalk Studios; Sony Interactive Entertainment, 2024. Plataforma: PC (Windows); PlayStation 5.

Os jogos da franquia Fallout⁵⁸, são também conhecidos por sua abordagem artística, que remetem aos futuros despóticos que foram feitos durante a Guerra Fria. Estes sempre na maioria das vezes abordavam um mundo destruído pelas bombas nucleares, simbolizando o grande medo de que a população mundial no período da Guerra Fria (BOYER, 1998) tinham com esses armamentos fossem usados em uma possível e inevitável Terceira Guerra Mundial, um ponto discutido no capítulo 2 desta monografia. Os primeiros jogos da franquia Fallout, no caso são Fallout 1, 2 e o Tactics: Brotherhood of Steel⁵⁹, eram jogos que se utilizavam de abordagens muito mais adulta, do que os que foram lançados a partir de 2008, pois assim como foi explicado em um dos capítulos anteriores, a série de jogos Fallout foi adquirida pela Bethesda, e antes de sua aquisição a franquia possuía um humor ácido muito mais maduro, inclusive com direito a abordar temas como genocídio, pureza racial e epidemias de drogas, como são os temas mencionados em Fallout 2.

Ao longo do tempo os jogos eletrônicos deixaram de serem exclusivos para crianças, e passariam a ser feitos para públicos mais velhos, inclusive alguns desses jogos passariam a abordar temas mais complexos e adultos, como violência exacerbada e até mesmo em alguns casos glorificados. Sendo que em muitos casos essa glorificação pode ser algo bem violento. Inclusive violência presente nos jogos é alvo de muitas críticas, e um dos discursos mais presentes é que os jogos eletrônicos deixem os jovens violentos.

Durante o ano de 1999 tivemos uma tentativa de culpar os jogos eletrônicos por um dos massacres mais marcantes na história dos Estados Unidos, conhecido como o Massacre de Columbine, no qual dois jovens entraram armados na escola como Columbine High School e atiraram contra seus colegas, deixando 24 feridos e 12 alunos e um professor mortos. Logo após o evento, os videogames foram acusados de serem principal influência para esse massacre, em especial o jogo Doom, onde um dos feitores do massacre, Eric Harris, no qual segundo o seu provedor de internet “*American On Line*”, os dois realizadores do massacre haviam criado um mapa para este jogo. O que fez com que se criasse a teoria que o mapa e o jogo foram as principais inspirações para a realização do massacre, já que o jogo tem como personagem jogável um fuzileiro espacial armado até os dentes contra hordas de demônios⁶⁰, inclusive esse jogo gerou um grande impacto, por conta desta temática sendo alvo de críticas, principalmente

⁵⁸ FALLOUT. [Série de jogos eletrônicos]. Rockville, MD: Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, 1997–presente.

⁵⁹ IDEN

⁶⁰ <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mundo/ft03059910.htm> (12:05) 24/05/2025

entre os setores mais conservadores da sociedade, e após o massacre de Columbine esse debate se tornou algo bastante predominante.

Embora esses episódios de massacres dentro de escolas estejam ligados a uma cultura armamentista americana, misturada com as consequências de uma cultura de bullying dentro das escolas, os massacres escolares infelizmente não estão apenas concentrados nos Estados Unidos, mas também já ocorreram no Brasil, principalmente nos últimos anos. Isto levou a algumas autoridades, principalmente indivíduos com grande poder político, afirmarem que um dos principais motivos do massacre em escolas é a influência dos jogos, principalmente dos jogos que possuem temáticas militares. Contudo, algo que poucos indivíduos consideram é que é mais fácil culpar os jogos, ao invés de analisar caso por caso, entender como e porque esses jovens cometem essas atrocidades, e trabalhar em cima dos resultados dessas investigações para entender o que causou cada ocorrência e criar não apenas contramedidas, mas também dar atenção especial para os alunos que já demonstram essas tendências.

Essa prática de não resolver o problema e apenas nomeá-lo, é algo que acontece muito em nossa sociedade, principalmente na área da educação, como é explicado por Magda Soares em livro “Linguagem e Escola” (SOARES, 2000. p52-65)⁶¹. No capítulo 5, intitulado “Deficiência, diferença ou Opressão?” a autora cita um monólogo do humorista Feiffer:

“Eu pensava que era pobre. Ai, disseram que eu não era pobre, eu era necessitado. Aí, disseram que era autodefesa eu me considerar necessitado, eu era deficiente. Ai, disseram que deficiente era uma péssima imagem, eu era carente. Aí, disseram que carente era um termo inadequado. Eu era desprivilegiado. Até hoje eu não tenho um tostão, mas tenho já um grande vocabulário”

Embora essa frase esteja se referindo a renomeação de um problema, se utilizando do humor. É perceptivo que algo semelhante ocorre com os jogos eletrônicos, porém com uma outra abordagem, no qual os jogos são usados como um bode expiatório para os reais problemas que afetam o sistema educacional e a própria sociedade.

Apesar de muitos ainda procurarem culparem os jogos, não há nenhuma evidencia que comprove que os jogos causem a violência, inclusive. Em uma reportagem, segundo um estudo feito por Oxford, sendo até mesmo referenciado em uma reportagem do

⁶¹ SOARES, Magda. Linguagem e escola: uma perspectiva social. In: ———. Linguagem e escola: uma perspectiva social. 17. ed. São Paulo: Ática, 2002. cap. 5, p. 52- 65

Globo, que foi uma resposta a um discurso feito por uma das autoridades de mais alto escalão da política brasileira⁶², que havia criticado os jogos e os acusando como causadores da violência, degradando a mente dos jovens e os alienando. Esse discurso foi alvo de muitas críticas e gerou um grande furdúncio dentro das comunidades de jogos no Brasil na época, fazendo críticas a essa autoridade.

A realidade é que a violência está presente em nossa sociedade de maneira estrutural, e ela se apresenta de forma constante, seja na violência que muitos professores dentro das escolas, e ela está também principalmente na maneira em que o ensino é estruturado. E ela se mostra muito visível dentro das nossas escolas, não apenas como o nosso sistema é estruturado, mas também na violência verbal e física que muitos alunos e professores sofrem, principalmente dentro das escolas. A educação em muitos casos tem se mostrado uma ferramenta, de manutenção da marginalidade⁶³, ao invés de um elemento de mudança social, embora ela de fato possa ser usada como um elemento de mudança é preciso entender seus problemas, e não ficar culpando fatores externos para justificar os atos de violência.

Na verdade os educadores e autoridades, deveriam pensar os jogos eletrônicos como uma possível ferramenta de ensino, não como um obstáculo, jogos que utilizam como principal objetivo o ensino, mas os jogos eletrônicos para o ensino tem que partir dos próprios educadores e de outros profissionais, pois apesar das vantagens dos jogos eletrônicos para uso educacional, a ampla utilização desses jogos se torna um desafio, por conta da infraestrutura de muitas escolas, principalmente as públicas, não possuem uma infraestrutura que possibilite outros meios de ensino aprendizagem. Além disso muitos jovens em nossa sociedade não possuem computadores capazes de rodar jogos em suas casas.

Outro fator que também dificulta o uso de jogos digitais de forma mais ampla em nossa sociedade é o fator produção. Já que jogos digitais são feitos por indivíduos, e em alguns casos equipes inteiras de programadores especializados para a produção de apenas um único jogo. Vale constar que existem casos de programadores que fizeram jogos inteiros, e de alta qualidade sozinhos, porém eles eram especializados na programação de jogos independentes. Muitos dos especialistas em educação não possuem tal conhecimento para o desenvolvimento de jogos, mas isso não torna o amplo uso dos jogos eletrônicos algo impossível. Os jogos podem de fato ser amplamente usados se tiver um esforço e investimento

⁶² <https://oglobo.globo.com/saude/noticia/2023/04/05/os-games-estimulam-atos-violentos-como-afirmou-lula-nao-diz-a-ciencia.ghtml> (11:38) 28/06/2025

⁶³ SOARES, Magda. Linguagem e escola: uma perspectiva social. In: ———. Linguagem e escola: uma perspectiva social. 17. ed. São Paulo: Ática, 2002. cap. 5,

na área da Educação, e a especialização nessa área de desenvolvimento, junto com pesquisas que possuem como foco principal oferecer aos jogadores alunos uma experiência educacional eficiente, além de um investimento de infraestrutura nas escolas, incluindo as escolas distantes dos grandes centros urbanos, pois em muitos casos essas escolas não possuem acesso à internet de qualidade, o que dificulta as atividades via online.

Outro fator que acredito que seja de grande importância, na criação de um jogo, principalmente os jogos que se utilizam de narrativas elaboradas, é o fator criação de universo e a criação de uma lore, algo bastante preciso para se criar narrativas envolventes. E como é o caso que estamos analisando neste trabalho, a franquia Fallout⁶⁴, que como já foi mencionado anteriormente se utiliza de uma narrativa típica de distopias feitas durante o período de Guerra Fria. Se utilizando do humor ácido e crítico para criticar a cultura Norte Americana.

Apesar de muitos jogos de fato possuírem uma abordagem violenta, em alguns casos bem violentos, eles ainda podem mostrar temas bem maduros e até mesmo críticas válidas a sociedade, como é o caso do jogo que estamos analisando nesta monografia, Fallout. A própria narrativa de Fallout se passa em um universo onde a humanidade focou mais em tecnologia nuclear, se tratando também de uma obra de história alternativa, já que alguns eventos ainda são referenciados, como a Segunda Guerra mundial. Após a explosão das bombas de Hiroshima e Nagasaki, a humanidade focou em tecnologia nuclear, o que é o oposto do que foi feito em nosso mundo, onde a tecnologia focou em áreas como informática e robótica.

Como já foi citado no capítulo 2 algo que chama bastante atenção em Fallout é a sua lore, que na maioria das vezes é contada através de conteúdo do próprio jogo, normalmente terminais, que contam sobre determinados acontecimentos dentro do próprio universo, e que possuem certo teor historiográfico, pois caso algum jogador queira saber sobre um determinado evento dentro da lore de Fallout, ele terá que encontrar alguns terminais, e fazer algumas perguntas sobre o conteúdo dos terminais que o jogador utilizou para a sua pesquisa, ou seja, o jogador pode por alguns momentos, fazer o papel de um historiador em meio a uma narrativa pós apocalíptica com elementos nuclear.

Isso é apenas um exemplo do uso de jogos para a historiografia. Outro uso que Fallout possui para o incentivo dado ensino historiográfico se mostra visível, por sua estética. Como foi dito anteriormente no capítulo 1, foi mencionado o aspecto artístico de Fallout, no qual simula os conceitos artísticos característicos pertencentes a artes norte Americanas típicas

⁶⁴ FALLOUT. [Série de jogos eletrônicos]. Rockville, MD: Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, 1997–presente.

dos anos 50, do século XX. Isso faz com que o jogador se sinta de fato parte de um universo que esteve preso as ruinas de uma civilização antiga, porém um outro valor historiográfico é o incentivo do estudo historiográfico a partir da arte encontrada no jogo. Pois os jogadores poderão se aprofundar, por meio de estudos, sobre o estilo artístico de época.

E como já foi mencionado no capítulo 2, a própria franquia Fallout é baseada em distopias típicas do período da Guerra Fria, incentivando o jogador a estudar mais as distopias feitas durante esse período, e consequentemente aprender mais sobre os temores da época. Pois como já foi mencionado anteriormente a distopia de Fallout baseia no imaginário de um futuro pós-guerra Nuclear, muito comum em obras feitas durante o período de tensão entre Estados Unidos da América e União Soviética, conhecida também como Guerra Fria.

Porem algo que devemos lembrar quando abordamos essas mídias, que também fazem o uso de imagens, e caso utilizarmos essas mídias para o uso dentro da área da educação, especialmente quando são utilizados métodos educacionais que se utilizam de obras áudio visuais como os jogos eletrônicos e filmes, é que é necessário ter cuidado com a implementação de imagens canônicas, que é basicamente seriam imagens que já estão atreladas a certas figuras históricas ou um período na qual elas representam, um exemplo disso é a imagem que temos da figura de Tiradentes, que foi criada com a finalidade de servir como uma espécie de conexão entre a história de Tiradentes com a de Jesus Cristo, inclusive a imagem regularmente associada com Tiradentes também é referida como Tiradentes Cristo Cívico, remetendo ao seu objetivo.

Algo que foi bastante abordado no texto “História e cinema: Dimensões, históricas e audiovisual” escrito por Maria Helena Rolim Capelato.⁶⁵ Apesar da própria autora do texto afirmar que após o uso de imagens em meio a uma aula, onde a autora relata ter conseguido bons resultados, porém ao mesmo tempo ela destaca que o conteúdo na mente os alunos ficou muito ligado as imagens apresentadas. Isso também é resultado de uma sociedade na qual a imagem se tornou algo, bastante banalizada, principalmente por conta dos novos recursos como celulares e redes sociais. Isso torna as imagens algo praticamente comum, principalmente para indivíduos que não estão acostumados ou incentivados com o hábito da leitura. Embora como já mencionado anteriormente a criação de jogos especialmente para a educação, de fato são grande relevância, porém também é necessário a atenção para evitar o uso ou a implementação de imagens canônicas.

⁶⁵ SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e a História. In: MENESES, Ulpiano T. Bezerra de (org.). *O historiador e suas imagens*. São Paulo: Contexto, 2003. p. 85–96.

Vale constar que o texto “História e cinema: Dimensões, históricas e audiovisual”, publicado em 2007, por Maria Helena Rolim Capelato (CAPELETO, 2007. p-90)⁶⁶na página 90, e menciona o fato dos jovens estarem expostos a imagens.

“As crianças vivem uma sobrecarga tão forte de imagens que acabam por perder aquela atenção discriminatória, fundamental para qualquer aprendizagem. Temos que nos esforçar para introduzir novos pontos de referência e outras grades de leitura neste oceano de imagens não-hierarquizadas” (página 90)

Fazendo referência ao fato da intoxicação de imagens presente nos anos 2000, e que na atualidade essa intoxicação está mais visível, por conta das redes sociais, das plataformas digitais e principalmente por conta da IA generativa, que cria imagens com apenas uma frase.

Mas a diferença entre os jogos eletrônicos e apenas o uso de imagens para uso educacional, é gritante, pois um utiliza apenas o aspecto visual para o ensino enquanto a outra utiliza uma série de outros aspectos, como áudio e principalmente a interação presente dentro dos jogos digitais, fazendo com que os alunos não apenas se sintam na pele do personagem, mas também que se sintam parte do ambiente mostrado. Embora ambos dos meios de ensino se utilizarem bastante da imagem. Porém como já foi mencionado anteriormente o fator interação e de se sentir dentro de uma narrativa são algo indispensável para a criação de um jogo.

A utilização de narrativas similares a de Fallout, mostram que é possível incentivar o ensino da história e os meios de estudo historiográfico, através de jogos, inclusive a construção de narrativas e da lore podendo ser um caminho a mais para formados em História poderem seguir como carreira. Além de incentivar o estudo e aspectos de distopias feitas durante o período da Guerra Fria, além do jogo incentiva o estudo desses temores expostos em distopias feitas nesse período.

Porém um projeto de um jogo educacional como esse requer tempo e investimento, para que se torne realidade, porém já possui um certo sucesso no ensino em outras áreas como em alguns simuladores militares⁶⁷, que principalmente treinam a

⁶⁶IDEN. p. 90.

⁶⁷SQUIRE, Kurt. *Video Games and Education [Videogames e Educação]*. New York: Teachers College Press, 2011.

coordenação entre olho e mão. Vale constar que os jogos digitais por serem ainda uma mídia de entretenimento recente que ainda é vista com maus olhos por várias pessoas, inclusive autoridades. Porém os educadores têm que fazer o uso das novas tecnologias e tendencias para poder melhor ensinar os alunos.

O objetivo neste capítulo foi iniciar um debate sobre possibilidade do uso de jogos no ensino escolar. Fazendo uso de pesquisas, textos e teorias de autores, inclusive abrindo também espaço para uma possibilidade de criar jogos educacionais que incentivem o aprendizado em ambientes educacionais sobre o ofício do historiador e para ensino de história.

CONCLUSÃO

O termo cultura pop, está presente em todas as mídias de entretenimento que consumimos, seja televisiva, literária ou até mesmo mídias apenas audíveis, porém cada uma dessas mídias possui suas características próprias⁶⁸. E recentemente com os avanços da tecnologia e dos meios midiáticos, surgiu mídias que se utilizam do visual como quadrinhos, filmes e principalmente, os jogos eletrônicos. Esse último sendo um dos que mais possuem diferencial, pois além de serem obras visuais elas também são obras completamente interativas, algo que pode ser utilizado dentro de sala de aula, principalmente na atualidade, onde as redes sociais e a prática dos vídeos curtos está cada vez mais comum dentro das mídias sociais, o que faz com que a atenção dos jovens seja cada vez mais direcionada para o consumo de conteúdos curtos, e deve ser de grande importância os profissionais da área de educação compreenderem as novas mídias do entretenimento e de estudar maneiras de como essas trends podem ser utilizadas dentro da sala de aula.

Em muitos casos obras da cultura pop, principalmente nos setores que lidam com a imagem, tanto as franquias novas, quanto antigas vivem ou morrem dependendo do visual que é apresentado para os consumidores os produtos daquela propriedade intelectual específica, principalmente propriedade intelectual novas, na qual o público não está tão familiarizado. O visual e a arte se tornam vitais, não apenas para cativar o público, mas também fazer com que essa obra se destaque entre tantas outras, e Fallout na década de 90 conseguiu esse feito.

Como mencionado no capítulo 1 as áreas da cultura pop que se utilizam de aspectos visuais, se torna fundamental a criação de designs, característicos e impactantes, mas esses designs não apenas estão presentes nos personagens, mas também precisam representar o próprio mundo em que as narrativas se passam, e esses designs precisam também contar uma história. Como é o exemplo da distopia pós apocalíptica de Fallout, no qual o jogador pode explorar as ruínas de um passado de uma sociedade que se destruiu através das bombas atômicas, onde cada cenário, cada poster e cada prédio, nos diz um pouco sobre a sociedade. Todo esse aspecto artístico contribui para contar a história do universo de Fallout, onde o cenário consegue nos contar o dia a dia da antiga civilização, enquanto a arte mostrada nos cenários, nos apresenta a cultura daquela antiga sociedade.

⁶⁸ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador : EDUFBA ; Brasília : Compós, 2015. p. 49.

A franquia Fallout também é conhecida por possuir um aspecto visual e artístico, muito baseado em tecnologias, artes, vestimentas, entre outros aspectos culturais Norte Americanos durante a década de 50. O que fez com que esse aspecto de retromania⁶⁹ fosse uma característica muito marcante dessa franquia. Tanto que um exemplo que pode ser encontrado dentro dos próprios, são peças de arte, feitas para marketing de produtos do universo de Fallout, que se assemelham com as peças de marketing da década de 50. Um outro exemplo são os próprios carros que podemos encontrar no mundo de Fallout, que são baseados em tentativas de modelos de carros movidos a energia nuclear.

Como também citado anteriormente a retromania⁷⁰ se trata da utilização de elementos do passado, como aspectos artísticos e temáticos que podem ter suas origens traçadas a períodos turbulentos da história humana, com o intuito de não apenas usar como inspiração, mas também como base de sua temática tanto visual quanto narrativa.

Mas algo que se deve contar quando analisamos Fallout é sua narrativa e construção de mundo dessa propriedade intelectual, que possui fortes inspirações com as distopias feitas durante a Guerra Fria, onde por conta da incerteza de um futuro incerto, e sempre ameaçado por uma possível eminent guerra nuclear. Essa percepção de um futuro em que a humanidade se destruiu utilizando as suas próprias armas nucleares, foi algo que dominou a mente de poetas, cineastas e principalmente escritores no mundo inteiro, que faziam obras que sempre representa as inseguranças de um futuro diatópico. E Fallout consegue não apenas se utilizar desse conceito, mas também consegue, utilizar o humor ácido e satírico para realizar críticas a sociedade norte americana.

Vale constar que as distopias, também são feitas com intuito de criticar um aspecto da sociedade ou ela como um todo, algo que é corriqueiro dentro de Fallout, no caso dessa franquia, que ficou também muito conhecida por realizar inúmeras críticas a própria sociedade norte americana, além de parodiar certas questões e de certa forma marcas, que já fazem parte da cultura Norte Americana, como é o caso da expansão do quarto título da franquia, Nuka World, que claramente parodia os parques temáticos pertencentes a Disney e a Coca-Cola, e com o passar da exploração dessa DLC, podemos encontrar terminais que contam algumas histórias e nos passam algumas informações sobre o parque temático. Uma outra crítica muito presente em Fallout é a do autoritarismo dentro da sociedade norte Americana, que pode ser observada na forma da Enclave, uma organização militar que é composta pelo

⁶⁹ Cultura pop / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador : EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015 296 p. 12

⁷⁰ IDEN

restante do Governo dos Estados Unidos da América, que permaneceram escondidos por anos até que o nível de radiação estivesse em um nível relativamente seguro. Vale constar que essa facção possui um pensamento eugenista muito grande, já que uma de suas principais características é eles possuírem um ódio de todos os mutantes, fazendo uma referência clara a ideologia nazista.

O exemplo do universo de *Fallout* consiste em um universo, focado na crítica ao capitalismo e a sociedade Norte Americana, explorando o cenário fictício muito familiar durante o auge da Guerra Fria, um período que também foi marcado pela ampla divulgação dos efeitos da Radiação e das bombas Nucleares causava, incluindo os efeitos no meio ambiente e principalmente nos seres humanos, já que durante esse período e no pós guerra fria, foram feitos uma série de estudos sobre o tema, e os resultados também eram amplamente divulgados⁷¹. Fazendo com que mesmo com o fim da União Soviética, não impediu que a temática nuclear ou a radiação continuassem a serem elementos narrativos muito presentes principalmente em narrativas fantasiosas, que colocam o elemento de radiação ou os efeitos dela em suas narrativas⁷².

Porém vale constar que a narrativa de *Fallout*, mais especificamente a história dos jogos e de seu universo, não são contadas através da forma que estamos acostumados, no qual e apresentar o universo em si junto com a narrativa, porém em *Fallout*, assim como outros RPGs, a história do universo é contada através de diálogos específicos e principalmente através de terminais, que possuem a forma de computadores grandes. E em muitos casos esses terminais contam a história de um local ou de algum fato do universo de *Fallout*, e algo que vale constar é que esses terminais estão espalhados pelo jogo, ou seja, caso o jogador queira saber sobre algum fato específico do universo de *Fallout* ele terá que procurar um terminal específico, ou um personagem específico e utilizar as informações que o jogador conseguir extrair dos diálogos, fazer perguntas para os diálogos encontrados e tirar suas próprias conclusões. O que pode ser uma grande ferramenta de incentivo ao ensino de história.

Porém vale constar que jogos digitais não são apenas destinados para jovens, já que eles também podem apresentar, temáticas mais violentas, como é o próprio caso de *Fallout* que consegue abranger tópicos sensíveis ou polêmicos, como já dito anteriormente, se utilizando de um humor ácido e satírico, inclusive uma das críticas mais constantes é o racismo

⁷¹BOYER, Paul. *Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons*. Columbus: Ohio State University Press, 1998. cap. 14, p. 87–94.

⁷² BOYER, Paul. *Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons*. Columbus: Ohio State University Press, 1998. cap. 14, p. 307–333.

presente dentro da sociedade norte americana. Isso claro se deu graças a uma mudança de foco onde vários títulos começaram a surgir mirando principalmente em públicos mais velhos, e *Fallout*⁷³ foi desses títulos criados durante a década de 90.

Porém muitos indivíduos vêm se preocupado com o alto número desses títulos violentos, e vem mais os jogos como algo prejudicial para os jovens do que algo benéfico, muito por conta da violência escolar que afeta diversos sistemas de ensino, e um dos eventos que marcou bastante essa violência e o uso de jogos eletrônicos como botes expiatórios, são os massacres escolares, que acabam em mortes de alunos, professores e outros funcionários escolares. Por anos os jogos digitais foram apontados como as principais influências dos massacres. O que deixa evidente no texto de Magda Soares menciona é que é mais fácil qualquer alternativa do que de fato resolver o problema⁷⁴. Isso se torna ainda mais visível dentro do sistema educacional norte americano que possui uma cultura de bullying nas escolas e uma cultura armamentista em sua sociedade. Embora massacres os jogos eletrônicos serem frequentemente culpados, por serem influências negativas que em tese influenciam os jovens a cometerem esses atos violentos. Porém não existe nenhuma comprovação que isso seja de fato verdade. Isso na verdade é uma consequência, já que é muito mais fácil culpar um elemento em específico do que de fato entender e resolver o problema. O que acaba fazendo com que os jogos eletrônicos acabem sendo vistos como o principal causador dessa violência dentro das escolas.

Porém algo que inviabiliza o uso mais ampliado dos Jogos Eletrônicos dentro do sistema educacional, é a falta de infraestruturas dentro das escolas, em especial das que estão distantes dos grandes centros urbanos. Em regiões tão afastadas que algumas áreas não possuem internet de qualidade, o que infelizmente dificulta a conexão e a interatividade em jogos online, e no caso de jogos apenas single player, alguns exigem certos requerimentos, principalmente os jogos mais avançados, e na maioria das vezes os computadores que estão presentes nas escolas, não possuem o nível de recursos necessários para rodar tais jogos, com exceção de jogos mais antigos, como por exemplo dos primeiros jogos da franquia *Fallout*, lançados durante a década de 90, que foram feitos se baseando nos requerimentos e nas tecnologias dos computadores da época, que não tinham tanto poder de processamento, em comparação com os computadores atuais.

⁷³ FALLOUT. [Série de jogos eletrônicos]. Rockville, MD: Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, 1997–presente.

⁷⁴ SOARES, Magda. Linguagem e escola: uma perspectiva social. In: ———. Linguagem e escola: uma perspectiva social. 17. ed. São Paulo: Ática, 2000. cap. 5, p. 52- 65

Vale constar que quando é mencionado sobre a utilização de jogos dentro de escolas, principalmente de forma mais ampla, também é necessário entender as diferentes realidades presentes na educação, pois enquanto existem escolas que vão ter uma infraestrutura adequada, outras muitas precisam lidar com uma falta de recursos constantemente, fazendo com que uma possível implementação dos jogos dentro dessas escolas, antes é preciso fazer pesquisas para compreender melhor o impacto dos jogos não apenas dentro dessas escolas, mas também entender o possível impacto dentro dessas comunidades.

Para uma ampla utilização dos jogos eletrônicos em meio ao sistema educacional, é necessário o investimento intensivo dentro do sistema educacional, além de um investimento em infraestrutura e disponibilizar uma melhor conexão à internet dentro das escolas, para atividades online. Além de ser necessário um investimento na área de produção de jogos eletrônicos, pois essa área do entretenimento é composta, principalmente por profissionais especializados em produção de jogos eletrônicos.

Vale constar que a utilização de jogos não substitui a função de um educador humano, dentro do sistema educacional, mas na verdade é apenas uma ferramenta. O professor ainda é necessário, pois nada de fato substitui o contato humano dentro do sistema educacional. Além disso mesmo uma turma utilize jogos que incentivem o pensamento historiográfico, ainda irão precisar de instruções para realizar os trabalhos com os jogos eletrônicos, o que exige a presença de um professor, guiando os alunos e dizendo quais são os principais objetivos das atividades. Ou seja, para uma implementação efetiva dos jogos eletrônicos dentro de sala de aula é necessário criar estratégias e metodologias que melhor atenda os conteúdos das aulas. Então é necessário pesquisas que possuam como principal objetivo a melhor implementação dos jogos dentro de salas de aula.

Com a utilização a interatividade, a criação de mundo, a narrativa, os cenários, as artes apresentadas, e principalmente a lore, do jogo, fazem com que os jogadores, principalmente os que já estão mais envolvidos com a trama apresentada, quererem compreender o mundo em que eles estão interagindo. E como já foi dito antes a lore de Fallout se baseia em aspectos realistas, inclusive emulando o clima de tensão entre os Estados Unidos contra uma superpotência Comunista, que no caso de Fallout, a China passa a ter esse papel, e essa tensão se mostra bem visível por meio dos terminais e jornais da encontrados nos próprios jogos. O que faz o jogador procurar as respostas para a atual situação em que o mundo de Fallout se encontra, além de poder ter a liberdade de questionar aos próprios NPCs sobre determinadas questões. E a questão visual se torna de grande relevância também, pois como já foi dito anteriormente, o que acaba contribuindo para a experiência do jogador o fazendo de

fato se sentir explorando ruínas antigas. Cada detalhe apresentado para o jogador, cria uma atmosfera intrigante em um mundo diferente do nosso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDRADE, Elizabeth Suazo. Games e a indústria cultural: o impacto sociocultural dos jogos eletrônicos. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) — Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Ciências Sociais, Uberlândia, 2022.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Café História: divulgação científica de História na Internet. In: CARVALHO, Bruno Leal Pastor de; TEIXEIRA, Ana Paula Tavares (org.). História Pública e Divulgação de História. Belo Horizonte: Letra & Voz, 2019.

Boyer, Paul S. Fallout: A Historian Reflects on America's Half-Century Encounter with Nuclear Weapons. Columbus, OH: Ohio State University Press, c1998.

CAPELATO, Maria Helena Rolim. História e cinema: dimensões históricas e audiovisual. História, São Paulo, v. 26, n. 2, 2007.

FOLHA DE SÃO PAULO. Artigo Harris programava e era fã de jogos violentos. São Paulo, Segunda-feira, 03 de Maio de 1999 (consultado em:

<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mundo/ft03059910.htm> (12:05) 24/05/2025)

FRANKLIN, John Hope. Raça e história: ensaios selecionados (1938–1988). Tradução de Mauro Gama. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional; Editora UFRJ, 1999.

FUKUYAMA, Francis. The end of history? The National Interest, n. 16, p. 3–18, 1989.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

O GLOBO- SÃO PAULO. Os games estimulam atos violentos como afirmou Lula? Não, diz a ciência. São Paulo 19/04/2023 (consultado em:

<https://oglobo.globo.com/saude/noticia/2023/04/os-games-estimulam-atos-violentos-como-affirmou-lula-nao-diz-a-ciencia.ghtml> (11:38) 28/06/2025)

PAXTON, Robert O. A anatomia do fascismo. Tradução de Patrícia Zimbres e Paula Zimbres. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

Playstation.com. Concord support. Find out about Concord. (consultado em:

<https://www.playstation.com/en-us/support/games/concord-support/> (12:30) 15/05/2025)

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo Carreiro; FERRAZ, (Organizadores). Salvador: EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015.

SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e a História. In: MENESES, Ulpiano T. Bezerra de (org.). *O historiador e suas imagens*. São Paulo: Contexto, 2003.

SANTOS DORNELLES, D.; BRAGIO BONALDO, R. História e distopia: três abordagens teóricas (presentismo, atualismo e um futuro sem precedentes). *Revista Aedos*, [S. l.], v. 13, n. 30, p. 21–41, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/105283>. Acesso em: 12 abr. 2025.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. *Medal of Honor: videogames, história e os esquecimentos sobre a II Guerra Mundial*. *Revista História: Questões & Debates*, Curitiba, v. 63, n. 1

SOARES, Magda. Linguagem e escola: uma perspectiva social. In: ———. *Linguagem e escola: uma perspectiva social*. 17. ed. São Paulo: Ática, 2002.

SQUIRE, Kurt. *Video Games and Education [Videogames e Educação]*. New York: Teachers College Press, 2011.

TURIN, Rodrigo. A “catástrofe cósmica” do presente: alguns desafios do antropoceno para a consciência histórica contemporânea. *Revista Brasileira de História*, v. 40, n. 84, p. 79–100, 2020.

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1: <https://br.pinterest.com/pin/567735096758328821/> 09/11/2025 (11:55)

Figura 2: <https://www.tecmundo.com.br/internet/53276-galo-frito-2-maior-canal-brasileiro-do-youtube-fatura-r-70-mil-por-mes.htm> 09/11/2025 (11:52)

Figura 3: https://www.youtube.com/watch?v=pu6_Dpp35k4 08/11/2025 (13:32)

Figura 4: <https://www.youtube.com/watch?v=WhHFzFIh8Ac> 09/11/2025 (11:49)

Figura 5: Captura autônoma da tela de Fallout 4

Figura 6: [Fallout 3 ad: Pulowski Preservation Services](#) 09/11/2025 (11:42)

Figura 7: Captura autônoma da tela de Fallout 4

Figura 8: [Vault Tec Commercial](#) 09/11/2025 (12:13)

Figura 9: Captura autônoma da tela de Fallout 3