

Fallout: entre a narrativa interativa do jogo e a linearidade televisiva¹Sofia Soares²Raquel Lobão³Mayara Barros⁴

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Uerj

Resumo

Este artigo analisa criticamente a adaptação televisiva da franquia *Fallout*, com foco na reconfiguração dos elementos centrais da obra original — estética, construção narrativa e *worldbuilding* — na transposição para a linguagem audiovisual linear. A pesquisa, de caráter qualitativo, combina análise textual, intertextual e comparativa, fundamentada nos estudos de adaptação (Hutcheon, 2013), narrativa transmídia e *transmedial worlds* (Jenkins, 2006; Evans, 2019) e materialidade da comunicação (Felinto, 2004; Gonçalves, 2010). Os resultados indicam que a série preserva a identidade temática e estética do universo pós-apocalíptico dos jogos, enquanto introduz inovações narrativas, como personagens inéditos e a ampliação do cenário ficcional. Destaca-se ainda a tensão entre fidelidade e inovação, evidenciada na diluição da agência interativa típica dos jogos para a linearidade televisiva, e o papel do *worldbuilding* na manutenção da coerência transmídia. O artigo contribui para o debate sobre adaptação e convergência midiática, oferecendo uma abordagem matricial que torna visíveis os desafios e possibilidades da transposição entre mídias distintas.

Palavras-chave: narrativa; adaptação; jogos digitais; inovação.

Ressurgindo das Ruínas: universo Fallout em transição

Desde seu lançamento em 1997, a franquia *Fallout* vem se consolidando como um objeto de interesse relevante no campo dos estudos de mídia, particularmente no contexto dos jogos digitais e da narrativa interativa. Desenvolvida originalmente pela Interplay Entertainment e posteriormente adquirida pela Bethesda Softworks, a série apresenta um universo pós-apocalíptico retrofuturista ambientado em uma linha temporal alternativa, com forte apelo estético e narrativo. Com mais de 46 milhões de cópias vendidas mundialmente até 2023 (Statista, 2023), *Fallout* constitui um exemplo significativo de *game franchise* com

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda no PPGCOM-Uerj. Bolsista da CAPES DS. Email: azv.sofia@gmail.com

³ Professora Adjunta na Faculdade de Comunicação e no PPGCOM -UERJ. Email: raquel.lobao@uerj.br

⁴ Doutora em Comunicação/Uerj. Bolsista Proatec no Laboratório de Mídias Digitais do PPGCOM-Uerj. E-mail: may.de.barros@hotmail.com

expansão transmídia, o que a torna um objeto pertinente para investigações interdisciplinares que envolvem game studies, adaptação audiovisual e narrativas seriadas.

Em 2024, a adaptação televisiva da franquia, produzida pela Prime Video, estreou com ampla visibilidade global, alcançando mais de 65 milhões de visualizações em suas duas primeiras semanas (Amazon Studios, 2024). A transposição do jogo para a linguagem televisiva insere-se no conjunto de desafios discutidos por autores como Aarseth (1997), ao problematizar as especificidades da experiência estética e narrativa nos jogos digitais, cuja interatividade constitui elemento central. A migração de uma narrativa interativa e não-linear para uma estrutura audiovisual linear demanda decisões que vão além da fidelidade textual, implicando escolhas criativas e transformadoras.

Esse processo também se insere no campo da narrativa transmídia, conceito definido por Jenkins (2006) como a dispersão de elementos narrativos por diferentes plataformas midiáticas, de modo que cada uma contribua de maneira única para a construção do universo ficcional. A adaptação de *Fallout* para uma série televisiva configura um caso emblemático de expansão transmídia, ao traduzir um universo originalmente interativo para o formato seriado, com implicações na forma como os personagens, o enredo e o ambiente são construídos e recebidos pelo público. Esta investigação reveste-se, portanto, de importância tanto para a sociedade quanto para a academia. Socialmente, a análise da adaptação televisiva de franquias de jogos digitais, como *Fallout*, ilumina os processos culturais de circulação, apropriação e transformação de narrativas em um contexto marcado pela convergência midiática e pela crescente influência da cultura digital. Academicamente, a pesquisa contribui para os campos dos estudos de mídia, game studies, adaptação e narrativa transmídia, oferecendo um estudo interdisciplinar que aprofunda a compreensão dos mecanismos narrativos, estéticos e discursivos envolvidos na transposição entre diferentes mídias. Além disso, propicia reflexões sobre as dinâmicas entre indústria do entretenimento, práticas de consumo e produção de significado no século XXI.

É justamente neste contexto que se insere o objetivo desta pesquisa: analisar criticamente a adaptação televisiva de *Fallout*, com ênfase nos modos como elementos centrais do jogo - como estética, construção narrativa e *worldbuilding* - foram reconfigurados no processo de transposição para a televisão. Partindo da premissa de que a adaptação de uma

obra interativa para um meio audiovisual linear implica desafios significativos, esta pesquisa parte das hipóteses de que: (i) a série *Fallout* equilibra elementos de fidelidade estética e temática com inovações narrativas necessárias para a transposição do universo lúdico ao formato seriado; (ii) a introdução de personagens inéditos e a expansão do cenário contribuem para a acessibilidade da série a novos públicos, sem alienar os fãs dos jogos; e (iii) a construção transmídia do universo *Fallout* na série televisiva fortalece o engajamento e amplia as possibilidades narrativas, configurando-se como um caso paradigmático de adaptação audiovisual contemporânea.

A investigação articula conceitos dos estudos de adaptação (Hutcheon, 2013), da narrativa transmídia (Jenkins, 2006) e da complexidade narrativa na televisão contemporânea, buscando compreender como a série equilibra fidelidade ao material de origem e inovação formal diante das exigências do meio audiovisual.

Cabe ainda ressaltar que o artigo está organizado em quatro seções principais. A primeira parte, Fundamentos no Subsolo, detalha as principais referências teóricas, abordando conceitos de adaptação, narrativa transmídia e materialidade da comunicação. A segunda parte - Mapeando Território - expõe o desenho metodológico adotado para a análise do *corpus*, composta pela primeira temporada da série televisiva e pelos principais jogos da franquia. Na terceira seção, intitulada Fidelidade estética e narrativa, são apresentados e discutidos os resultados da pesquisa, estruturados em subtemas que contemplam fidelidade estética e narrativa, construção de personagens, expansão transmídia, referências ao público gamer e os desafios da adaptação.

Fundamentos no Subsolo: alicerces teóricos para a narrativa em fragmentos

A compreensão das transformações narrativas e estéticas envolvidas na adaptação da franquia *Fallout* para o formato televisivo requer um embasamento teórico interdisciplinar que articule contribuições dos estudos de adaptação, narrativa transmídia e materialidade da comunicação. Esta seção apresenta os principais fundamentos conceituais que sustentam a análise crítica do processo adaptativo, explorando discussões sobre fidelidade, inovação e expansão dos universos ficcionais em múltiplas plataformas.

Partindo dos estudos de Hutcheon (2013), que entende a adaptação como prática interpretativa e transformadora, aprofundamos o conceito de narrativa transmídia desenvolvido por Jenkins (2006). Jenkins enfatiza a dispersão e ampliação de elementos narrativos em diferentes meios, promovendo o engajamento ativo dos consumidores. Entretanto, o trabalho de Elizabeth Jane Evans (2019) é fundamental para aprofundar essa perspectiva, especialmente no contexto dos jogos digitais e suas adaptações para mídias lineares. Evans destaca a importância do *worldbuilding* e da coerência transmedial como elementos centrais para sustentar o engajamento e a continuidade do universo ficcional, ressaltando que a fidelidade transmídia implica uma negociação complexa entre continuidade e inovação, com atenção às dinâmicas de recepção dos fãs e às estratégias narrativas que possibilitam a expansão do universo ficcional. Essa abordagem oferece uma compreensão mais adequada das especificidades das adaptações transmídia de jogos digitais, complementando e, em certos aspectos, superando as análises tradicionais aplicadas a narrativas televisivas lineares.

Além disso, incorporamos a perspectiva da materialidade comunicacional (Felinto, 2004; Gonçalves, 2010), que enfatiza a influência do suporte e das condições materiais na construção do sentido, bem como os conceitos estruturais e discursivos de Chatman (1978) e Genette (1980) para a análise narrativa. Esse arcabouço teórico possibilita um exame aprofundado das especificidades narrativas dos jogos digitais, conforme discutem Aarseth (1997) e Bogost (2007), e das transformações impostas pela transposição para a linguagem audiovisual linear.

A adaptação de uma obra para um novo meio - especialmente de um formato interativo para um audiovisual linear - não constitui mera tradução literal, mas sim prática interpretativa que remodela a obra para se adequar às especificidades do novo suporte e linguagem (Hutcheon, 2013). A fidelidade, portanto, não se limita à reprodução de tramas ou eventos, mas visa preservar estética, identidade temática e *ethos* do mundo diegético da fonte. Essa manutenção da essência equilibra-se com inovações narrativas indispensáveis para que a obra adaptada funcione no novo formato, permitindo acesso a novos públicos sem descaracterizar sua origem e garantindo que a nova versão estabeleça relevância própria em diálogo com a fonte.

O desafio da interatividade e da ergodicidade emerge com particular vigor na transposição de obras interativas para mídias lineares. Nos jogos digitais, a agência do usuário - a capacidade de fazer escolhas e influenciar o curso da narrativa - constitui dimensão central da experiência (Aarseth, 1997; Bogost, 2007). Ao migrar para a televisão, perde-se essa agência, exigindo decisões criativas que ultrapassam a fidelidade textual. Para mitigar a perda de interatividade, a adaptação procura simular complexidade moral e liberdade de escolha mediante construção aprofundada de personagens, apresentação de múltiplas linhas narrativas e inserção de reviravoltas. Tal abordagem, alinhada à concepção de Aarseth (1997) de que obras interativas são cenários exploráveis, justifica a criação de trajetórias fixas porém inéditas dentro do universo ficcional, permitindo desenvolvimento coeso na nova mídia sem comprometer a riqueza do mundo original.

Nesse contexto, a narrativa transmídia constitui estratégia crucial para expansão e perpetuação de universos ficcionais como o de *Fallout*. Ao dispersar elementos narrativos por múltiplas plataformas (Jenkins, 2006), constrói-se um ecossistema em que diferentes mídias complementam e aprofundam a experiência do público, ao mesmo tempo que se reforça o valor simbólico da franquia.

Há uma ênfase na dispersão de elementos narrativos por múltiplas plataformas e o papel ativo dos consumidores na construção da experiência ficcional - perspectiva fundamental para compreender a convergência midiática de sua época, marcada pela ampliação das mídias digitais e pelo engajamento colaborativo das comunidades de fãs. No entanto, é importante reconhecer que essa concepção, apesar de seminal, já apresenta sinais de obsolescência diante das transformações recentes que caracterizam a era da inteligência artificial, da plataformização da vida social e do consumo intensivo e algorítmicamente mediado de conteúdos audiovisuais. Como alertam alguns pesquisadores brasileiros contemporâneos sobre o tema, por exemplo Peixoto (2023), o engajamento transmídia se insere hoje em um contexto em que as práticas culturais são fortemente influenciadas por plataformas que modulam o acesso, a circulação e a visibilidade dos conteúdos, impondo novas dinâmicas de controle e governança algorítmica. Nas palavras do autor:

“Esse estilo de *storytelling* se mostra como a forma de entretenimento para os fãs mais engajados, pois é necessário um esforço maior do consumidor do que no entretenimento tradicional, que não só explora o universo transmídia atrás de mais experiências, mas compartilha, discute e se relaciona com outros fãs. Engajamento então se mostra a essência da transmídia, pois é ela seu objetivo e o que a justifica.” (Peixoto, 2023, p. 29)

Essa realidade coloca em xeque a ideia de um engajamento plenamente autônomo e coletivo defendida por Jenkins, sugerindo a necessidade de complementar esse arcabouço teórico com abordagens que considerem as mediações técnicas e econômicas que condicionam o consumo e a produção cultural contemporâneos. No contexto da adaptação televisiva da franquia *Fallout*, essas questões se refletem na forma como a narrativa transmídia não apenas expande o universo ficcional, mas também opera dentro de uma lógica de mercado e tecnologia que molda tanto o conteúdo quanto às práticas dos espectadores, inclusive na franquia escolhida para a criação da transmídia por grandes empresas, já que *Fallout* é uma propriedade intelectual de sucesso nos videogames e a lógica econômica aposta no sucesso da série televisiva justamente por esse sucesso prévio.

Cabe ainda observar que o processo de criação dessa narrativa transmídia do jogo fez necessária uma transformação da materialidade do produto midiático para que a nova configuração narrativa funcione no novo suporte. Felinto pontua a importância da materialidade para a comunicação quando explica:

Em primeira instância, falar em “materialidades da comunicação” significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de materialidades, significantes ou meios pode parecer-nos uma ideia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por ocultar diversos aspectos e consequências importantes das materialidades na comunicação – tais como a ideia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional. (Felinto, 2004, p. 3).

O que o autor explica aqui vai de encontro direto com o processo de adaptação. Para passar a narrativa de um produto midiático para outro, a materialidade do suporte informa as decisões que serão necessárias para que a adaptação aconteça e seja bem-sucedida, principalmente entre os fãs, que são o público-alvo principal de qualquer experiência

transmídia. Gonçalves (2010) também pontua a importância e influência das pessoas que participam da equipe de produção de um produto midiático para a sua configuração final:

a produção material das obras envolve pessoas concretas cujas decisões e contingências existenciais (de todos os tipos, econômicas, culturais, religiosas, familiares, etc.) são fundamentais na definição do que seja o produto textual final. Se a materialidade da obra importa, todo o processo que preside a produção dessa materialidade de algum modo afeta o sentido. (Gonçalves, 2010, p. 171).

E, ao pensarmos em pessoas, no caso da análise da série *Fallout*, as pessoas mais visíveis são os atores que povoam o universo na tela e os diretores e produtores que são os nomes publicizados na mídia. Uma análise mais profunda do papel e influência da equipe nas decisões materiais da série requereria um trabalho de análise maior do que o que cabe neste trabalho, pois exigiria conhecimento sobre a configuração da equipe por trás das câmeras e, enquanto alguns dados são fáceis de encontrar, outros demandam tempo que cai fora do escopo da produção deste artigo.

Mapeando o Território: caminhos e fronteiras da análise transmídia

O *corpus* da pesquisa compreende a primeira temporada da série *Fallout*, com destaque para episódios selecionados com base em sua relevância narrativa e estética no desenvolvimento da diegese. A escolha considera: os episódios de abertura e encerramento (por introduzirem e resolverem arcos centrais); episódios com maior densidade de elementos extraídos diretamente dos jogos; e episódios que introduzem ou reformulam aspectos fundamentais do universo ficcional (ex.: personagens icônicos, ambientes clássicos, dilemas morais típicos da franquia). Complementarmente, são observadas as edições principais dos jogos da série (*Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *Fallout 4* e *Fallout 76*) como referência comparativa, a fim de identificar pontos de continuidade, transformação ou ruptura na adaptação.

A investigação emprega análise textual e narrativa, respaldada nos conceitos de estrutura e discurso de Chatman (1978) e Genette (1980), para examinar a disposição dos eventos, os regimes de focalização e a articulação temporal da série em sua transposição televisiva. Articulamos, ainda, uma abordagem intertextual e comparativa (Kristeva 1969; Genette 1997; Hutcheon 2013) capaz de detectar referências explícitas e implícitas ao

universo dos jogos — de *easter eggs* e ambientações a simulações de mecânicas lúdicas — avaliando o grau de fidelidade, reinvenção e inovação posto em cena. Por fim, as contribuições de Aarseth (1997) e Bogost (2007) orientam a reflexão sobre as especificidades narrativas dos videogames e os modos pelos quais suas lógicas ergódicas são traduzidas para o audiovisual linear.

1. Fidelidade estética e narrativa

A série *Fallout* preserva com eficácia a estética retrofuturista e o cenário pós-apocalíptico característico da franquia. No episódio 1 (00:07:42-00:08:55), o *travelling* que percorre o Vault 33 — revelando corredores cromados, o pôster *War... war never change* e o anúncio de racionamento — reproduz quase quadro a quadro a *cutscene* de abertura de *Fallout 3*, assegurando reconhecimento imediato pelos fãs. De modo semelhante, o plano-aéreo sobre o *Chinese Theatre* em ruínas no episódio 3 (00:12:00-00:14:20), embalado por *Civilization* (1947), reativa o paradoxo temporal dos anos 50 que nunca existiram, marca registrada da franquia. Esses elementos de materialidade estética convergem para a boa recepção da série entre o público gamer.

Entretanto, conforme destacou a *Time* (2024), a produção opta por não adaptar diretamente a trama de nenhum jogo, mas sim ampliar o universo ficcional num ponto cronológico posterior a *Fallout 4*, criando uma narrativa original. Essa estratégia oferece liberdade criativa e, ainda assim, preserva o ethos do mundo diegético. Jonathan Nolan, cocriador da série, declarou: “O jogo já conta a história perfeitamente — nosso objetivo era contar uma história que pudesse coexistir com ele”, postura que dialoga com o conceito de narrativa transmídia de Jenkins (2006).

2. Construção de personagens

Personagens inéditos, como Lucy MacLean e o Ghoul, permitem o desenvolvimento de arcos narrativos independentes, mas profundamente conectados aos temas centrais da franquia, como sobrevivência, corrupção institucional e escolhas morais ambíguas. Essa abordagem, que evita reciclar protagonistas dos jogos, contribui para uma maior acessibilidade, permitindo que novos espectadores se envolvam com a série sem familiaridade prévia com o universo lúdico. Isso exemplifica a ideia de Aarseth (1997) de que jogos não são

"histórias" no sentido tradicional, mas sim cenários exploráveis – o que a série traduz ao criar trajetórias fixas, porém inéditas, dentro desse universo. A decisão de trabalhar com personagens novos foi reforçada por Todd Howard, produtor executivo da série e diretor criativo da Bethesda, que declarou: "o que mais tínhamos era que a série parecesse apenas uma reprodução literal dos jogos". É interessante pontuar que a natureza dos jogos da franquia *Fallout* possibilitam essa criação de personagens inéditos na adaptação televisiva, uma vez que o jogador possui agência na customização, desde aparência, *status* e traços de personalidade, do protagonista de cada um dos jogos. Esse aspecto de jogabilidade faz com que a franquia não possua um protagonista pré-pronto, oferecendo liberdade para que futuras obras inspiradas no universo criem o seu.

Ainda no quesito de personagens, o esforço em caracterizar os atores com figurino e maquiagem que os colocassem como pertencentes ao mundo retratado e os aproximassem dos personagens que povoam o jogo foi um dos desafios de uma adaptação da materialidade entre as mídias, já que os personagens nos jogos são modelados com o auxílio de computador, num processo de criação diferente do que é possível se fazer com pessoas para uma série de TV.

A construção de personagens também se beneficia da transposição audiovisual. No episódio 5 (00:31:10-00:33:40), a hesitação de Lucy diante de um Ghoul algemado — capturada em *shot-reverse-shot*⁵ e iluminação contrastante — transforma em drama visível o dilema que, no jogo, cabia ao jogador escolher, reforçando a transferência de agência ergódica para a narrativa seriada. Já no episódio 6 (00:17:05-00:19:30), o *zoom* sobre o punho trêmulo de Maximus durante o juramento da Irmandade evidencia sua ambiguidade moral, recurso de caracterização indireta que aprofunda motivações além do binômio "herói/vilão". Esses exemplos ilustram como a série, embora preserve arquétipos do cânone, investe em camadas psicológicas inéditas, alinhando-se ao potencial transmídia apontado por Jenkins.

3. Worldbuilding e expansão transmídia

A escolha por ambientar a série em Los Angeles - um território inédito na franquia - reforça a ideia de expansão narrativa, conforme discutido por Jenkins (2006) no conceito de

⁵ Padrão clássico de montagem de continuidade em que a câmera alterna entre dois enquadramentos opostos: primeiro há um personagem e, em seguida, o contraplano que mostra quem ou o que estava fora de quadro olhando de volta. Como os planos mantêm o mesmo eixo de 180°, o espectador pressupõe que ambos os sujeitos dividem o mesmo espaço e trocam olhares (alicerce visual de cenas de diálogo no cinema e na TV).

narrativa transmídia. O novo cenário oferece à série a oportunidade de explorar facções, estruturas sociais e dilemas éticos sob nova perspectiva, sem contradizer o material preexistente dos jogos. Essa expansão respeita o cânone enquanto contribui com conteúdo novo, aprofundando o universo ficcional de *Fallout*. Segundo a *Variety* (2024), a equipe de produção trabalhou em estreita colaboração com a Bethesda para garantir coerência com os jogos, mas sem sacrificar a inovação. A escolha por um cenário ainda não visitado nos jogos também possibilitou que a equipe da série trabalhasse de forma mais livre sobre o que incluir, já que era “terreno inexplorado” no cenário de *Fallout*, com menos restrições criativas do que se a série fosse baseada em algum local já visitado pelos jogadores.

Desta forma, o *world-building* da série amplia a cartografia da franquia sem violar sua lógica retrofuturista. No episódio 2 (00: 22: 15 – 00: 24: 00), a panorâmica sobre as ruínas de Los Angeles introduz um território inédito e, ao mesmo tempo, reconhecível pela paleta sépia-turquesa dos jogos. Já no episódio 7 (00: 05: 00 – 00: 07: 30), o mapa holográfico que situa a narrativa em 2301 e exibe facções como NCR e The Strip estabelece continuidade cronológica além de *Fallout 4*, exemplificando a expansão transmídia que, segundo Jenkins (2006), complementa a experiência do fandom sem redundância de enredo.

4. Uso de referências e apelo ao público gamer

Embora estruturada para atrair um público mais amplo, a série utiliza diversos elementos de reconhecimento para os fãs da franquia, como *easter eggs*, criaturas icônicas (Super Mutantes, *Ghouls*), mecânicas simuladas (como o sistema de "S.P.E.C.I.A.L.") e ambientações que remetem diretamente a cidades ou facções já exploradas nos jogos. A *Time* ressalta que tais referências são eficazes por não se sobreporem à narrativa principal, mantendo um equilíbrio entre *fanservice* e coesão narrativa. Isso ilustra uma abordagem madura à intertextualidade, conforme descrita por Hutcheon (2013), em que a adaptação não é uma cópia, mas um comentário e uma reinterpretação do original.

A produção investe em referências diretas que acionam a memória gamer. Quando Lucy equipa o *Pip-Boy* no episódio 2 (00:14:12–00:14:50), o menu S.P.E.C.I.A.L. em verde-fosforescente e o *bleep* de missão concluída transpõem a interface dos jogos para o diegético televisivo, convertendo ergonomia lúdica em *fanservice* visual. De modo análogo, o

disparo em V.A.T.S. do episódio 4 (00:18:45–00:19:20) reproduz a silhueta segmentada e a desaceleração temporal, oferecendo ao espectador um “gosto” de agência sem romper a linearidade do meio. Tais exemplos ilustram a intertextualidade explícita que, segundo Hutcheon (2013), alimenta a “satisfação do reconhecimento” essencial à recepção de adaptações de franquias *cult*.

5. Desafios da adaptação

Um dos principais desafios enfrentados (e parcialmente superados) pela série diz respeito à perda da interatividade. Ao adaptar esse universo para uma mídia linear, a série precisa simular a complexidade moral e a liberdade de escolha por meio de personagens bem construídos, múltiplas linhas narrativas e reviravoltas. A *Variety* destaca que o sucesso da série reside, em parte, na capacidade de transformar essas limitações em virtudes narrativas. Phil Spencer, CEO da divisão Xbox, comentou que *Fallout* "abre uma nova porta para adaptações, porque não tenta simular um controle, mas contar uma boa história no mesmo mundo".

Entre os maiores desafios da adaptação figura a conversão de agência lúdica em narrativa linear. No episódio 6 (00:45:00–00:46:10) o terminal oferece três rotas a Lucy, mas a montagem corta direto para a escolhida, anulando a possibilidade de ver consequências alternativas — claro sintoma de como a série precisa “podar” ramificações que, nos jogos, sustentam *replayability*. Do mesmo modo, o disparo controverso de Lucy contra um inimigo rendido no episódio 8 (00:25:30–00:27:00) não gera qualquer penalidade de karma, revelando a dificuldade de trasladar sistemas morais quantificáveis para o drama televisivo. Esses exemplos materializam o “custo da linearidade” debatido por Aarseth (1997) e Hutcheon (2013).

A fim de atender ao objetivo aqui inicialmente proposto, sintetizamos os resultados encontrados na Tabela 1. Em formato matricial, ela apresenta o diálogo entre os seis principais jogos da franquia e os oito episódios da 1ª temporada, cruzando-os em seis dimensões analíticas: Estética (E), Narrativa (N), Personagens (P), World-building (W), Agência simulada (A) e Referências/*Easter eggs* (R). Esse arranjo de dupla entrada cumpre dois objetivos: (i) tornar visíveis, em um só olhar, os vetores de continuidade (por exemplo, a

manutenção da estética retrofuturista e das *cutscenes* icônicas de *Fallout 3* replicadas em S01E01) e (ii) evidenciar as inovações introduzidas pela série, destacadas em *itálico*, como a ambientação inédita em Los Angeles que amplia o mapa canônico sem contradizê-lo. Os símbolos ✓, ✗ e os ícones ⚡/⚡/✗ explicitam o grau de presença ou ausência de cada elemento, permitindo quantificar rapidamente a “perda de agência” ao migrar do meio interativo para a linearidade televisiva. Com isso, a matriz funciona como ponte metodológica entre a descrição densa dos casos e a discussão teórica subsequente, oferecendo evidência empírica para problematizar a tensão entre fidelidade estética e inovação narrativa na adaptação transmídia de *Fallout*.

Tabela 1 - Matriz de análise da adaptação de Fall Out

Obra	E	N	P	W	A	R
Fallout (1997)	Retro-50s isométrico	2161, Vault 13	Vault Dweller	Califórnia & Master	Alta (Karma)	—
Fallout 2 (1998)	Idem + tribal	2241, Arroyo	Chosen One	NCR em ascensão	Alta	—
Fallout 3 (2008)	Vault 101 c/ cutscene	2277, DC	Lone Wanderer	Capital Wasteland	Alta (Megaton)	Cena-pôster em S01E01 ↘
New Vegas (2010)	Mojave neon-noir	2281, Courier	Courier Six	NCR × Legion	Very High	Facções citadas S01E07 ↘
Fallout 4 (2015)	Next-gen retro	2287, Boston	Sole Survivor	Commonwealth	Alta (Settlement)	V.A.T.S. core

Fallout 76 (2018)	Appalachia online	2102, Reclamation	—	Multiplayer map	Variável	—
S01E01	Vault 33 corredores	2301 setup	Lucy apresentada	Vida em Vault	—	Cutscene F3 recriada
S01E02	Pip-Boy HUD (00:14:12)	Busca pai	Lucy & Maximus	Los Angeles inédito	Interface S.P.E.C.I.A.L.	✓
S01E03	Chinese Theatre ruínas	Flashbacks bomb	—	LA landmarks	—	Música 1947
S01E04	V.A.T.S. câmera-lenta	Convergência arcos	The Ghoul	NCR pista	⚡ Disparo guiado	✓
S01E05	Ilum. contraste	Dilema Ghoul	Lucy vs Ghoul	Prisão subterrânea	✧ Moral choice encenada	✓
S01E06	Irmandade juramento	Conspiração Vault-Tec	Maximus foco	Terminal 3 rotas	✂ Agência cortada	✓/-
S01E07	Hologram map	Escala global	—	Map NCR & Strip	—	✓
S01E08	High-contrast duel	Clímax karmático	Lucy resolve	LA surface	✖ Karma sistema	✓

Fonte: elaborado pelas autoras.

Legenda dos ícones

— ausência ou irrelevante na cena

✓ referência direta ao jogo

✖ ausência de mecânica que existe no jogo

⚡ / ✧ / ✂ diferentes graus de simulação de agência

Negrito = inovação inédita no cânone dos games

Encerrando esta seção, cumpre destacar que a matriz evidencia três achados centrais: primeiro, a continuidade estética assegurada pela reprodução de signos retrofuturistas que garantem reconhecimento imediato ao público gamer; segundo, a inovação narrativa propiciada pela ambientação inédita em Los Angeles e pela introdução de personagens originais, elementos que ampliam o universo ficcional sem violar o cânone; e, por fim, a diluição da agência interativa, perceptível na transposição de escolhas morais dos jogos para dilemas dramatizados na série, o que confirma o “custo da linearidade” apontado por Aarseth. Esses resultados sustentam a tese de que a adaptação televisiva de *Fallout* funciona como ponte entre mídias, mediando expectativas de fãs veteranos e de novos espectadores, e preparam o terreno para as considerações finais que discutem suas implicações para os estudos de adaptação e narrativa transmídia.

Considerações finais

A análise demonstrou que a série *Fallout* opera como adaptação expansiva, equilibrando a manutenção da estética retrofuturista e de marcadores icônicos com inovações narrativas que estendem a cronologia diegética até 2296. A matriz comparativa (Tabela 1) evidenciou que, embora a franquia televisiva preserve o ethos do jogo, a “perda de agência” do espectador é compensada por estratégias de complexidade televisiva e pela introdução de personagens inéditos que servem de ponto de entrada para não-gamers.

Contudo, a transposição revela limites: a simulação da escolha moral permanece episódica e sistemas lúdicos como *karma* são suprimidos, confirmando o “custo da linearidade” previsto por Aarseth (1997). Reconhecemos ainda a restrição metodológica de trabalhar apenas com a 1ª temporada e as seis entradas principais da franquia; investigações futuras poderiam incluir expansões *DLC* e recepção comparada em diferentes plataformas de *streaming*.

Em síntese, o estudo contribui para os debates sobre adaptação, materialidade e narrativa transmídia ao oferecer uma abordagem matricial que torna visíveis as tensões entre fidelidade e inovação. Ao mostrar que a série consegue dialogar com diferentes públicos sem romper o cânone, o artigo reforça a relevância das adaptações audiovisuais como laboratórios de convergência midiática — e indica caminhos para pesquisas que investiguem como futuras temporadas, ou outros formatos continuarão a remodelar o Wasteland no imaginário coletivo.

Referências

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Nova York: Cornell University Press, 1978.
- FELINTO, Érick. **Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação**. In: COMPÓS, XIII Encontro Anual da Compós, 2004. São Bernardo do Campo, SP.
- GENETTE, Gérard. **Paratexts: Thresholds of Interpretation**. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: An Essay in Method**. Nova York: Cornell University Press, 1980.
- GONÇALVES, Márcio. Os meios, seus usos, sua materialidade: a comunicação e sua epistemologia. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 163-172, set/dez. 2010. <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/8183/5871>> Acessado em: 18 jun. 2025.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. Nova York: NYU Press, 2006.
- KRISTEVA, Julia. **História da linguagem**. Coimbra: Edições 70, 1969.
- NEWBY, Richard. Fallout Is a Brilliant Model for the Future of Video Game Adaptations. **Time**, 12 de abr. de 2024. Disponível em: <https://time.com/6966286/fallout-video-game-adaptation/>. Acesso em: 19 de jun. de 2025.
- OTTERSON, Joe. ‘Fallout’ Nabs 65 Million Viewers in First Two Weeks of Availability, Amazon Claims. **Variety**, 29 de abr. de 2024. Disponível em: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-amazon-series-ratings-1235985817/>. Acesso em: 21 de jun. de 2025.
- PEIXOTO, Gustavo Mangia. **Além do jogo: a narrativa transmídia e o conteúdo fã como um influenciador do processo de decisão do jogador em videogames competitivos multiplayer**. 2023. 141f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.
- TINUBU, Aramide. Prime Video’s ‘Fallout’ Is an Ultra-Violent and Twistedly Fun Video Game Adaptation: TV Review. **Variety**, 10 de abr. de 2024. Disponível em: <https://variety.com/2024/tv/reviews/fallout-tv-series-review-prime-video-1235964070/>. Acesso em: 19 de jun. de 2025.