

DO OTIMISMO NUCLEAR À DESTRUIÇÃO: UMA ANÁLISE HISTÓRICA E CULTURAL DA FICÇÃO PÓS APOCALÍPTICA DE *FALLOUT**

FROM NUCLEAR OPTIMISM TO DESTRUCTION: A HISTORICAL AND
CULTURAL ANALYSIS OF *FALLOUT*'S POST-APOCALYPTIC FICTION

Juliana Stonoga**

Resumo: O presente artigo busca analisar a resignificação do período da Guerra Fria abordada na narrativa dos jogos de *Fallout*, focando nas consequências da Era Atômica e seu impacto na sociedade. O objetivo delimita-se em entender de que forma os desenvolvedores buscam assimilar os fatos com a ficção, analisando a posição dos Estados Unidos em períodos de tensão, assim como a promoção de discursos de militarismo, poder nuclear e consumismo pelo governo. Através de uma metodologia baseada em estudos de História Cultural e Semiótica, a pesquisa apresenta de que maneira *Fallout* promove uma crítica subjetiva ao otimismo nuclear e ao consumismo excessivo disseminados durante a metade do século XX. Desse modo, *Fallout* convida os jogadores a ponderar a respeito desses temas de maneira recreativa, proporcionando uma reflexão a respeito das ações governamentais e da influência da tecnologia nuclear na sociedade.

Palavras-chave: American Way of Life; Bomba Atômica; Era Atômica; *Fallout*; Guerra Fria.

Abstract: The present article aims to analyze the re-signification of the Cold War period as depicted in the narrative of the *Fallout* games, focusing on the consequences of the Atomic Age and its impact on society. The objective is to understand how the developers seek to assimilate facts with fiction, examining the position of the United States during periods of tension, as well as the promotion of discourses on militarism, nuclear power, and consumerism by the government. Through a methodology based on Cultural History and Semiotics studies, the research demonstrates how *Fallout* promotes a subjective critique of the nuclear optimism and excessive consumerism spread during the mid-20th century. Thus, *Fallout* invites players to ponder these themes in a recreational manner, providing a reflection on governmental actions and the influence of nuclear technology on society.

Keywords: American Way of Life, Atom Bomb, Atomic Age, *Fallout*, Cold War.

* Artigo fruto de pesquisa orientada pela Profª Drª Adriana Mocelim, professora adjunta da Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Possui Graduação (2003), Mestrado (2007), Doutorado (2013) e Pós-doutorado (2022) em História pela Universidade Federal do Paraná.

** Graduada em Bacharelado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2024).

INTRODUÇÃO

Guerra. Guerra nunca muda. No ano de 1945, meu tatara-tataravô, servindo ao exército, se perguntou quando voltaria para casa, para sua esposa e seu filho que nunca tinha visto. Ele realizou seu desejo quando os EUA encerraram a Segunda Guerra Mundial, lançando bombas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki. O mundo aguardava o Armagedom, em vez disso, algo milagroso aconteceu. Começamos a usar a energia atômica não como arma, mas como uma fonte quase ilimitada de poder. As pessoas desfrutavam de luxos que antes eram considerados o reino da ficção científica. Robôs domésticos, carros movidos a fusão, computadores portáteis. Mas então, no século XXI, as pessoas acordaram do sonho americano. Anos de consumo levam à escassez de todos os principais recursos. O mundo inteiro desmoronou. A paz tornou-se uma memória distante. Estamos agora no ano de 2077. Estamos à beira de uma guerra total e tenho medo. Para mim, para a minha esposa, para o meu filho pequeno, porque, se o meu tempo no exército me ensinou uma coisa: é que a guerra, a guerra nunca muda (Fallout 4, 2014, tradução nossa)¹.

A partir de uma representação retrofuturista da sociedade norte-americana da metade do século XX, a narrativa de *Fallout* desenvolve-se em uma linha do tempo alternativa que se diverge após o fim da Segunda Guerra Mundial, onde a energia nuclear passa a ser utilizada como fonte de combustível e eletricidade, sendo vista como o “ás” do progresso econômico, marcando grande avanço tecnológico nas décadas seguintes. Contudo, o uso desenfreado dos recursos naturais do planeta resulta em uma disputa pelas fontes remanescentes entre as grandes potências econômicas da época, os Estados Unidos (EUA) e a China, retratada como antagonista comunista. No entanto, no ano de 2077, a tensão política entre os dois países culmina em um conflito nuclear mundial, denominado de Grande Guerra, que por consequência destrói o mundo que se conhece hoje.

Após séculos desse conflito, o universo jogável de *Fallout* retrata as consequências da destruição atômica, onde os Estados Unidos são caracterizados por um cenário em ruínas e solidão, governado por um sonho americano destruído. Através de um ambiente pós-apocalíptico, os jogos apresentam um mundo sombrio, baseado nos horrores que a ciência da década de 1950 previa para um futuro apocalipse nuclear, apresentando de forma subjetiva e

¹ Texto original: War. War never changes.

In the year 1945, my great-great grandfather, serving in the army, wondered when he'd get to go home to his wife and the son he'd never seen. He got his wish when the US ended World War II by dropping atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki.

The World awaited Armageddon; instead, something miraculous happened. We began to use atomic energy not as a weapon, but as a nearly limitless source of power.

People enjoyed luxuries once thought the realm of science fiction. Domestic robots, fusion-powered cars, portable computers. But then, in the 21st century, people awoke from the American dream.

Years of consumption lead to shortages of every major resource. The entire world unraveled. Peace became a distant memory. It is now the year 2077. We stand on the brink of total war, and I am afraid. For myself, for my wife, for my infant son - because if my time in the army taught me one thing: it's that war, war never changes.

fictícia as marcas que a Guerra Fria e o início da Era Atômica deixaram no imaginário norte-americano, contrapondo esse panorama com um humor irônico e nostálgico.

O presente artigo emprega como objeto de estudo a franquia de *Fallout* em seus primeiros cinco jogos (*Fallout* [1997], *Fallout 2* [1998], *Fallout 3* [2008], *Fallout: New Vegas* [2010] e *Fallout 4* [2014]), explorando de que forma a narrativa busca ressignificar a Guerra Fria e suas consequências, incorporado à sua ficção, assim como as ações tomadas pelo governo estadunidense durante esse período, através de estratégias de *marketing* e de discursos nacionalistas. Também analisa-se o contexto de criação dos jogos a fim de entender o motivo dos desenvolvedores na escolha do tema. O estudo emprega a bibliografia de autores como Johan Huizinga e Espen Aarseth para o que diz respeito à utilização de jogos como fonte historiográfica, assim como estudos da área de relações internacionais para a análise da conjuntura geopolítica pós-Guerra Fria, a fim de entender a escolha da China como antagonista ideológico. Além disso, aplica-se também ensaios da área da História Cultural, dando enfoque aos conceitos de semiótica e iconografia, para a análise estética através de elementos e imagens dos jogos, licenciadas pela *Bethesda Softworks*, através do portal *Fallout Wiki*.

VIDEOGAMES E HISTORIOGRAFIA

De acordo com Malliet e De Meyer (2005, p. 25), em 1974, o lançamento do RPG de mesa (*role playing game*) *Dungeons & Dragons* deu grande popularidade aos jogos de representação e simulação da realidade. O primeiro *set* de *Dungeons & Dragons* introduzia os jogadores em uma fantasia pela Europa Medieval, transformando-os em magos, clérigos, bárbaros e bardos de diferentes raças como elfos, anões e ogros. Não tardou para que o popular RPG influenciasse na criação de jogos com temáticas envolvendo elementos históricos e influenciasse abertamente também na indústria dos *videogames*.

A tecnologia na indústria dos *videogames* vem se aperfeiçoando de forma que, nos últimos anos, diversos jogos têm desenvolvido gráficos quase realistas e com narrativas que, por muitas vezes, fundamentam-se a partir de momentos e estética histórica. Atualmente, é possível encontrar uma quantia inimaginável de jogos que abordam as mais diferentes facetas da história, seja por uma simbólica menção ou por imergir completamente o jogador em guerras históricas. A franquia de *God of War* (Sony Interactive Entertainment, 2005-2022), desenvolvida pela *PlayStation*, utiliza elementos da mitologia nórdica e grega, *Medal of Honor* (Sony Interactive Entertainment,

Do otimismo nuclear à destruição

Electronics Arts, 1999), idealizada pelo diretor e cineasta Steven Spielberg, aborda o período da Segunda Guerra Mundial, e *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) constroi um cenário de velho-oeste americano.

Dessa mesma forma, *Fallout* utiliza elementos característicos dos “Anos Dourados” (1950) em seu mobiliário, como televisões de tubo, móveis e paredes de cores pastéis, trazendo a estética que era valorizada e comercializada durante esse período, juntamente com elementos retrofuturistas² referente ao imaginário dessa época. Diversos pôsters, vídeos e propagandas promocionais anunciando o estilo perfeito da vida cotidiana, que retratam o *American Way of Life*³, se encontram dispostos por todos os lugares. Além disso, a trilha sonora escolhida traz canções clássicas como *Atom Bomb Baby* (The Five Stars, 1957), *The End of the World* (Skeeter Davis, 1962) e *Blue Moon* (Frank Sinatra, 1961), colaborando para a imersão do jogador em um cenário nostálgico.

Desde seu início na década de 1960, a indústria de jogos eletrônicos tem-se transformado num empreendimento multimilionário da área de entretenimento que molda a cultura contemporânea. Além de sua evolução súbita no mercado, os *videogames* trazem consigo uma perspectiva única no que diz respeito à análise histórica, assim abrindo uma nova porta no campo historiográfico para a utilização dos jogos eletrônicos como fonte. Colocando-os como objeto de análise, torna-se possível realizar estudos relacionados à representação, estética, estudos etnográficos e, inclusive, analisar mudanças culturais e tendências políticas que moldaram a sociedade ao longo do tempo.

O jogo como elemento cultural

Antes de adentrar na questão metodológica da análise de *videogames* como fonte, torna-se importante entender o papel lúdico dos jogos e de que maneira eles

2 O retrofuturismo é geralmente definido como um movimento artístico que explora a influência das representações do futuro produzidas numa época anterior, expressando uma nostalgia pela lembrança dessas antecipações, equilibradas entre passado e futuro, alienação e as promessas de redenção oferecidas por novas tecnologias. Não diz respeito especificamente à arquitetura, mas também à música, literatura, cinema, quadrinhos, videogames e moda (Prodi, 2019, p. 138, tradução nossa).

Texto original: etrofuturism is generally defined as an art movement that explores the influence of depictions of the future produced in an earlier era, expressing a nostalgia for the remembrance of those anticipations, balanced between past and future, alienation and the promises of redemption offered by new technologies. It does not concern architecture specifically, but also music, literature, film, comics, video-games and fashion.

3 Denominado como American way of life, tal modelo possuiu papel relevante na primeira metade do Século XX, quando o reforçar dos valores individuais e coletivos foi um pilar na reconstrução econômica e social dos Estados Unidos após a crise financeira de 1929. De outra forma, este modelo colaborou também na consolidação — e na formação — de estilos de vida ao longo do mundo sobre a constituição de um cotidiano desejado, ambicionado, fulgurante, recompensador e idealizado, tangibilizado pela boa vida daqueles que dele usufruem — na medida de seu poder de compra e dos bens adquiridos e exibidos a seus pares (Cunha, 2017, p. 18).

influenciam num âmbito de coletividade social e como encontram-se atrelados à cultura. Em *Homo Ludens*, publicado em 1938, o historiador holandês Johan Huizinga discorre sobre o papel dos jogos, ou do lúdico, como base de estudo etnográfico e fonte de representação cultural, atribuindo ao sentido de lúdico presente no dinamismo humano como uma escapatória da realidade, no qual o indivíduo se encontra imerso na temporalidade que o jogo proporciona. Dessa forma, a ludicidade tende a manifestar-se em grande parte das atividades cotidianas humanas, não apenas em brincadeiras infantis e atividades recreativas, como comumente é atrelado ao significado de “jogo” e “jogar” (Huizinga, 2019, p. 16).

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Tome-se, por exemplo, o caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las; em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras (*Ibidem*, 2019, p. 5).

De acordo com Huizinga (2019, p. 6), o jogo e a cultura se encontram entretecidos, porém anteriormente essa correlação não era expressa e muito menos validada, ao contrário dos dias de hoje, onde entende-se a importância dos jogos e a forma que estes se encontram presentes nos mais diferentes aspectos da sociedade. “A história complementada por cultural, política, visual, oral etc. não abre mão de ser, antes de mais nada, o estudo das sociedades humanas no tempo” (Mauad, 2016, p. 38). Ludologistas explicam que os jogos digitais devem ser observados como um processo cultural, que fornece conhecimento ao jogador que está inserido dentro da realidade virtual atribuída por ele, assim jogos com narrativas distópicas fornecem um significado mais profundo à experiência lúdica e didática (Schulzke, 2014, p. 317). A partir dessa definição, *videogames* que fornecem plano de fundo baseado na história podem ser utilizados como objeto de estudo em diferentes âmbitos acadêmicos, assim como ser analisados como fonte historiográfica.

O historiador Espen Aarseth (2003) afirma que os estudos na área de jogos, principalmente em relação à estética, têm ganhado destaque no âmbito acadêmico das Ciências Humanas somente a partir das últimas duas décadas.

Do otimismo nuclear à destruição

Diferente do estudo de jogos na matemática ou ciências sociais, que são muito mais antigos, os jogos se tornaram objeto de estudos humanísticos apenas após os computadores e videogames se tornarem populares. Essa falta de interesse persistente pode parecer estranha, porém somente se olharmos jogos tradicionais e jogos de computador como intrinsecamente semelhantes, que no caso não são. Nós podemos tentar explicar essa lacuna observando que os jogos são geralmente vistos como triviais e vulgares pelas elites estéticas e teóricas que cultivam a análise de objetos de mídia artística: literatura, as artes visuais, teatro, música, etc. (Aarseth, 2003, p. 1, tradução nossa)⁴.

O historiador explica que é necessário levar em conta três dimensões principais que caracterizam qualquer jogo: A *gameplay*, ou a jogabilidade, considerando as ações dos jogadores e suas estratégias; A estrutura do jogo, como regras do universo interativo e regras pré-estabelecidas, tal qual sistemas de lutas e recompensas; E o universo do jogo em si, considerando seu design, narrativa e espaço. Partindo desses três princípios, qualquer jogo pode tornar-se objeto de estudo, desde esportes a jogos de tabuleiro. A partir dessas três premissas, focando em cada um dos níveis respectivamente, têm-se três perspectivas diferentes de pesquisa: Sociológica, etnológica e psicológica; Design, Negócios, Ciência da computação; Arte e estética, História e estudos culturais. Desse modo, jogos que se apropriam da história como plano de fundo tendem a ter correlação com os três níveis pré-determinados.

A análise semiótica pode também ser aplicada ao estudo de *videogames*. A semiologia, ou semiótica, caracteriza-se como a área que sintetiza os signos culturais presentes dentro das produções humanas e os reflexos de sua criação, atuando como mediadores entre as imagens e sua época, mostrando-se importante quando a experiência de um coletivo se torna objeto de estudo (Mauad, 2016, p. 34). A semiologia surge da necessidade de uma disciplina que interprete historicamente o imaginário e a mentalidade social coletiva subentendida em intervenções humanas.

[...] toda arte é histórica, portanto, toda imagem possui uma historicidade fundamentada em uma prática cultural e social; assim como o conceito de cultura visual compreende a visualidade como fenômeno social. Dessa forma, a visualidade não se fundamenta somente em imagens, é claro, mas também em um conjunto de textos não visuais que apoiam a criação de imagens por sujeitos históricos em um circuito social ampliado (Mauad, 2016, p. 41).

⁴ Texto original: Unlike game studies in mathematics or the social sciences, which are much older, games became subject to humanistic study only after computer and video games became popular. This lack of persistent interest might seem odd, but only if we see traditional games and computer games as intrinsically similar, which they are not. We might try to explain this lack by noting that games are usually seen as trivial and low-brow by the aesthetic and theoretical elites who cultivate the analysis of artistic media objects: literature, the visual arts, theatre, music, etc

Dentro da análise semiótica, o conceito de iconografia é usado para contextualizar as imagens visuais dentro de seus contextos históricos e culturais, envolvendo a identificação de elementos visuais de determinada época ou cultura e o entendimento de como esses elementos evoluem ao longo do tempo. A união da semiótica e da iconografia permite aos historiadores analisar e compreender a mentalidade pública acerca de eventos, ideias filosóficas, políticas, econômicas e religiosas em diferentes contextos sociais, moldadas através de imagens e símbolos visuais. Juntamente, a iconologia é empregada quando qualquer produção visual é entendida como um objeto que carrega a individualidade e o imaginário de um coletivo social, podendo revelar hábitos de um povo ou período, pontos de vista religiosos ou filosóficos, etc. “A análise iconológica se caracteriza pela investigação dos significados intrínsecos, ou do conteúdo” (Oliveira, Nunes, 2010, p. 311).

[...] A imagem é considerada como um registro dos múltiplos significados possíveis do contexto histórico que ela espelha e é produto. Assim, entendemos que uma mesma imagem pode gerar vários enfoques e significados, o que é possível justamente pelo caráter visual, não textual, das peças (*Ibdem*, 2010, p. 312).

Por fim, é preciso salientar que ao utilizar um *videogame* como objeto de estudo historiográfico é fundamental ter em vista não apenas o período histórico apresentado e se é historicamente preciso, mas também deve-se ter consciência de que essa não é a intenção dos desenvolvedores durante a criação do jogo. Neste caso, o papel do historiador situa-se em entender de que modo a narrativa é construída a partir do imaginário dos desenvolvedores em sua época de criação. Visto que o presente artigo aborda uma análise de representação, mostra-se necessário um estudo prévio vinculado ao contexto de produção do jogo. Partindo dessa premissa, a análise da narrativa de *Fallout*, atrelando-a ao contexto do final do século XX, época em que o primeiro jogo foi desenvolvido, requer um estudo que compreenda a relação política sino-americana, sobretudo a partir da década de 1990, a fim de entender a escolha por parte dos idealizadores em utilizar a China como adversário dos EUA, e não a Rússia, em um contexto de Guerra Fria.

CONTEXTO DE CRIAÇÃO

O primeiro jogo da franquia de *Fallout* começou a ser desenvolvido em meados de 1995, em um cenário no qual a Era Atômica vinha enfrentando mudanças desde a década de 1960, com a assinatura do Tratado de Não-Proliferação Nuclear⁵, em 1968; o desastre da Usina Nuclear de Chernobyl, em Pripyat na Rússia, em 1986; e com a assinatura do Tratado de Forças Nucleares de Alcance Intermediário, em 1987, entre Ronald Reagan e Mikhail Gorbachev. Dentro desse contexto, a Guerra Fria foi oficialmente encerrada em 1991, levando ao fim da União Soviética (URSS) após a renúncia de Mikhail Gorbachev. Ao mesmo tempo, a nação chinesa crescia no âmbito político e econômico, estreitando suas relações com os EUA e conquistando um lugar no cenário internacional que outrora havia sido ocupado pela URSS.

Apesar de construir semelhanças com a Guerra Fria em uma perspectiva histórica, ideológica e estética, *Fallout* apresenta a China como a nação comunista concorrente dos EUA, não a União Soviética. Partindo dessa definição, vê-se essencial analisar o processo que proporcionou a ascensão da China como potência econômica emergente que substituiu a posição da URSS como “nação comunista do Oriente”, a fim de compreender o motivo dos desenvolvedores do jogo nessa escolha.

Relação política sino-americana

O fim da Guerra Fria incitou profundas transformações no posicionamento dos Estados e na globalização que conduziu à construção de uma nova ordem mundial. A China rompeu seus vínculos com a URSS e aproximou suas relações com os EUA, buscando obter recursos para ampliar seus projetos de desenvolvimento econômico e social. Nesse mesmo contexto, os EUA lançaram uma política de engajamento com a finalidade de introduzir a China no cenário internacional, fornecendo recursos e contemplando seu papel na segurança regional. A entrada da China no Conselho de Segurança da ONU, em 1971, colocou fim ao afastamento de ambos os países, normalizando suas relações e reduzindo a ameaça de conflitos militares.

O intuito de ambas as nações consistia em derrotar o poder que a URSS detinha, mesmo que para tanto se tornasse necessário deixar de lado políticas ideológicas. Essa

5 O Tratado de Não-Proliferação Nuclear (TNP), assinado em 1 de julho de 1968, legitimou a posse de armamento nuclear para os Estados Unidos, a Rússia (URSS), a Grã-Bretanha, a França e a China, proibindo para os outros países. O TNP consistia na não-proliferação de armas nucleares, no desarmamento gradual das potências detentoras e na utilização pacífica de energia nuclear. Os demais países compactuaram em não deter armamento ou tecnologia nuclear (Zhebit, 2008, p. 115).

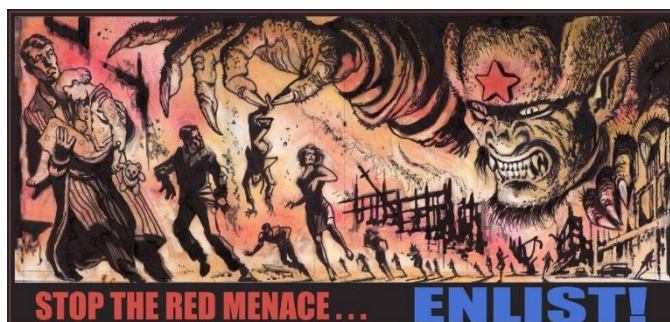
relação política pode também ser entendida de um ponto de vista estratégico, tal como um acordo mútuo de salvaguarda de países que portam certo grau de vulnerabilidade em questões de segurança a problemas relacionados a emergência nuclear, terrorismo e problemas envolvendo a Coreia do Norte (Shu, 2005, p.5). Esse acordo governamental sino-americano adquiriu um papel central na busca de harmonia entre as nações e colaborou para concretizar a inserção da China na conjuntura internacional pós-Guerra Fria (Kissinger, 2011, p. 01).

A posição adotada pelos EUA no período pós-Guerra Fria visava impulsionar sua política externa e manter sua hegemonia política de forma que ela se compatibilizasse com a nova ordem internacional, buscando estabilizá-la. Durante a década de 1990, essa ação teve como um dos objetivos principais integrar gradativamente a China nesse cenário. De uma perspectiva realista, entende-se que essa política se tratava também de um mecanismo de prevenção de conflitos e uma estratégia de preservação dos interesses norte-americanos em relação à China. Esse movimento por parte dos EUA possibilitou a expansão comercial chinesa e sua inserção no cenário internacional. Desde o acordo entre as potências, a política externa chinesa vem dando ênfase em impulsionar todas as nações em uma nova ordem econômica internacional, buscando conciliar seu papel de grande potência com seu objetivo de inserção no cenário internacional, preservando políticas de cooperação com outros países, sobretudo com os EUA.

A partir dessa conjuntura internacional, a China tem-se mostrado como um país economicamente emergente e uma ameaça à soberania mundial dos EUA. Dessa maneira, entende-se a preocupação dos EUA em relação a dominação da economia global por parte dos países da Ásia Leste e como esse cenário político influencia tanto na ideia de uma Rússia impotente, com a queda da URSS em 1991, quanto no surgimento do imaginário de um novo “inimigo comunista” que amedronta o poderio do capitalismo estadunidense. Partindo desse pressuposto, entende-se o motivo da escolha por parte da equipe de criação de *Fallout* em colocar a China para contracenar com os EUA em uma guerra política, econômica e ideológica.

Do otimismo nuclear à destruição

Figura 1 – Propaganda de alistamento americana representando a “ameaça vermelha” como um monstro, escrito: “Contenha a ameaça vermelha... Aliste-se!”



Fonte: Poster (Fallout 3), Fallout Wiki

O debate ideológico entre comunismo e capitalismo, bem como a narrativa que prevalece mostrando os Estados Unidos como herói, têm sido aplicados para construir uma ideia de capitalismo global e promover a liderança americana no sistema internacional. Desde a metade do século XX, essa narrativa vem ganhando força e sendo introduzida no meio cultural em filmes do cinema Hollywoodiano, com as séries de James Bond e Rocky Balboa, influenciando a opinião pública e reforçando as imagens em relação a Guerra Fria (Sandu, 2022, p. 613).

ANALOGIAS À GUERRA FRIA EM FALLOUT

Durante a produção de *Fallout* (1997) e *Fallout 2* (1998) os *videogames* ainda não eram avançados o suficiente e não haviam recursos suficientes para criar uma ambientação visual bem elaborada, assim como a equipe desenvolvedora não dispunha de um orçamento muito grande (GameSpot, 2012). Dessa forma, devido às limitações tecnológicas, os dois primeiros jogos são ambientados majoritariamente em cenários fechados com texturas e objetos repetitivos. Os *vaults*, são caracterizados por paredes de metal e alguns computadores corpulentos, as cidades são situadas em uma região desértica sem qualquer objeto por perto e as poucas localidades que encontram-se pelo mapa possuem o mesmo design de paredes de madeira e mobília destruída, num estilo pós-apocalíptica que remete a mesma de *Mad Max*. Poucos são os espaços que possuem alguma estética que destoa desse padrão e mesmo esses são mobiliados com objetos repetitivos. O cenário que nos dias atuais caracteriza a franquia de *Fallout* foi implementada somente a partir do lançamento de *Fallout 3*, em 2008, em vista disso, a

análise estética das fontes do presente artigo dará ênfase aos três últimos jogos da franquia.

American Way of Life e consumismo

A sociedade anterior à Grande Guerra de *Fallout* fundamenta-se a partir do uso da energia nuclear e no discurso progressista que ela motiva. O modo de vida proporcionado por essa nova tecnologia é disseminado como o objeto principal do progresso econômico, permitindo atingir o modo de vida ideal tão sonhado pelos americanos. Através de propagandas comerciais, o estilo de vida representado por uma família estável e, de certa forma, perfeita é divulgado e vangloriado, retratando uma família adepta da tecnologia e do estilo de vida reconfortante e sossegado que esta proporciona, dispondo de robôs que desempenham o papel de “ajudante da casa”, usufruindo de carros super-tecnológicos e, no geral, de bens de consumo. Os *trailers* promocionais de lançamento dos jogos mostram o estereótipo de uma típica família americana, que toma café das manhãs todos os dias juntos, contrastando com um discurso irônico sobre a utilização da energia nuclear e seus riscos.

Tomando uma abordagem de extremo capitalismo, *Fallout* ironiza e exagera o estilo de vida idealizado pela sociedade americana logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, denominado de *American Way of Life*. O olhar nostálgico que surge para com o período referente a metade do século XX é o de uma sociedade suburbana e doméstica, que reforça os valores tradicionais familiares e alude a tempos mais simples e seguros (McClancy, 2018), contrastando com temor de uma devastação global resultado de uma guerra devido às questões geopolíticas, cenário presente durante a Era Atômica e que, de certa maneira, persiste até o século XXI.

Os anos 50, e o futuro que imaginaram, são tranquilizantes para os americanos, para quem as transformações no tecido social parecem angustiantes; e, como destaca Cara Greenberg, a decoração e o design do próprio período tornaram-se reconfortantes por meio da associação: "Aqueles lustres estelares, relógios atômicos e mesas bumerangues tornaram-se símbolos adorados de uma época mais simples e direta, quando as opções eram menores, os papéis de gênero bem definidos, a energia atômica ainda é uma ideia positiva e a ansiedade não é tão difundida" (Greenberg *apud*. McClancy, 2018, tradução nossa)⁶.

⁶ Texto original: The Fifties, and the future they imagined, are reassuring to Americans for whom transformations in the social fabric seem overwhelming; and as Cara Greenberg points out, the decor and design of the period itself has become reassuring through association: "Those starburst chandeliers, atom clocks, and boomerang tables have become beloved symbols of a simpler, more straightforward time, when options were fewer, sex roles clear cut, atomic energy still a positive idea, and anxiety not so pervasive"

O *American Way of Life* foi modelo de comportamento implementado pelo governo americano logo após o fim da Segunda Guerra Mundial que visava reforçar os valores individuais e coletivos, pregando a ideia de que o trabalho leva ao progresso, propondo meios de usufruir de bens de consumo a fim de contribuir com a reconstrução da economia. Para colocar tal plano em ação, o Estado americano não somente tomou medidas políticas, mas também utilizou do *marketing* de grandes empresas que se alinhavam com as estratégias do governo. Percebe-se que *Fallout* se apropria desse artifício para fomentar a narrativa, no contexto de uma sociedade economicamente devastada após certo período de tensão, e de um estado que propaga ideais de consumismo desenfreado para aliviar as dores de uma geração que se encontra atormentada.

Os artefatos pré-guerra em *Fallout* refletem o “otimismo ingênuo” da cultura americana da década de 1950, como propagandas esperançosas em relação ao progresso social possibilitado pela energia nuclear, contraposto com a dura realidade enfrentada pela civilização americana (Kappel, Elliot, 2013, p. 266). O propagandismo, exibido na televisão e posters colados pelas paredes das cidades, espelha o caráter consumista americano e o modo com que a energia nuclear se integrou ao estilo de vida. A perspectiva do modo de vida atômico, atrelado a um discurso de patriotismo familiar e alinhado com a cultura consumista é perceptível em detalhes do cotidiano como o símbolo da rede de postos de abastecimento *Red Rocket* que é um foguete. Assim como o cereal consumido pelas crianças, *Sugar Bombs*, que é fabricado com o formato de uma mini bomba atômica, seu nome faz um trocadilho com a palavra “bomba” e o termo em inglês *sugar bomb* que é utilizado para denominar doces extremamente calóricos.

Figuras 2 e 3 – Propaganda do cereal *Sugar Bombs* (Fallout 4) e posto de abastecimento *Red Rocket* (Fallout 4)



Fonte: Sugar Bombs e Red Rocket, Fallout Wiki

Outro exemplo interessante que *Fallout* aborda nesse sentido é a bebida *Nuka-Cola*, uma espécie de refrigerante de cola comercializado em uma garrafa no formato de um foguete. O nome da bebida faz um trocadilho entre o nome *Coca-Cola* e *nuke*, palavra informal em inglês para bomba atômica. Esses itens representam a influência do otimismo tecnológico e do consumismo na distopia de *Fallout*, tendo propagandas construídas a partir de referências das antigas propagandas da própria *Coca-Cola*, que divulgavam essa cultura consumista.

A *Nuka-Girl*, uma moça de cabelos loiros, em estilo *pin-up*, vestida de roupas sensuais de astronauta e ostentando uma arma futurística, é apresentada como a personagem que caracteriza a bebida fictícia. Da mesma forma que as propagandas com belas mulheres faziam durante as décadas de 1950 e 1960, essa imagem colabora para a caracterização de uma sociedade tomada pelos ideais de consumo, além de propagarem a cultura armamentista e refletir um discurso capitalista e patriota (Dickert, 2021, p. 4).

Do otimismo nuclear à destruição

Figura 4 e 5 – Propagandas da Nuka-Cola (Fallout 4)



Fonte: Nuka Girl e Billboard (Fallout 4), Fallout Wiki

Durante a metade do século XX, o *American Way of Life* e a *Coca-Cola* caminharam juntos. O *marketing* que acompanhava o estilo de vida americano difundia os ideais de liberdade, os valores individuais e coletivos, visto que o ato de compra havia se tornado sinônimo de lazer e independência para as famílias americanas. Nesse contexto, a Coca-Cola apropriou-se dessa estratégia de propaganda entre as décadas de 1920 e 1950 para impulsionar a marca (Senhoras, 2020, p. 25). Essa estratégia comercial esteve fortemente ligada ao militarismo americano durante e depois da Segunda Guerra Mundial. Após o ataque à Pearl Harbor, o então presidente da Coca-Cola, Robert Woodruff, declarou que para cada soldado das forças armadas seria providenciado uma garrafa do refrigerante por cinco centavos, não importando o que custasse para a empresa. Esse movimento ilustra como os ideais de patriotismo americano e a publicidade em relação a Coca-Cola estavam conectados (Senhoras *apud* Pendergrast, 2020, p. 26).

A Coca-Cola ocupou um importante papel dentro do âmbito social americano e era um “sabor de casa” que os soldados americanos em alto-mar buscavam em meio a Segunda Guerra Mundial. [...] Para os americanos, a Coca-Cola [...] incorporava a ‘sublime essência americana’ [...] e perfeitamente representava um símbolo dos Estados Unidos e do estilo de vida americano (Crawford, Brennan, Khamis, 2021, p. 157, tradução nossa)⁷.

Juntamente à *Nuka-Cola*, *Fallout* apresenta o *Nuka-World*, um parque de diversões construído no pré-Guerra para comemorar o sucesso entorno da bebida, contendo diversas atrações que levam o visitante pela história do refrigerante, por meio

⁷ Texto original: Coca-Cola occupied an important place at the core of American social activity and was a ‘taste of home’ American soldiers overseas craved in the midst of World War Two. [...] For Americans, Coca-Cola [...] embodied ‘the sub-limated essence of America’ [...] and perfectly represented a symbol of the United States and the American way of life

de teatros, atrações com robôs, rodas gigantes e zoológicos. Essa localidade faz alusão aos parques da *Disneyland*, apresentando Cappy e Bottle como mascotes, com vozes que se assemelham às do Mickey Mouse e Pateta, e atrações que remetem às presentes nos parques da *Disney*, como o *Kiddie Kingdom (Fantasyland)*, *King Cola's Castle* (Castelo da Bela Adormecida), *Safari Adventure (Adventureland)* e *Cappy's Treehouse* (Casa da árvore do Tarzan). Assim como a *Disney* utiliza da ferramenta da nostalgia para explorar o patriotismo americano, trazendo um sentido de tranquilidade de tempos passados, a partir de uma conduta consumista que reflete o *American Way of Life*, o *Nuka-World* reforça essas mesmas ideologias e procura refletir os princípios econômicos que a sociedade norte-americana dentro do universo de *Fallout* idealiza.

Disneyland é o seu mundo. Aqui o tempo revive as memórias carinhosas do passado, e aqui a juventude saboreia o desafio e a promessa do futuro. A Disneyland é dedicada aos ideais, aos sonhos, e aos duros fatos que construíram a América, com a esperança de que seja uma fonte de inspiração e alegria para todo o mundo (Walt Disney, 1955, tradução nossa)⁸.

No contexto de *Fallout*, o estudo das referências ao pós-Segunda Guerra oferecem uma abordagem valiosa para entender de que forma os elementos visuais e simbólicos são utilizados para transmitir significados culturais dentro dos *videogames*. Assim, torna-se possível desvendar de que maneira as representações visuais, como propagandas, ícones, personagens e cenários, são empregadas para comunicar a cultura do *American Way of Life* dentro dos jogos.

Capitalização do medo

A metade do século XX foi uma época de revoluções sociais e culturais para a civilização americana e grande parte desse processo teve como influência a evolução tecnológica em massa e a industrialização, podendo-se associar essa mudança com a invenção da bomba atômica. Da mesma maneira que *Fallout* enfatiza os ideais estabelecidos pelo estilo de vida americano dentro do âmbito doméstico e recreativo, os jogos também o caracterizam em questões de políticas civis por parte do governo fictício.

Uma das estratégias do *American Way of Life* dizia respeito à segurança pública, em vista disso, após a detonação da primeira bomba atômica pela URSS, o governo

⁸ Disneyland is your land. Here age relives fond memories of the past, and here youth may savor the challenge and promise of the future. Disneyland is dedicated to the ideals, the dreams, and the hard facts that have created America, with the hope that it will be a source of joy and inspiration to all the world.

Do otimismo nuclear à destruição

estadunidense fundou a Administração Federal de Defesa Civil (*Federal Civil Defense Administration*). Durante o período da Guerra Fria, a ameaça de uma possível guerra nuclear mostrava-se como o preço a se pagar para defender a segurança da população americana dos perigos do “inimigo”. O instrumento utilizado para convencer a população a enfrentar a ameaça nuclear foi a implementação de políticas de defesa civil, dessa forma o governo estadunidense lançou filmes didáticos com o objetivo de ensinar os cidadãos a se protegerem em casos de ataque (Oakes, 1994, p. 6).

Na década de 1950, a AFDC dos EUA produziu um curta de animação denominado *Duck and Cover*, direcionado ao público infantil, estrelando uma tartaruga chamada Bert, que possui medo de possíveis ataques e ameaças invasoras. Esse curta informa o que é uma bomba atômica, desde sua criação até como identificar quando uma está sendo lançada em sua direção, demonstrando como é possível proteger-se de um ataque nuclear. O termo *duck and cover* refere-se ao ato de esconder-se embaixo de algum objeto e encobrir o rosto e a cabeça com os braços, essa conduta foi introduzida durante a Guerra Fria como um exercício de segurança para o caso de uma possível explosão nuclear.

Figura 6 – *Easter egg* de *Fallout* apresentando Bert, a tartaruga, dizendo: “Óh céus! Perigo!”. Abaixo, lê-se: “Crianças aprendam a encontrar abrigo” (*Fallout 3*)



Fonte: Poster (*Fallout 3*), *Fallout Wiki*

Assim como na vida real, *Fallout* introduz uma Administração de Defesa Civil (ADC), disponibilizada pelo Enclave (governo pré-Guerra), que age como um agente responsável por disseminar informações em relação à bomba atômica e como sobreviver ao ataque. Os trailers promocionais de lançamento dos jogos *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* e *Fallout 4* recriam esses curtas disponibilizados pela AFDC durante a década de 1950, explicando

sobre armas nucleares e advertindo sobre abrigos subterrâneos designados para proteger a família, denominados *vaults*.

Em 1961 em Berlim, o Presidente Kennedy alertou aos cidadãos sobre a possibilidade de um confronto nuclear com a URSS e orientou as famílias a se protegerem. Um ano depois, em 1962, os EUA enfrentaram a Crise dos Mísseis de Cuba, quando foi descoberta uma base de mísseis soviéticos no país. Movidos pelo medo, os cidadãos americanos buscaram informações sobre como comprar ou construir um abrigo subterrâneo em seus próprios terrenos (Bishop, 2019, p. 118). Com a alta demanda, os fabricantes começaram a anunciar abrigos subterrâneos projetados para a classe média trabalhadora, criando um vínculo entre as intenções do governo em relação à segurança civil e o instinto de sobrevivência da população.

Um estudo do mercado de abrigos subterrâneos domiciliares expõe as limitações da capacidade do capitalismo na mobilização do apoio popular para as políticas de segurança nacional. Ao exercerem seu ofício, as empresas de abrigos tentaram casar duas construções ideológicas eminentemente bem-sucedidas do período da Guerra Fria: segurança nacional e a família consumidora suburbana, individualista e autônoma (Bishop, 2019, p. 119, tradução nossa)⁹.

Os abrigos familiares mostravam-se não mais do que uma mercadoria e um artifício usado para capitalizar as políticas governamentais em relação à possível guerra nuclear, tornando o ato de compra objeto central na função social da defesa civil. “Desde o estabelecimento da AFDC, em 1951, os interesses comerciais desempenharam um papel proeminente na prática da segurança interna” (Bishop, 2019, p. 121, tradução nossa). As empresas fabricantes exploraram o medo da população em relação à guerra com o intuito de gerar lucro e a capitalização da segurança familiar ajudou a impulsionar o vínculo entre o poder de compra dos cidadãos, sua iniciativa de participação na Guerra Fria e na segurança nacional, reforçando um ideal de patriotismo e nacionalismo.

Esse cenário está representado em *Fallout*, no qual a empresa *Vault-Tec*, responsável por planejar os *vaults*, envia representantes de porta em porta para anunciar a venda de 'lotes' nesses abrigos às famílias para caso ocorra uma guerra nuclear. Apresentada no início de *Fallout 4*, essa cena exemplifica o posicionamento da defesa civil e do governo americano, mostrando como eles se concentram no indivíduo em vez da

⁹ A study of the home shelter market exposes the limitations of consumer capitalism in mobilizing popular support for national security policy agendas. In plying their trade, shelter businesses attempted to marry two eminently successful ideological constructs of the Cold War era: national security and the self-made, individualistic, suburban consumer family.

Do otimismo nuclear à destruição

comunidade, tornando a defesa uma responsabilidade do povo que deve por si só buscar segurança. *Fallout* elucida a maneira com que a capitalização da segurança pública, com o intuito de gerar lucro e o caráter consumista da sociedade americana andaram de mãos dadas durante a Guerra Fria.

Bomba atômica como temática principal

A invenção da primeira arma nuclear abriu portas para novas perspectivas no futuro militar e econômico, gerando significativas mudanças sociais em todo o mundo. A Era Atômica refere-se ao período histórico que começou com a detonação da primeira bomba nuclear em 1945 e continua até os dias atuais. A descoberta da fissão nuclear e o desenvolvimento da bomba atômica trouxeram consigo expectativas de um futuro promissor, com expectativas de ser uma energia barata e ilimitada. O otimismo, a segurança e os discursos progressistas que a premissa nuclear carregava moldaram a cultura da sociedade americana ao longo das décadas de 1940 e 1950, que se encontrava arrasada após o fim da Segunda Guerra Mundial.

Fallout visiona o futuro idealizado pelos norte-americanos, que não se concretizou e que permaneceu somente no imaginário da população. O estilo de vida americano funde-se com a ideologia atômica e os discursos nacionalistas passam a girar em torno do átomo e da militarização através da premissa de progresso. A ideia de uma guerra nuclear passa a mostrar-se como um dos riscos a correr em prol do avanço econômico, surgindo como um discurso em prol da defesa da família americana. Esse cenário se mostra semelhante a conjuntura que se fez presente durante as primeiras décadas da Era Atômica e da Guerra Fria, no qual a segurança projetada pelo poder bélico nuclear dos EUA oferecia seguridade à população e andava de mãos dadas com os ideais projetados pelo American Way of Life, fazendo com que a sociedade idealizada pelo “sonho americano” também se apoiasse no poder atômico.

Figura 7 – Propaganda apresentando um míssil balístico alocado abaixo de uma cidade.

Lê-se: “Construindo o sonho americano em terra firme!” (Fallout: New Vegas)



Fonte: Fallout: New Vegas, Fallout Wiki

Ao contrário de *Fallout*, esse discurso em relação ao poderio atômico foi se enfraquecendo ao decorrer da década de 1960, em especial durante o período entendido como Crise dos Mísseis de Cuba, em 1962, quando a possibilidade de uma guerra nuclear se tornou uma possibilidade, causando grande terror na população estadunidense em relação ao poder atômico. Assim, os movimentos antinucleares surgiram como um protesto à corrida armamentista que se prolongava entre os EUA e a URSS. O ativismo nuclear ressurgiu durante a década de 1980, a partir dos discursos do presidente estadunidense Ronald Reagan, que posicionavam a URSS como um “império do mal”, revivendo o medo presente durante toda a Guerra Fria. Além disso, os cinquenta anos dos ataques a Hiroshima e Nagasaki, em 1995, revigoraram o engajamento das críticas em relação ao armamento nuclear e sua posição dentro da sociedade americana, criticando a narrativa que articula que a bomba atômica ajudou a acabar com a Segunda Guerra Mundial, salvando centenas de vidas (Henriksen, p.18, 1997). Os movimentos antinucleares encontraram suporte nos anos em que a ameaça da destruição se mostrou um medo real para a população americana, assim a cultura estadunidense abraçou os símbolos da destruição nuclear, expressando-os diretamente em filmes, livros e na televisão (Henriksen, 1997, p. 19), fazendo com que a Era Atômica tenha uma conexão direta com as produções culturais.

Como abordado anteriormente, as imagens como produto social são decorrentes de uma mentalidade coletiva (Oliveira, 2010, p. 309) e mostram-se registros do contexto histórico de sua produção, de forma que a análise iconológica permite a compreensão da mentalidade e do imaginário humano através da leitura de signos culturais. *Fallout*

Do otimismo nuclear à destruição

começou a ser desenvolvido em um período no qual as produções culturais acerca da destruição nuclear e as críticas em relação ao poder atômico ganharam força, com isso os jogos buscam criar uma atmosfera de ironia que ao mesmo tempo celebra e critica o passado idealizado pelos americanos do século XX. Os jogos exploram o otimismo que o poder atômico pregava (McClancy, 2019), contrapondo-o com os perigos do poder bélico e a postura dos EUA em estados de emergência nacional, abordando a visão de uma sociedade que abraçou e seguiu em frente com as possibilidades da tecnologia atômica, porém contrariando-as com a ironia das consequências que ela pode causar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerar o universo de *Fallout* como objeto de estudo cultural, a análise das obras revela uma abordagem sarcástica das consequências de uma sociedade impulsionada pelo militarismo e pelo capitalismo extremo, oferecendo uma lente crítica através da qual é possível explorar as complexidades da Guerra Fria e da Era Atômica. A narrativa de *Fallout* retrata as consequências de uma sociedade impulsionada pelo potencial da tecnologia nuclear, e examina as estratégias governamentais de *marketing* implementadas pelo governo estadunidense no período pós-Segunda Guerra, que se apropriaram da vulnerabilidade da população num momento de tensão para impulsionar o consumo e promover agendas políticas, questionando o custo humano e ambiental do progresso tecnológico e do consumismo desenfreado.

Através de uma representação estilizada e retrofuturista, o universo explorado em *Fallout* oferece uma reflexão a respeito da história real, permitindo a exploração das consequências hipotéticas das ações governamentais que priorizam o lucro e o poder político ao invés da segurança nacional. Fornecendo uma crítica perspicaz ao idealismo, ao militarismo e à exploração comercial que se encontravam presentes na cultura americana durante a Guerra Fria, o universo de *Fallout* enfatiza a importância do impacto das práticas e políticas governamentais ações, instigando os jogadores a considerar o efeito das ações humanas do presente no futuro.

FONTES PRIMÁRIAS

BETHESDA SOFTWARES. *Fallout 3*. Plataforma: PC/Xbox 360/PlayStation 3. Estados Unidos, 2008.

BETHESDA SOFTWARES. *Fallout 4*. Plataforma: PC/Xbox 360/PlayStation 4. Estados Unidos, 2014.

BILLBOARD (Fallout 4). Disponível em: [https://fallout.fandom.com/wiki/Billboard_\(Fallout_4\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Billboard_(Fallout_4)). Acesso em: 27 out. 2023.

BILLBOARD (Fallout: New Vegas). Disponível em: [https://fallout.fandom.com/wiki/Billboard_\(Fallout:_New_Vegas\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Billboard_(Fallout:_New_Vegas)). Acesso em: 10 out. 2023.

BLACK ISLE STUDIOS. *Fallout*. Plataforma: PC. Estados Unidos: Black Isle Studios, 1997.

BLACK ISLE STUDIOS. *Fallout 2*. Plataforma: PC. Estados Unidos: Black Isle Studios, 1998.

CAIN, Timothy. **The Biggest Influences On Fallout** – Timothy Cain, 2023. 1 vídeo (17 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8XTWJRBFEM&t=795s>. Acesso em: 9 set. 2023.

DISNEY, Walt. **Discurso de Inauguração da Disneyland** - Coisas de Orlando, 2015. 1 vídeo (30 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K_l66am_rwA. Acesso em: 14 out. 2023.

Duck And Cover (1951) Bert The Turtle - Nuclear Valt, 2009. 1 vídeo (9 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IKqXu-5jw6Q>. Acesso em: 12 out. 2023.

Fallout 4 Intro Cinematic - GameSpot, 2015. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jzIqP1JfP1U>. Acesso em: 25 out. 2023.

Fallout: All Pre-War ads! - True Vault Escapades: A Fallout Audio Drama, 2015. 1 vídeo (36 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4gmE85XFbA>. Acesso em: 18 out. 2023.

Fallout Classic Revisited - GameSpot, 2012. 1 vídeo (58 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xa5IzHhAdi4>. Acesso em: 10 out. 2023.

“Fallout” Intro - HampsterStyleLives, 2008. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=geLiEiAiQJA>. Acesso em: 30 set. 2023.

Fallout Wiki. Disponível em: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki. Acesso em: 27 out. 2023.

NUKA-GIRL. Disponível em: <https://fallout.fandom.com/wiki/Nuka-Girl>. Acesso em: 10 out. 2023.

Do otimismo nuclear à destruição

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Fallout: New Vegas*. Plataforma: PC/Xbox 360/PlayStation 3. Estados Unidos, 2010.

POSTER (Fallout 3). Disponível em: [https://fallout.fandom.com/wiki/Poster_\(Fallout_3\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Poster_(Fallout_3)). Acesso em: 10 out. 2023.

RED Rocket. Disponível em: https://fallout.fandom.com/wiki/Red_Rocket. Acesso em: 10 out. 2023.

SUGAR Bombs. Disponível em: https://fallout.fandom.com/wiki/Sugar_Bombs. Acesso em: 10 out. 2023.

The making of Fallout 1 & 2: Tales from the early days of Black Isle Studios - Eurogamer, 2017. 1 vídeo (50 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCxcq4Q3ws>. Acesso em: 20 set. 2023.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. DAC Conference. Melbourne: 2003.

ALVES, Lynn Gama. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. *Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez, 2014. DOI: [10.9771/2317-1219rf.v3i2.7873](https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.7873). Acesso em: 3 ago. 2023.

AVELLONE, Chris. *Fallout Bible*. Black Isle Studios, 2002. Disponível em: <https://archive.org/details/falloutbiblecomplete/Fallout%20Bible%200/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. O videogame como mídia de representação histórica. *Revista Observatório*, [S. l.], v. 3, n. 5, p. 216-250, 2017. DOI: [10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216](https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216). Acesso em: 10 ago. 2023.

BEMIS, Bethanee. Mirror, Mirror for Us All: Disney Theme Parks and the Collective Memory of the American National Narrative. *The Public Historian*, v. 42, n. 1, p. 54-79, 2020. DOI: [10.1525/tpb.2020.42.1.54](https://doi.org/10.1525/tpb.2020.42.1.54). Acesso em: 10 ago. 2023.

BISHOP, Guy. "The Struggle to Sell Survival": Family Fallout Shelters and the Limits of Consumer Citizenship. *Modern American History*, v. 2, n. 2, p. 117-138, 2019. DOI: [10.1017/mah.2019.8](https://doi.org/10.1017/mah.2019.8). Acesso em: 10 ago. 2023.

BURKE, Peter. *O que é história cultural?*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2005.

CARVALHO, Diogo. *História e Videogames: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico*. XXIX Simpósio de História Nacional. Contra Preconceitos: História e Democracia, 2017.

CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Algés, Portugal: Difel Editora, 2002.

CHARTIER, Roger. Defesa e ilustração da noção de representação. *Revista Fronteiras*, Dourados, v.13, n.24, p. 15-29, jul./dez. 2011.

COELHO, Fabiano. Conceitos “cultura” e “representação”: contribuições para os estudos históricos. *Fronteiras*, [S. l.], v. 16, n. 28, p. 87-99, 2014. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/4544>. Acesso em: 12 jul. 2023.

CRAWFORD, Robert; BRENNAN, Linda; KHAMIS, Susie. *Decoding Coca-Cola: A Biography of a Global Brand*. Nova York: Taylor & Francis Books, 2021.

CUNHA, Paulo Roberto Ferreira da. *American way of life: representação e consumo de um estilo de vida modelar no cinema norte-americano dos anos 1950*. 2017. 249 f. Tese (Programa de Doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo. Disponível em: <http://tede2.espm.br/handle/tede/277>. Acesso em: 23 ago. 2023.

DICKERT II, James David. “War, War Never Changes”: *Fallout 4, Nostalgia, and the Cold War*. 2021. 15 f. Graduate Research (College of Liberal and Applied Arts) - Stephen F. Austin State University, Texas. Disponível em: <https://sfasu.edu/docs/research-graduate-studies/grc/2021/grc-2021-dickert-james-war-war-never-changes.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2023.

DUBY, Georges. *Ano 1000, ano 2000: na pista de nossos medos*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.

FAIRBANK, John King. *China: a new history*. Cambridge, Estados Unidos: The Belknap Press of Harvard University Press, 2006.

FERREIRA, Marieta de Moraes. Notas iniciais sobre a história do tempo presente e a historiografia no Brasil. *Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 10, n. 23, p. 80-108, jan./mar. 2018.

HENRIKSEN, Margot A. *Dr. Strangelove's America: Society and Culture in the Atomic Age*. Califórnia, Estados Unidos: University of California Press, 1997.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

JACOBS, Bo. Atomic Kids: Duck and Cover and Atomic Alert teach american children how to survive atomic attack. *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, v. 40.1, p. 25-44, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/236749496_Atomic_Kids_Duck_and_Cover_and_Atomic_Alert_Teach_American_Children_How_to_Survive_Atomic_Attack. Acesso em: 25 set. 2023.

KAPPEL, Matthew W., ELLIOT, Andrew B. R. *Playing with the past: Digital games and the simulation of History*. Nova York: Bloomsbury Publishing, 2013.

Do otimismo nuclear à destruição

KISSINGER, Henry. *Sobre a China*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.

MALLIET, Steven; DE MEYER, Gust. The history of the video game. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Ed.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Inglaterra: The MIT Press, 2005. P. 23-45. Disponível em: <https://cs.union.edu/~striegnk/courses/g4c/readings/history2.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MAUAD, Ana Maria. Sobre as imagens na História, um balanço de conceitos e perspectivas. *Revista Maracanan*, [S. l.], v. 12, n. 14, p. 33-48, 2016.

MCCLANCY, Kathleen. The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout. *The international journal of computer game research*, [S. l.], v. 18, n. 2, 2018. Disponível em: <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>. Acesso em: 13 set. 2023.

OAKES, Guy. *The Imaginary War: Civil Defense and American Cold War Culture*. Nova York: Oxford University Press, 1994.

OLIVEIRA, Terezinha, NUNES, Meire Aparecida Lôde. Análise Iconográfica: um caminho metodológico de pesquisa em História da Educação. *Revista Contrapontos - Eletrônica*, v. 10, n. 3, p. 307-313, 2010.

PRODI, Fabrizio Rossi. Retrofuturismo?. *Firenze Architettura*, v. 23, n. 1, p. 138-143, 2019. DOI: [10.13128/FiA-10658](https://doi.org/10.13128/FiA-10658). Acesso em: 8 out. 2023.

REMUS DE PAULA, Cássio. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. *Revista Aedos*, [S. l.], v. 9, n. 21, p. 265-289, 2018.

RÜSEN, Jörn. *Meaning and representation in History*. Nova York: Berghahn Books, 2008. Washington, Estados Unidos: Regnery Publishing Inc., 1999.

SANDU, Oana Popescu. New Cold War nostalgia in recent U.S. cultural productions: Retro and irony in the transnational postsocialist world. *Comparative Literature Studies*, v. 59, n. 3, p. 612-630, 2022. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/863489>. Acesso em: 9 out. 2023.

SANTASE, Angela. Ronald Reagan, the Nuclear Weapons Freeze Campaign and the Nuclear Scare of the 1980s. *The international history review*, v. 39, n. 3, p. 496-520, 2017. DOI: [10.1080/07075332.2016.1220403](https://doi.org/10.1080/07075332.2016.1220403). Acesso em: 15 out. 2023.

SCHULZKE, Marcus. The Critical Power of Virtual Dystopias. *Games and Culture*, v. 9, n. 5, p. 315-334, 2014. DOI: [10.1177/1555412014541694](https://doi.org/10.1177/1555412014541694). Acesso em: 13 out. 2023.

SENHORAS, Elói Martins. *A Efervescência Além dos Copos: Uma Reflexão Sobre o Produto Coca Cola e o American Way of Life*, Paraná: Editora Atena, 2020. DOI: [10.22533/at.ed.8052008043](https://doi.org/10.22533/at.ed.8052008043). Acesso em: 4 set. 2023.

DÓRIA, Thais Simões. Relação Sino-Americana: o papel das instituições democráticas estadunidenses na formulação da política externa estadunidense para a república popular da China. *Semina - Revista dos Pós-Graduandos em História da UPF*, [S. l.], v. 18,

n. 1, p. 83-109, 2019. Disponível em:

<https://seer.upf.br/index.php/ph/article/view/10177>. Acesso em: 6 set. 2023.

SHU, Silvana Shiw Shyan. *A inserção internacional da China no pós Guerra Fria*. 2006. 112 f. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais: Programa San Tiago Dantas) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Relações Internacionais: Programa San Tiago Dantas, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/17438>. Acesso em: 9 set. 2023.

YANG, Yi Edward. Leaders' Conceptual Complexity and Foreign Policy Change: Comparing the Bill Clinton and George W. Bush Foreign Policies toward China. *The Chinese Journal of International Politics*, v. 3, n. 4, p. 415-446, 2010. DOI: [10.1093/cjip/poq015](https://doi.org/10.1093/cjip/poq015). Acesso em: 17 set. 2023.

ZHEBIT, Alexander. Proliferação nuclear no pós-Guerra Fria. *Diálogos*, DHI/PPH/UEM, v. 12, n. 2/n. 3, p. 113-142, 2008. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305526872007>. Acesso em: 10 out. 2023.

Recebido em: 08/03/2024

Aprovado em: 15/07/2024