

## Vozes do Apocalipse: dialogismo, polifonia e integração conceptual no universo de *Fallout*

Voices of the Apocalypse: dialogism, polyphony and conceptual integration in the *Fallout* universe

Eduardo Alves da Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo analisar o universo da franquia *Fallout* abrangendo seus jogos eletrônicos e o seriado televisivo como espaço de representação da cultura pop pós-apocalíptica contemporânea. A investigação se ancora nas noções de dialogismo, polifonia (Bakhtin, 2008) e interdiscursividade (Fiorin, 2006; Faraco, 2008), articuladas à teoria da Integração Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002), no âmbito da Linguística Cognitiva. A metodologia adotada é qualitativa e interpretativista (Denzin; Lincoln, 2005), com foco na análise de excertos narrativos que evidenciem mesclas conceituais, nas quais se entrelaçam *frames* socioculturais diversos (Fillmore, 1976). Os resultados revelam que *Fallout* opera como um espaço discursivo híbrido, no qual elementos ideológicos, históricos e culturais são ressignificados em estruturas de sentido novas e complexas, por meio da intersecção de discursos antagônicos e signos reconhecíveis do imaginário ocidental. Excertos como a estética retrofuturista, o culto à Nuka Cola, a atuação do Enclave e a publicidade infantil em cenários de destruição demonstram como a franquia constrói crítica social através de mesclagens cognitivas, ativando no jogador experiências dialógicas e ideológicas. O estudo reforça o potencial da ficção interdiscursiva como ferramenta de reflexão cultural e política.

**Palavras-chave:** Integração Conceptual. Frames. Interdiscursividade. Dialogismo.

**Abstract:** This paper aims to analyze the universe of the *Fallout* franchise, including its electronic games and television series, as a space for representing contemporary post-apocalyptic pop culture. The research is based on the notions of dialogism, polyphony (Bakhtin, 2008) and interdiscursivity (Fiorin, 2006; Faraco, 2008), articulated with the theory of Conceptual Integration (Fauconnier; Turner, 2002), within the scope of Cognitive Linguistics. The methodology adopted is qualitative and interpretative (Denzin; Lincoln, 2005), focusing on the analysis of narrative excerpts that evidence conceptual blends, in which diverse sociocultural frames are intertwined (Fillmore, 1976). The results reveal that *Fallout* operates as a hybrid discursive space, in which ideological, historical and cultural elements are resignified in new and complex structures of meaning, through the intersection of antagonistic discourses and recognizable signs of the Western imagination. Excerpts such as the retrofuturist aesthetic, the cult of Nuka Cola, the actions of the Enclave and the children's advertising in scenarios of destruction demonstrate how the franchise constructs social criticism through cognitive blends, activating dialogical and ideological experiences in the player. The study reinforces the potential of interdiscursive fiction as a tool for cultural and political reflection.

**Keywords:** Conceptual Integration. Frames. Interdiscursivity. Dialogism.

---

<sup>1</sup> Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Linguagens e Literaturas (ILL), Departamento de Letras Língua Inglesa, Redenção, CE, Brasil. Endereço eletrônico: [eduardo.silva@unilab.edu.br](mailto:eduardo.silva@unilab.edu.br)

## Introdução

O presente artigo tem como objetivo analisar o universo da franquia multimidiática *Fallout*, em meio às representações da cultura pop pós-apocalíptica contemporânea, por meio das noções de dialogismo (Bakhtin, 2008), interdiscursividade (Fiorin, 2006; Faraco, 2008) e polifonia (Bakhtin, 2008), articuladas à teoria da integração conceptual proposta por Fauconnier e Turner (2002). Nesse sentido, o trabalho se coloca na interseção entre os Estudos da Linguagem, da Semiótica e da cultura digital, propondo uma leitura analítica que objetiva romper abordagens meramente descritivas do conteúdo ficcional, buscando compreender, de maneira científica e falseável, as operações cognitivas e discursivas subjacentes à construção de sentido em mídias interativas (videogames) e televisivas (seriado de tv). A proposta central é investigar como discursos e elementos semióticos envoltos numa esfera de ideologia e valores distintos são recontextualizados e fundidos no universo ficcional da franquia, gerando novos sentidos através de processos de integração conceptual (ou *blending*). Para tanto, parte-se da premissa de que o espaço narrativo de *Fallout* configura-se como uma tessitura complexa de vozes sociais e repertórios culturais, nos quais a memória coletiva, a ironia pós-moderna e os simulacros tecnológicos se entrelaçam, produzindo significados múltiplos e instáveis.

A escolha de *Fallout* como *corpus* não se justifica apenas por seu alcance cultural e longevidade hodierna em relação a sua amplitude comunicativa, mas principalmente pela complexidade semiótica e discursiva com que constrói seu mundo, dando vasão ao objeto desta pesquisa: operações de Integração Conceptual. Ao longo de décadas de existência, a franquia se consolidou como um artefato contracultural paradigmático do imaginário pós-apocalíptico, cujos signos, narrativas e estéticas performam, de modo recorrente, interações entre crítica social, paródia e verossimilhança. Ambientado em um futuro devastado por uma guerra nuclear, mas ancorado visual e ideologicamente na estética e nos valores das décadas de 1940 e 1950, *Fallout* se apresenta como um campo viável do ponto de vista linguístico para a análise das operações de Integração Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002), em que diferentes vozes sociais, estilos de linguagem e referentes históricos entram em contato, confronto e fusão. Tais camadas de temporalidade e estilo não apenas enriquecem a experiência narrativa do jogador, mas também instauram um campo para a análise de processos linguístico-cognitivos associados à reconfiguração simbólica da memória cultural a partir dos *blends*<sup>2</sup> formados.

A abordagem adotada nesta pesquisa é de natureza qualitativa interpretativista, conforme delineada por Denzin e Lincoln (2005), a qual postula que a realidade é socialmente

---

<sup>2</sup> Objeto de estudo, as integrações conceptuais também são conhecidas como “blends”, resultado emergência das operações de construção de sentido conforme Fauconnier e Turner (2002).

construída e interpretada pelos sujeitos, valorizando a compreensão dos significados atribuídos às experiências em contextos específicos. Essa perspectiva prioriza a análise introspectiva e contextualizada dos fenômenos de forma qualitativa. A escolha metodológica justifica-se pela necessidade de captar a complexidade das operações simbólicas e discursivas em jogo, considerando tanto os aspectos materiais do objeto (diálogos, imagens, escolhas narrativas) quanto sua inserção em redes socioculturais mais amplas. O estudo mobiliza como ferramentas analíticas as noções de espaços mentais (Fauconnier, 1986), *frames* (Fillmore, 1976, 1982) e integração conceptual (Fauconnier; Turner, 2002), buscando compreender como o universo dialogal da franquia articula diferentes domínios cognitivos e discursivos para criar uma realidade polifônica alternativa coerente, crítica e ao mesmo tempo irônica. A compreensão da configuração discursiva de *Fallout* como uma rede de *frames* e espaços mentais permite desvelar os mecanismos pelos quais o jogo convida o jogador a participar ativamente da construção de sentido, numa experiência hermenêutica que vai além da decodificação passiva.

Além disso, a noção de argumentação utilizada aqui, conforme discutida por Amossy (2006), será fundamental para compreender os modos pelos quais discursos preexistentes são reinscritos em novos contextos com efeitos de sentido transformados. A argumentação não é apenas um elemento de composição textual, mas um mecanismo ativo de construção de mundo, sustentado pela constante tensão entre tradição e ruptura, memória e ficção. Trata-se de uma argumentação imbricada na própria diegese de *Fallout*, que instrumentaliza os recursos retóricos da linguagem e das imagens para promover uma negociação contínua entre o já-dito e o por-dizer, entre o que se conserva e o que se transgride, oferecendo ao jogador/audiência um espaço de participação crítica e reflexiva.

Assim, o artigo pretende demonstrar como o universo de *Fallout*<sup>3</sup> opera como um expediente discursivo e cognitivo, no qual a cultura contemporânea é reinterpretada através da mistura entre passado e futuro, utopia e catástrofe, heroísmo e decadência, revelando os mecanismos ideológicos e culturais que sustentam nossas formas de imaginar o apocalipse e sobreviver a ele através de suas muitas vozes. A análise proposta, portanto, pretende lançar luz sobre os modos como a linguagem e a cognição se articulam na criação de mundos possíveis mediados por artefatos culturais digitais, contribuindo para o aprofundamento dos estudos sobre narrativa, linguagem e cognição no campo das humanidades digitais.

---

<sup>3</sup> A fim de esclarecimento, a noção de “universo de *Fallout*” é recortado aqui em relação à apresentação estética retrofuturista do seriado *Fallout* (2024) produzida pela Amazon Prime Video em sua primeira temporada e pelos jogos eletrônicos produzidos pela desenvolvedora de software Bethesda *Fallout 3* (2008), *Fallout 4* (2015) e *Fallout 76* (2018).

### Breve noção contextual sobre *Fallout*

A série *Fallout*, concebida originalmente em 1997, constitui um exemplo paradigmático de universo ficcional construído a partir de um processo intensivo de integração conceptual, no qual discursos históricos, ideológicos e estéticos distintos são fundidos de maneira criativa para produzir novos sentidos. São incontáveis interdiscursos se amalgamando para a construção de sentido. Segundo Orlandi (1992, p. 89), “O interdiscurso é o conjunto do dizível, histórica e linguisticamente definido”, o que, aparentemente, é o que temos em considerável disponibilidade em *Fallout*.

Ambientada em um futuro alternativo devastado por um conflito nuclear global<sup>4</sup>, a franquia apresenta um mundo pós-apocalíptico cujas ruínas são habitadas por seres humanos, mutantes, robôs e outras entidades sobreviventes de uma civilização colapsada. O que singulariza *Fallout* no panorama da ficção científica contemporânea não é apenas sua representação de um cenário pós-nuclear, mas a persistência, nesse cenário, de valores culturais, vozes, estilos visuais e formas de pensamento tipicamente associados à sociedade norte-americana dos anos 1950. Essa convivência de vozes entre uma tecnologia altamente avançada - como armas de energia, armaduras mecanizadas, inteligência artificial e robótica autônoma, com imaginários e mentalidades datadas, como o conformismo social, o anticomunismo paranoico e o otimismo científico cego da Guerra Fria - constitui um terreno viável para a análise discursiva pretendida no presente artigo.

Nesse contexto, observa-se a emergência constante de processos de interdiscursividade, em que vozes de discursos científicos, publicitários, religiosos e militares se sobrepõem e se mesclam. Em *Fallout*, os diferentes registros discursivos não se organizam de forma homogênea, mas entram em tensão constante. Cada voz que surge no jogo dialoga com outras, respondendo, ironizando ou criticando discursos anteriores ou concorrentes.

A articulação desses elementos é interpretada, analiticamente, neste artigo, à luz da integração conceptual (Fauconnier; Turner, 2002), instrumento teórico que permite compreender como diferentes espaços mentais são mobilizados e mesclados na constituição de sentidos dialógicos.

Um dos dispositivos narrativos centrais da franquia são os *Vaults*, abrigos subterrâneos construídos pela megacorporação Vault-Tec com a justificativa de proteger a população da hecatombe nuclear. Todavia, à medida que o jogador explora esses espaços, torna-se evidente que muitos *Vaults* funcionaram como laboratórios sociais distópicos, utilizados para realizar experimentos psicológicos, genéticos e comportamentais em seus habitantes. A tensão entre a voz do discurso oficial de proteção e a prática de manipulação, imbricadas, revela um espaço dialógico em que as promessas do progresso colapsam sob o

---

<sup>4</sup> Também apresentado como “Grande Guerra”.

peso da desumanização tecnocientífica, tensionando ideologemas<sup>5</sup> da modernidade ocidental.

Além disso, o universo de *Fallout* é povoado por robôs com personalidades e vozes derivadas de estereótipos domésticos e militares dos anos 1950, como os *Mister Handy* e os *Protectrons* (personagens robôs protocolares), que reproduzem frases e comportamentos de um passado idealizado enquanto interagem com os escombros de um mundo arruinado. Essa convivência anacrônica promove uma integração conceptual entre a voz do imaginário da domesticidade norte-americana clássica e a realidade distópica da pós-catástrofe. O resultado é um campo discursivo saturado de contradições e polifonia no qual a nostalgia e o horror se interpenetram. A própria arquitetura dos ambientes, os anúncios publicitários remanescentes, os slogans de campanhas militares e os arquivos de áudio encontrados ao longo da jornada evocam múltiplas vozes sociais. Todas essas materialidades discursivas são mobilizadas de forma a gerar um campo polifônico que exige do jogador uma leitura ativa e interpretativa, um verdadeiro exercício de reconstrução de sentidos polifônicos por meio da ativação de espaços mentais múltiplos e de *blends*<sup>6</sup> conceituais carregados de crítica social e ironia.

O universo de *Fallout* não pode ser compreendido apenas como um cenário ficcional, mas como um espaço discursivo polifonicamente híbrido, onde o passado e o futuro, o progresso e a ruína, o idealismo e a desilusão se entrelaçam por meio de operações de mesclagem conceitual sustentadas por práticas interdiscursivas e dialogadas. A análise que propomos neste artigo se estrutura sobre essa base, assumindo a integração conceptual como chave interpretativa dos sentidos produzidos por esse universo multimidiático.

### **Frames**

Antes de falarmos sobre integração conceptual, a ferramenta analítica principal deste estudo para a identificação do dialogismo e interdiscursividade do *corpus* escolhido, é necessária a apresentação de um conceito caro a ela: *Frames*.

*Frames* são quadros conceptuais que evocam todo um campo semântico em relação a um conceito já mencionado. Segundo Fillmore:

frame é qualquer sistema de conceitos relacionados de tal forma que, para entender qualquer um deles, é preciso entender toda a estrutura na qual ele se encaixa; quando um dos elementos dessa estrutura é introduzido em um

---

<sup>5</sup> Ideologema é um conceito levantado por Volóchinov (2018), também associado ao círculo de Bakhtin, segundo o qual refere-se à forma como as ideologias se manifestam e são expressas através da linguagem, aspectos caros dentro do bioma conceptual de *Fallout* para esse estudo.

<sup>6</sup> *Blends* ou integrações conceptuais são conceitos da linguística cognitiva, apresentadas e desenvolvidas nas próximas seções.

---

texto ou em uma conversa, todos os outros são automaticamente disponibilizados<sup>7</sup> (Fillmore, 1982, p.111; tradução nossa).

Evocar *frames* é brincar de jogar com a linguagem, é o que Wittgenstein (1953) poderia chamar de *Sprachspiele*.<sup>8</sup> Cada *frame* contém papéis, valores e relações socialmente reconhecidos. Por exemplo, o *frame* da FAMÍLIA TRADICIONAL, da GUERRA FRIA ou do FUTURO DISTÓPICO são um dos vários *frames* concernentes ao campo semântico e polifônico de *Fallout*. É crucial, entretanto, observar que as duas noções emergem de tradições fundamentalmente distintas. A concepção de Wittgenstein é de natureza pragmática, enfatizando o uso situado da linguagem embutido nas interações sociais. Já a de Fillmore insere-se no âmbito da linguística e do cognitivismo, priorizando a estruturação semântica e os esquemas de conhecimento que organizam a interpretação. Contudo, essa divergência epistemológica não as torna necessariamente incompatíveis para uma análise complementar. A articulação entre elas deve ser concebida menos como uma relação de filiação conceitual e mais como um procedimento analógico e heurístico. Esta aproximação é útil para iluminar pontos de contato dinâmicos entre práticas sociais (jogos) e estruturas de conhecimento (*frames*) na produção de sentido, sem obliterar as profundas diferenças de fundo, notadamente, a recusa wittgensteiniana de estruturas mentais representacionais, pressupostas pela linguística cognitiva.

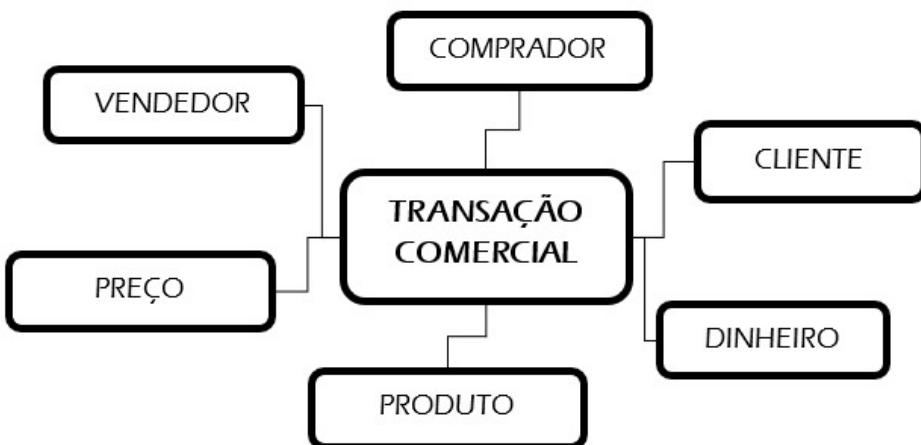
Segundo Duque (2015), ao ensinar sobre a noção de *frame*, os *frames* “são mecanismos cognitivos através dos quais organizamos pensamentos, ideias e visões de mundo. Novas informações só ganham sentido se forem integradas a *frames* construídos por meio da interação ou do discurso” (Duque, 2015, p. 26). Em outras palavras, o *frame* é o quadro conceptual que abriga um campo semântico de vários conceitos relacionados à palavra ou à noção evocada. Em seu célebre exemplo, Fillmore menciona que para alguém entender “Transação Comercial”, o interlocutor precisa levar em consideração muitos outros conceitos a esse relacionados tais como “comprador”, “vendedor”, “cliente”, “preço”, “produto”, “dinheiro” etc. (figura 1).

---

<sup>7</sup> *frame* is any system of concepts related in such a way that to understand any one of them you have to understand the whole structure in which it fits; when one of the things in such a structure is introduced into a text, or into a conversation, all of the others are automatically made available.

<sup>8</sup> *Sprachspiele* em português significa "jogos de linguagem". Referem-se a atividades ou jogos que objetivam desenvolver e praticar habilidades linguísticas, como compreensão, vocabulário, gramática e comunicação. São frequentemente associados a Wittgenstein (1953) através da sua obra Investigações Filosóficas.

Figura 1 – Frame “Transação Comercial”



Fonte: Elaboração autoral.

A gênese da teoria dos *frames* pode ser identificada nos interstícios das investigações em linguística, filosofia da linguagem e psicologia cognitiva, onde encontrou sua expressão inaugural nas contribuições seminalmente lançadas pelo próprio Charles J. Fillmore (1976). O mencionado autor propôs um modelo semântico inovador, pautado na premissa de que o significado lexical não se limita a referências isoladas ou definições estáticas, mas está intrinsecamente vinculado a estruturas cognitivas subjacentes, que organizam e condicionam a significação dentro de contextos situados e socialmente mediados. De acordo com o linguista norte-americano, a ativação lexical desencadeia a mobilização de um *frame*, uma representação mental complexa que compreende um conjunto de papéis semânticos, entidades, propriedades, relações e cenários típicos, configurando uma cena cognitiva englobante que serve de matriz interpretativa para o significado da palavra em uso.

É precisamente essa concepção, de que cada ativação lexical convoca um *frame* como estrutura cognitiva e experiencial integrada, que se manifesta de modo indiciário na análise polifônica, interdiscursiva e integrativa de *Fallout*. Ao considerar o universo ficcional do jogo como tecido por múltiplos discursos e camadas de significação, torna-se evidente que a linguagem empregada em seus diálogos, descrições e escolhas narrativas aciona continuamente *frames* socioculturais específicos (como GUERRA NUCLEAR, DISTOPIA, TECNOLOGIA RETROFUTURISTA, entre outros), os quais funcionam como matrizes interpretativas capazes de mobilizar sentidos complexos e, muitas vezes, contraditórios. Essa dinâmica evidencia a articulação entre formas linguísticas e estruturas cognitivas partilhadas, onde o sentido não reside na palavra em si, mas na rede de associações ativada no interior de práticas discursivas concretas.

É com a devida interação (entre o jogador e o jogo), justamente como dito, que a integração conceptual evoca o *frame* que ganha relevância na construção do sentido.

Conforme argumenta Duque (2017), a dimensão interacional do *frame* atua como um arcabouço cognitivo que guia a construção interpretativa no discurso. Então, os *frames* interacionais são uma representação de contextos comunicativos em que os interlocutores inferem as informações necessárias para se conectarem à situação comunicativa em suas etapas e conteúdos habituais no contexto.

Importa destacar que esses *frames* não são arbitrários ou puramente abstratos; ao contrário, encontram-se profundamente enraizados nas experiências vividas, nas práticas culturais e nos repertórios cognitivos dos indivíduos inseridos em um tecido sociocultural específico. Assim, o significado emerge da interação dinâmica entre o estímulo linguístico e o contexto experencial e social que motiva sua interpretação.

Na obra *Frame analysis: essay on the organization of experience*, de Erving Goffman e Bennet Berger, os *frames* são mostrados como mecanismos cognitivos organizadores das experiências, ou, como os autores explicam:

Suponho que as definições de uma situação são construídas de acordo com os princípios de organização que governam eventos – pelo menos os sociais – e nosso envolvimento subjetivo neles; frame é a palavra que uso para fazer referência a esses elementos básicos que sou capaz de identificar (Goffman; Berger, 1986, p. 10-11).

Partindo dessa fundamentação, comprehende-se que os *frames* funcionam como molduras cognitivas fundamentais que permitem ao sujeito reconhecer, interpretar e participar de eventos sociais a partir de parâmetros compartilhados e organizadores da experiência. Sua importância na integração conceptual é justamente na fusão interativa entre os interlocutores de *Fallout*. Essa estruturação da realidade, mediada por princípios internalizados de percepção e engajamento, revela-se necessária para a orientação da ação e para a construção do sentido nas interações situadas no percurso do jogo em questão. É precisamente essa lógica que se atualiza na interação entre jogador e videogame durante a experiência de *Fallout*, onde o enquadramento das situações vividas no jogo depende da ativação e da negociação constante de *frames* que organizam a compreensão e as vozes do universo ficcional e das possibilidades de ação dentro dele. É justamente quando os *frames* interagem e se tocam que o processo de integração conceptual (Fauconnier; Turner, 2002) realmente ocorre.

### **Integração Conceptual: sentidos híbridos na construção discursiva a partir de *frames***

A teoria da integração conceptual, desenvolvida por Gilles Fauconnier e Mark Turner (2002), propõe uma abordagem para compreender como a mente humana constrói significados complexos por meio da fusão de elementos provenientes de diferentes espaços

mentais (alimentados por *frames*). Segundo os autores a integração conceptual, movida por esses espaços que evocam *frames*, é a chave para o desenvolvimento humano. Para eles:

A integração conceptual fundamenta e possibilita toda essa diversidade de realizações humanas, que são responsáveis pelas origens da linguagem, arte, religião, ciência e outras proezas humanas singulares, e que é tão indispensável para o pensamento cotidiano básico quanto para o artístico e habilidades científicas<sup>9</sup> (Fauconnier; Turner, 2002. p. 6; tradução nossa).

Estes espaços mentais são, na verdade, estruturas dinâmicas que utilizamos ativamente para falar, pensar e construir sentido sobre o mundo. Eles são acionados continuamente para processar informações e gerar inferências em contextos específicos. Para Fauconnier, os espaços mentais:

consistem em unidades conceituais menores que são formadas dinamicamente durante o processo de pensar e se comunicar, com o objetivo de facilitar a compreensão e orientar ações específicas em contextos particulares. Esses espaços estão ligados a estruturas cognitivas mais amplas e duradouras, conhecidas como 'frames', que organizam o conhecimento cultural compartilhado<sup>10</sup>" (Fauconnier; Turner, 2002, p. 40; tradução nossa).

Os espaços mentais, enquanto estruturas dinâmicas que construímos para pensar e comunicar, operam em constante diálogo com os *frames* e domínios culturais. Um *frame*, como o de COMPETIÇÃO, por exemplo, fornece o conhecimento estruturado de fundo (com elementos como competidores, vencedor, perdedor), ancorado em um domínio cultural mais amplo, como o esporte. Quando aplicamos esse *frame* a uma situação concreta, por exemplo, ao analisar uma eleição política, ativamos um espaço mental específico onde os candidatos são mapeados como competidores através de uma relação vital de identidade. A verdadeira força criativa, porém, manifesta-se no *blend* (ou integração conceptual), que pode fundir elementos de espaços mentais distintos: ao dizer que "a campanha eleitoral foi um verdadeiro jogo de xadrez", integramos o espaço da ELEIÇÃO com o *frame* do JOGO ESTRATÉGICO, gerindo um novo significado sobre a natureza calculista do processo. Dessa forma, os espaços mentais são as instâncias contextuais que, alimentadas por *frames* culturais e interligadas por relações vitais, servem de base para a criatividade conceptual do *blend*.

É evidente, a partir da fala de Fauconnier e Turner, que os *frames* desempenham fundamental papel no processo de *blend*. Segundo Fauconnier (1984), quando dois ou mais espaços são sobrepostos seletivamente, suas estruturas são projetadas em um novo espaço

<sup>9</sup> *Conceptual blending underlies and makes possible all these diverse human accomplishments, that it is responsible for the origins of language, art, religion, science, and other singular human feats, and that it is as indispensable for basic everyday thought as it is for artistic and scientific abilities*

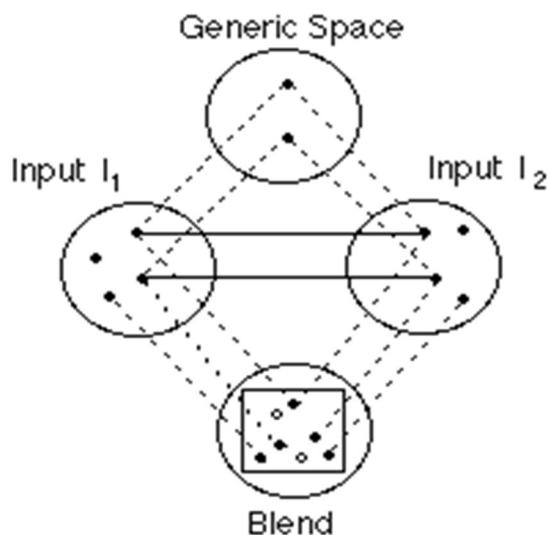
<sup>10</sup> *Mental spaces are small conceptual packets constructed as we think and talk, for purposes of local understanding and action. Mental spaces are connected to long-term schematic knowledge called "frames".*

emergente, o espaço de integração ou *blended space*, no qual se constituem interpretações novas, não previstas nos espaços originais.

No interior desse processo, a noção de *frame* (Fillmore, 1976) atua como unidade básica de conhecimento cultural, organizando os espaços mentais ativados.

Na integração conceptual, diferentes *frames* são ativados simultaneamente, permitindo que certos elementos de cada conceito sejam mesclados com finalidade comunicativa ou argumentativa. Essa operação não resulta em uma simples justaposição, mas na criação de um novo domínio híbrido, coerente em seus próprios termos, polifônico e interdiscursivo e dotado de autonomia interpretativa. A figura 2 ilustra como ocorre, minimamente, uma integração conceptual.

Figura 2 – Grafo da integração conceptual



Fonte: Elaboração autoral a partir da adaptação de Fauconnier e Turner (2002).

Um modelo de integração conceptual é constituído por múltiplos espaços mentais de entrada, um espaço genérico compartilhado e um espaço de mescla, onde ocorre a construção de sentido. Durante esse processo, diferentes informações (denominadas relações vitais) são ativadas, reorganizadas, comprimidas e expandidas, passando por operações cognitivas complexas de reavaliação, mapeamento e projeção, até formarem, por fim, um *blend* final, como ilustra a figura 2.

Na representação gráfica, os círculos correspondem aos diversos espaços mentais envolvidos, enquanto as linhas contínuas indicam os vínculos estabelecidos por meio das relações vitais entre esses espaços, permitindo suas correspondências conceituais. As linhas tracejadas, por sua vez, apontam para as conexões que ligam os espaços de entrada ao espaço genérico e à mescla. Os pontos espalhados simbolizam unidades de informação que

podem, ou não, ser incorporadas ao sistema, dependendo do contexto. Já o quadrado representa a nova estrutura emergente que resulta da integração: o espaço-mescla ou *blend*.

No caso da narrativa e do universo visual de *Fallout*, é possível perceber que o *blended space* formado combina *frames* que, à primeira vista, seriam inconciliáveis: o otimismo científico e tecnológico da ERA ATÔMICA, a paranoia nuclear e o militarismo da GUERRA FRIA, e os pressupostos críticos e niilistas do imaginário *cyberpunk*<sup>11</sup>. A fusão desses campos de sentido produz uma representação do futuro que não é apenas estética ou ambientacional, mas também discursiva, polifônica, interdiscursiva, imagética e ideológica. Pêcheux e Fuchs (1997), por outro lado, defendem que toda formação ideológica atravessa o discurso e se manifesta concretamente em elementos não discursivos, os quais estão inseridos em contextos socioculturais específicos.

O ponto da exterioridade relativa de uma formação ideológica em relação a uma formação discursiva se traduz no próprio interior desta formação discursiva: ela designa o efeito necessário de elementos ideológicos não discursivos (representações, imagens ligadas a práticas etc.) numa determinada formação discursiva (Pêcheux; Fuchs, 1997, p. 168).

O conceito de formação ideológica de Pêcheux explica a condição de possibilidade e a função social desse *blend*. Para Pêcheux, as ideologias não são simples conjuntos de ideias, mas sistemas que determinam o que é dizível, pensável e inteligível dentro de uma formação social. A formação ideológica é precisamente o que estrutura o "campo de possíveis" a partir do qual os sentidos são produzidos.

Segundo Amossy (2011), todo discurso é atravessado por uma orientação argumentativa, mesmo quando não explicitamente persuasiva como no caso de *Fallout*, que busca uma reorientação de conceitos clássicos para sua reinterpretação em termos apocalípticos. Segundo a autora (2011, p. 130), ao falar sobre essa argumentação velada, argumentar é "a tentativa de modificar, de reorientar ou de reforçar, pelos recursos da linguagem, a visão do alocutário. A tentativa de fazer aderir não somente a uma tese, mas também a modos de pensar, de ver, de sentir". No caso das ficções interativas como *Fallout*, essa orientação é reforçada pelo processo de construção de sentido dialógico, em que o jogador é convidado a interpretar e posicionar-se diante dos enunciados. O *blend*, nesse sentido, não ocorre apenas no plano da ambientação, mas também na maneira como valores ideológicos e sociais são projetados no universo ficcional, ativando uma rede de inferências argumentativas compartilhadas com o leitor-jogador.

---

<sup>11</sup> *Cyberpunk* é um subgênero de ficção científica que se caracteriza por um cenário distópico de alta tecnologia, geralmente associado a um colapso social, decadência e contracultura. Convenciona-se o nascimento do gênero a partir da obra *Neuromancer* de William Gibson, de 1984.

A integração conceptual, portanto, aparece como um dispositivo heurístico para entender como a franquia constrói seu argumento fundamental e miríada vocálica: a crítica à confiança cega no progresso científico e à manipulação ideológica das massas. Ao combinar *frames* e espaços mentais como FAMÍLIA AMERICANA DOS ANOS 50, ROBÔS DOMÉSTICOS, DEVASTAÇÃO NUCLEAR e MILITARISMO CORPORATIVO, a franquia cria uma narrativa que dialoga com múltiplas vozes sociais, um fenômeno que Bakhtin (2008) descreve como dialogismo: a presença simultânea de discursos distintos, nem sempre harmônicos, que interagem e se respondem mutuamente no tecido textual.

A relevância da teoria de Fauconnier e Turner (2002) para essa análise reside no fato de que a integração conceptual não se limita à forma, mas envolve a produção de sentido. O *blended space* de *Fallout* propõe ao jogador um exercício contínuo de comparação e interpretação entre passado e futuro, realidade e ficção, utopia e distopia. Através desse processo, o jogador é instigado a reconstruir o sistema de valores que rege aquele universo e, por consequência, o seu próprio.

### **Metodologia**

A presente seção tem como objetivo explicitar o percurso metodológico adotado para a análise dos excertos selecionados da franquia *Fallout*, com o intuito de atender aos objetivos centrais da pesquisa: investigar os modos pelos quais ocorrem formações discursivas marcadas pela interdiscursividade, polifonia e dialogismo, a partir da perspectiva teórica da Integração Conceptual (*Conceptual Blending*), conforme delineada por Fauconnier e Turner (2002). Tal abordagem situa-se no âmbito da Linguística Cognitiva e opera na interface entre cognição, linguagem e construção de sentido e, em nosso caso, em contextos ficcionais interdiscursivos.

A escolha de *Fallout* como *corpus* não se deu aleatoriamente, mas justificada por sua riqueza de camadas discursivas e densidade simbólica, que permitem observar, de forma produtiva e polifônica, o cruzamento de *frames* socioculturais diversos, integrando-os.

A análise será conduzida segundo os princípios da pesquisa qualitativa interpretativista, conforme defendido por Denzin e Lincoln (2005), privilegiando a compreensão aprofundada dos fenômenos discursivos em sua complexidade contextual. Para os autores:

Investigadores qualitativos tencionam a natureza socialmente construída da realidade, a relação íntima entre o pesquisador e o que é estudado, e os constrangimentos situacionais que formatam a pesquisa. Tais pesquisadores enfatizam a natureza intrinsecamente valorativa da pesquisa (Denzin; Lincoln, 2005, p. 10).

Para tanto, foram selecionadas situações específicas da narrativa do jogo e do seriado em que se evidenciam processos de integração conceptual, nas quais o jogador é cognitivamente convocado a integrar conceitos provenientes de diferentes *frames* para produzir sentido. Em tais momentos, observamos como os discursos embutidos nas interações teóricas propostas pelo jogo promovem articulações entre categorias culturais, históricas, ideológicas e ficcionais, configurando espaços de significação híbridos e polifônicos.

As ocorrências selecionadas estão organizadas na Tabela 1, que reúne excertos representativos da lógica dialógica e argumentativa da franquia. Cada situação será inicialmente descrita em linguagem natural, com o objetivo de contextualizar sua ocorrência dentro da diegese do jogo. Em seguida, será conduzida uma análise fundamentada na articulação entre *frames* culturais, conforme proposto por Fillmore (1976), e os espaços mentais ativados (Fauconnier, 1984) pela experiência do jogador. Esta etapa será guiada pelos mecanismos teóricos da integração conceptual (Fauconnier; Turner, 2002), os quais pressupõem a existência de espaços de entrada (*input spaces*), um espaço genérico (*generic space*) e um espaço de mescla (*blended space*), no qual ocorre a síntese emergente dos significados.

Tabela 1 – recorte dos excertos de análise

Integração Conceptual	Frames Envolvidos	Exemplo no Jogo	Sentido Gerado
Futuro + Passado (Retro-futurismo)	Futurismo tecnológico + Cultura dos anos 40/50	Tecnologia avançada com estética dos anos 50	Ironia estética e crítica ao otimismo da era atômica
Coca-Cola + universo ficcional de Fallout	Marca icônica da vida americana real + item central na economia do jogo	Nuka-Cola como bebida popular, moeda de troca e objeto de culto	Resignificação de um símbolo cultural como marcador ideológico de sobrevivência e identidade cultural
Idealismo Patriótico + Militarismo Distópico	Discurso patriótico + Totalitarismo distópico	Enclave defendendo valores americanos com práticas totalitárias	Satirização do nacionalismo extremo
Infância/Inocência + Violência/Destruição	Publicidade infantil + Guerra nuclear	Sugar Bombs, mascotes e jingles infantis em cenário de destruição	Crítica à publicidade e ao escapismo cultural

Fonte: Elaboração autoral.

A análise busca, ainda, evidenciar a natureza dialógica e argumentativa dessas mesclas, em consonância com os pressupostos de Bakhtin (2008) e Amossy (2006; 2011), ao considerar que a construção de sentido no jogo emerge do entrecruzamento de vozes sociais e perspectivas ideológicas divergentes, integradas cognitivamente no ato de jogar. Por fim, cada excerto analisado será acompanhado de uma representação gráfica do modelo de *blending*, conforme os diagramas convencionados por Fauconnier e Turner (2002), com o intuito de sistematizar visualmente os processos de integração conceitual mobilizados.

## Análise: dialogismo, polifonia e interdiscursividade através de integrações conceptuais

Nesta seção, apresentamos a análise interpretativa dos excertos selecionados da franquia *Fallout*, com o objetivo de demonstrar como se articulam processos interdiscursivos, polifônicos e dialógicos por meio da Integração Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002). A abordagem adotada privilegia uma leitura qualitativa das interações discursivas, em que a construção de sentido se dá a partir da mescla de *frames* culturais, ideológicos e narrativos, constituindo espaços híbridos de significação, de interdiscursividade. Tal interdiscursividade é definida por Fiorin como “qualquer relação dialógica entre enunciados” (Fiorin, 2006, p.191), portanto, pela própria natureza polissêmica de *Fallout*, acreditamos haver um sem número de substratos interdiscursivos disponíveis para análise.

Apesar da grande disponibilidade, fizemos um recorte com quatro exemplos. Cada excerto é analisado em sua função narrativa e discursiva, identificando-se os *frames* ativados pelos espaços mentais, os domínios integrados e o resultado argumentativo emergente da interação com o jogador.

A primeira situação analisada é a integração conceptual “Retro-futurismo: Futuro + Passado”. Em diversos momentos do jogo, o jogador se depara com tecnologias extremamente avançadas (robôs domésticos flutuantes, armaduras mecanizadas, inteligência artificial), todas apresentadas sob uma estética visual e sonora que evoca o *frame* da estética dos anos 1940 e 1950, o que imediatamente nos evidencia a quão dialógica é essa situação em específico. Essa polifônica moldura temporal evoca, simultaneamente, vozes da utopia do progresso tecnológico, do imaginário nuclear da Guerra Fria, dos valores tradicionais de família e trabalho, bem como os traços de propaganda governamental e estética publicitária da época, permitindo que diferentes enunciadores (reais e simulados) dialoguem, se tensionem e se reconfigurem dentro da diegese do jogo. Nesse entrecruzamento de discursos, o passado é reinscrito como simulacro estilizado e crítico, gerando efeitos de sentido ambíguos que ora reverenciam, ora ironizam a nostalgia ideológica daquele período.

Os rádios transmitem músicas da chamada era do *swing*<sup>12</sup>, as TVs são arredondadas e em preto e branco, e os anúncios refletem um otimismo nuclear típico do pós-guerra. A estética de *Fallout* é, como mencionado, marcada por uma estilização retrofuturista de voz profundamente enraizada na iconografia cultural das décadas de 1940 e 1950 dos Estados Unidos, combinando elementos do *American way of life*<sup>13</sup> (como os comerciais animados,

---

<sup>12</sup> A era do *swing*, também conhecida como a era das big bands, foi um período na música americana, especialmente popular entre os anos 1930 e 1940, caracterizado pela predominância de música swing dançante, tocada principalmente por grandes bandas.

<sup>13</sup> O 'American Way of Life' ou 'Modo de Vida Norte-Americano' refere-se a um modelo de comportamento e estilo de vida que se tornou dominante nos Estados Unidos, especialmente após a Segunda Guerra Mundial e com a expansão do consumismo e da industrialização. Tal estilo de vida é caracterizado pela crença nos direitos à vida, à liberdade e à busca da felicidade, além de valores como o trabalho árduo, o consumismo, a igualdade de oportunidades e a busca pela prosperidade.

*jingles* otimistas, eletrodomésticos cromados e arquitetura *Googie*<sup>14</sup>) com um cenário distópico de devastação nuclear e ruínas tecnológicas. Essa estética constrói um mundo onde a voz do otimismo tecnológico e a confiança cega no progresso convivem ironicamente com a catástrofe e a decadência moral, criando uma ambiência visual e sonora saturada de contradições e vozes dissonantes. Cartazes de recrutamento militar, robôs domésticos com *design* arcaico e trilhas sonoras de *swing* ou *crooners*<sup>15</sup> coexistem com paisagens desoladas, mutantes e estruturas em colapso, gerando um universo que satiriza o idealismo do pós-guerra ao mesmo tempo em que o reinscreve em um cenário pós-apocalíptico hiperestilizado e ambíguo.

Nesta configuração, temos a mescla entre dois domínios culturais e de vozes contrastantes evocados em *frames*: o futurismo tecnológico (inspirado por avanços da ficção científica) e a iconografia da cultura americana da Guerra Fria. Cada um desses domínios funciona como um espaço de entrada (*input space*), os quais compartilham um espaço genérico de progresso humano. No espaço de mescla (*blended space*), surge uma realidade alternativa, interdiscursiva e polifônica, em que o futuro é visualmente e discursivamente moldado pelas muitas vozes do passado (figura 3).

Figura 3 – Integração Conceptual de “Mundo Retrofuturista”



Fonte: elaboração autoral.

A argumentação implícita no *design* narrativo de *Fallout* convida o jogador a reavaliar os sentidos de progresso, ironizando o otimismo tecnológico que ignora riscos éticos e

<sup>14</sup> *Googie* é um estilo arquitetônico muito popular nos Estados Unidos nas décadas de 1950 e 1960, uma mistura de modernismo, cultura automobilística americana (que prosperou no sul da Califórnia) e retrofuturismo da era espacial.

<sup>15</sup> Cantores típicos do estilo popular como Frank Sinatra, Pat Boone e outros.

ambientais. Há aqui um forte caráter polifônico e dialógico, pois o jogo apresenta vozes dissonantes: o entusiasmo institucionalizado pelo progresso nuclear e a crítica distópica de seus efeitos devastadores. Esse tensionamento é um exemplo claro de como o *blend* atua não apenas na estética, mas na produção discursiva e ideológica do jogo. É o que Faraco (2008) poderia chamar de uma obra do chamado ‘autor criador’ que, segundo ele, comprome a criação valorativa num todo coeso a formação de sentido. Ainda consoante o mesmo autor, o ‘autor criador’ coloca-se como “uma função narrativa imanente que condensa, num todo estético, determinado feixe de relações valorativas ou um modo de ver o mundo, um princípio ativo de ver que guia a construção do todo estético e direciona o olhar do leitor” (Faraco, 2008, p. 94).

Subseguindo, temos a segunda situação de análise, a integração conceptual de Nuka Cola: Coca-Cola + universo conceptual de *Fallout* (figura 3). A Nuka Cola, dentro da obra, é o refrigerante mais famoso do universo de *Fallout*. Na própria etimologia de seu nome já reverberam muitas vozes implícitas: a Coca-Cola, refrigerantes, apocalipse nuclear, radiação etc. Sua presença se dá tanto na forma de produto de consumo, como em *outdoors*, propagandas, *jingles* e até em linhas de produtos radioativos como a *Nuka-Cola Quantum* (uma variação da Nuka Cola). Além de seu papel lúdico, a bebida dialoga como moeda de troca e objeto de culto por alguns personagens.

Descritivamente, a Nuka Cola é apresentada como um refrigerante icônico, lembrando visualmente os refrigerantes clássicos dos anos 1940 e 1950. A garrafa tem formato alongado e curvilíneo, semelhante a uma ogiva nuclear, com vidro escuro e rótulo vermelho vibrante estampado com letras brancas em estilo cursivo retrô. O conteúdo é de cor caramelo escura, borbulhante, evocando os refrigerantes de cola tradicionais, com um leve brilho quando exposto à luz. Já a *Nuka-Cola Quantum* é uma variação rara e altamente energética da bebida. Sua aparência é mais chamativa e fantástica: o líquido brilha com um tom azul-neon fosorescente, emitindo uma leve luminescência própria. A garrafa mantém o formato clássico da Nuka Cola, mas com rótulos azuis e detalhes futuristas que reforçam seu aspecto experimental e radioativo. Visualmente, a *Quantum* parece algo entre um refrigerante e uma substância alienígena, simbolizando o cruzamento entre a cultura pop retrô e os excessos da ficção científica nuclear.

A análise das Nukas Colas revela a integração conceptual entre o domínio cultural do capitalismo americano, mais especificamente a lógica de marcas como a Coca-Cola, e o universo distópico de *Fallout*. Os *frames* mobilizados aqui incluem o consumo desenfreado, a construção de identidade por meio de produtos, e a persistência do marketing mesmo após o colapso da sociedade.

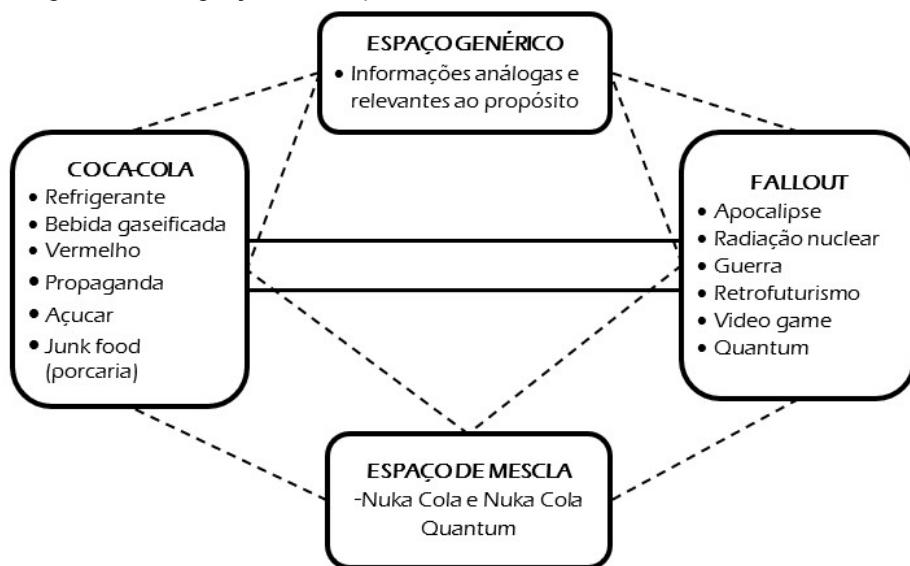
O espaço de mescla (*blend*) resultante configura uma crítica discursiva à permanência dos discursos publicitários, mesmo diante da falência do mundo que os originou. A

argumentação aqui se dá na forma de uma voz de ironia: o produto, que simbolizava alegria e identidade nacional, sobrevive à humanidade, transformando-se em símbolo da degradação dos valores modernos. Segundo Perelman e Olbrechts-Tyteca (2005, p. 50):

O objetivo de toda argumentação é provocar ou aumentar a adesão dos espíritos às teses que se apresentam a seu assentimento: uma argumentação eficaz é a que consegue aumentar essa intensidade de adesão, de forma que se desencadeie nos ouvintes a ação pretendida (ação positiva ou abstenção) ou, pelo menos, crie neles uma disposição para a ação, que se manifestará no momento oportuno (Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2005, p. 50).

O efeito polifônico e a intenção argumentativa são evidentes na justaposição de tons ingênuos das propagandas e o horror da paisagem nuclear, que ativa no jogador uma leitura crítica através da integração conceptual.

Figura 4 – Integração Conceptual de “Nuka Cola” e “Nuka Cola Quantum”



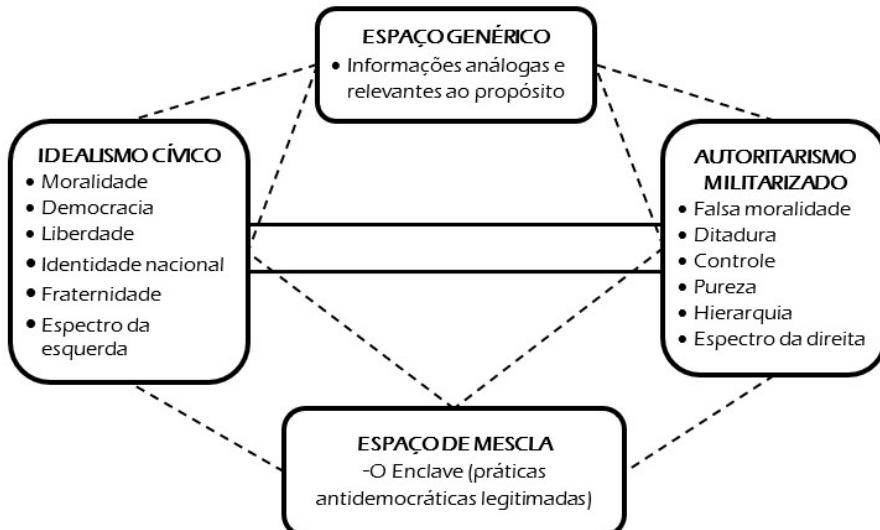
Fonte: elaboração autoral.

Seguindo a crescente de análise, o próximo exemplo estudado é a integração conceptual de “Patriotismo Idealista + Militarismo Distópico”. Para a compreensão desse *blend* em específico, é preciso levantar o conceito do grupo “Enclave”. O Enclave, facção militar presente na franquia, reivindica ser o herdeiro legítimo dos Estados Unidos da América. Seus membros operam com símbolos patrióticos (hinos, bandeiras, discursos) enquanto empregam práticas autoritárias, violentas e de limpeza populacional. O grande embate polifônico aqui diz respeito justamente à moralidade impetrada ao discurso político. Lakoff (1996), inclusive, argumenta em *Moral Politics* que os conflitos ideológicos entre diferentes orientações políticas (como liberalismo e conservadorismo nos Estados Unidos) têm origem, em grande parte, na ativação de vozes morais distintas. Essas estruturas, ou *frames*, são

moldadas por metáforas familiares profundamente enraizadas no imaginário cultural, especialmente aquelas baseadas em modelos parentais. Entre elas, destacam-se a voz da figura do “pai rigoroso” (*strict father*), que enfatiza disciplina, ordem e responsabilidade individual, e a voz do “pai cuidadoso” (*nurturant parent*), que privilegia empatia, solidariedade e o bem comum. Embora contrastantes, esses esquemas parentais funcionam como molduras cognitivas, interdiscursivas e dialógicas que são transpostas para os domínios do discurso político, social e, como se propõe neste trabalho, também para o campo das narrativas ficcionais.

A integração conceptual aqui envolve os *frames* do IDEALISMO CÍVICO MORAL (democracia, liberdade, identidade nacional) e do AUTORITARISMO MILITARIZADO (controle, pureza, hierarquia). O espaço genérico evocado é o da organização estatal, mas no espaço de mescla, a retórica patriótica legitima práticas antidemocráticas (figura 5).

Figura 5 – Integração Conceptual “Patriotismo Idealista + Militarismo Distópico”



Fonte: elaboração autoral.

O argumento construído no jogo promove uma crítica incisiva ao uso estratégico de símbolos patrióticos para justificar regimes opressivos. Um dos exemplos mais evidentes é o uso da águia, tradicionalmente símbolo de liberdade, que no contexto do Enclave se transforma em voz de vigilância e supremacia, evocando o controle total do Estado. A bandeira dos Estados Unidos, em versões estilizadas ou desbotadas, surge como pano de fundo para discursos que invocam um passado idealizado e excludente, funcionando como metáfora da nostalgia autoritária. As transmissões de rádio do Enclave reforçam esse tom ao replicar discursos presidenciais e hinos nacionais em versões manipuladas, através das quais a retórica da liberdade e da pátria serve à propaganda de limpeza étnica e supremacia tecnológica. Os uniformes militares, inspirados em modelos da era da Guerra Fria, reforçam visualmente a disciplina, a superioridade e a imposição da ordem, enquanto as bases

subterrâneas e a arquitetura monumental remetem a um poder burocrático resiliente, invisível, mas sempre presente. Esses símbolos, ao serem esvaziados de seus sentidos originais e recontextualizados no universo do jogo, revelam como a iconografia patriótica pode ser apropriada para fins ideológicos extremos, mascarando práticas autoritárias sob o disfarce da proteção e reconstrução da nação. Em *Fallout*, essa estética não apenas ilustra, mas encena criticamente os perigos do nacionalismo exacerbado e da instrumentalização da memória histórica. O caráter polifônico emerge da sobreposição das vozes do Enclave (que veicula uma verdade institucional) e da experiência do interlocutor, que testemunha os efeitos reais de tais práticas. O *blend*, nesse caso, opera discursivamente ao permitir que *frames* historicamente positivos sejam ressignificados sob uma ótica distópica.

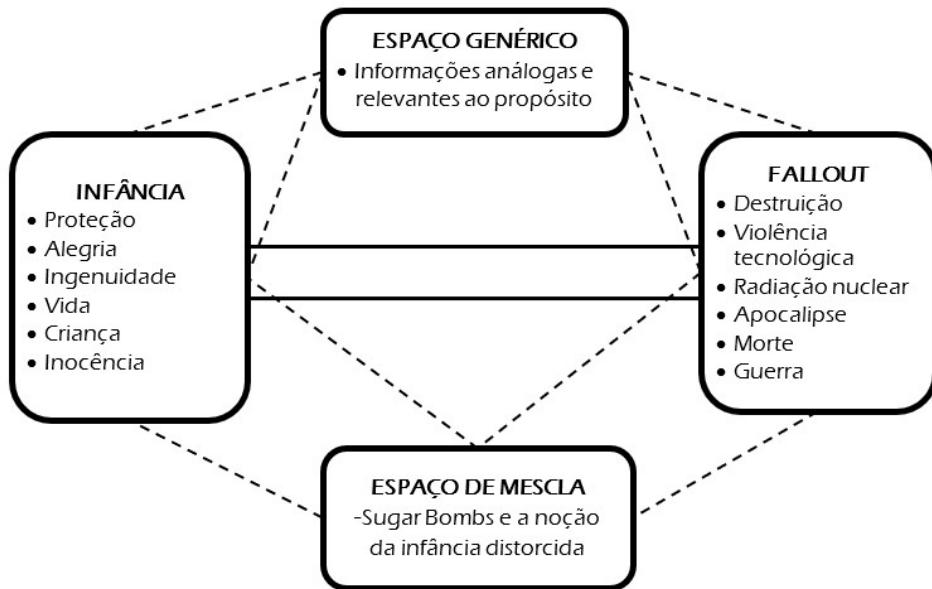
Finalmente, procedemos ao último excerto de análise para o presente artigo, a integração conceptual de “Inocência + Destruição: Infância e Guerra”. Para compreender o *blend* neste exemplo, vamos considerar itens como os *Sugar Bombs* (cereal infantil), brinquedos, mascotes e jingles dirigidos ao público infantil, que aparecem por toda a franquia, mesmo em cenários destruídos pela guerra nuclear. Algumas propagandas animadas chegam a associar alimentos infantis à resistência à radiação.

Descritivamente, as *Sugar Bombs* são um cereal matinal altamente açucarado, embalado em caixas coloridas que ostentam *design vintage* típico das décadas de 1940 e 1950, com tipografia em negrito, personagens animados (geralmente um menino sorridente ou um foguete antropomorfizado) e cores vibrantes como vermelho, azul e amarelo. A embalagem promete energia e diversão para o café da manhã, frequentemente destacando *slogans* como "Explosão de sabor!" ou "Comece o dia com força atômica!", e é acompanhada por *jingles* animados que promovem o produto como fonte de resistência, até mesmo à radiação, o que ironicamente ecoa a catástrofe nuclear que assola o mundo de *Fallout*. Em meio a ruínas, escombros e ambientes contaminados, as caixas de *Sugar Bombs* permanecem curiosamente preservadas, destacando-se como relíquias de um passado idealizado da cultura de consumo infantil. O contraste entre sua iconografia lúdica e o cenário apocalíptico reforça uma dissonância simbólica e interdiscursiva: o *frame* da infância como voz segura e inocente colide com a brutalidade da voz da destruição tecnológica, revelando a maneira como a propaganda e o marketing infantil foram (e continuam sendo) instrumentalizados mesmo diante do colapso civilizacional.

Tal excerto opera a integração entre dois *frames* marcadamente dissonantes e de vozes conflitantes: o da infância como espaço de proteção, alegria, ingenuidade, vida, criança e inocência, e o da destruição nuclear como expressão máxima da violência tecnológica onde opera um *frame* de conceitos como os típicos de *Fallout*: destruição, radiação nuclear, apocalipse etc. O espaço genérico, por sua vez, é o lugar onde informações análogas ao propósito de formar sentido e onde as múltiplas vozes se intercalam e se tocam. É lá onde as

informações dos *frames* da cultura de consumo, do apocalipse e de crianças se misturam, projetando no *blend* uma crítica vociferada ao escapismo promovido pela publicidade (figura 6). No fim do processo temos uma visão distorcida de infância promovida pela propaganda das *Sugar Bombs*.

Figura 6 – Integração Conceptual de “Sugar Bombs (inocência+destruição)



Fonte: elaboração autoral.

A ironia torna-se uma ferramenta argumentativa crucial ao revelar os mecanismos discursivos por meio dos quais a linguagem publicitária infantil atua como estratégia de normalização da barbárie. A presença de elementos como cereais matinais, mascotes animados e *jingles* direcionados ao público infantil, mesmo em cenários pós-apocalípticos marcados pela destruição, coloca em evidência o potencial da linguagem em mascarar a violência estrutural. Essa forma de ironia remete à concepção de Bakhtin (2008), para quem a polifonia textual é marcada pela tensão entre diferentes vozes sociais e, neste caso, a voz do marketing infantil e a voz da ruína tecnológica, que se interpenetram sem se fundir, criando um campo discursivo de confronto. De modo semelhante, Eagleton (1996) aponta que a ironia, ao dobrar o sentido sobre si mesmo, desvela as contradições de discursos aparentemente neutros, funcionando como crítica interna ao próprio tecido ideológico da cultura. No universo de *Fallout*, essa operação discursiva se concretiza quando o jogador é levado, cognitivamente, a integrar *frames* dissonantes (o da infância protegida e o da destruição nuclear) provocando uma reconfiguração semântica que revela o uso ideológico da linguagem. Conforme Amossy (2006), a argumentação é inseparável da dimensão ideológica dos discursos, o que torna esse *blend* uma evidência da forma como o lúdico pode ser

atravessado pelo trágico. O resultado é a formação de um espaço de sentido híbrido e crítico, onde a cultura de massa é percebida não como inócuas, mas como instância reprodutora de sistemas de poder e ocultamento da violência simbólica.

## **Conclusões**

O presente artigo teve como propósito central analisar o universo ficcional da franquia *Fallout*, tanto em sua vertente de videogames quanto em sua adaptação televisiva, à luz das representações da cultura pop pós-apocalíptica contemporânea. Para tanto, partimos de um embasamento teórico que articula os conceitos de dialogismo (Bakhtin, 2008), interdiscursividade (Fiorin, 2006; Faraco, 2008) e polifonia, integrando-os à teoria da Integração Conceptual, conforme proposta por Fauconnier e Turner (2002). A proposta visou compreender como discursos heterogêneos e elementos semióticos ideologicamente marcados são reconfigurados no espaço ficcional, gerando sentidos e vozes emergentes a partir de operações cognitivas complexas como o *blending* e a ativação de *frames* culturais tais quais a voz da propaganda corporativa e do consumo (Nuka Cola), a voz do patriotismo idealista e militarista (Enclave), a voz da tecnologia retrofuturista, a voz da cultura de massa e entretenimento (músicas de swing, programas de TV), a voz da autoridade institucional e ciência distópica (Vault-Tec) e a voz da infância e inocência corrompida (*Sugar Bombs*).

Inicialmente, foi apresentado um panorama contextual do universo *Fallout*, com o objetivo de situar o leitor na ambientação narrativa e estética da franquia, marcada por sua peculiar mescla entre um futuro distópico e a nostalgia do passado, assim como fazê-lo ouvir as muitas vozes presentes na argumentação integrativa da obra em questão. Em seguida, a seção metodológica explicitou o caminho interpretativo adotado, fundamentado numa abordagem qualitativa de natureza interpretativista (Denzin; Lincoln, 2005), com foco na complexidade contextual e simbólica dos fenômenos discursivos. Reiterou-se a escolha justificada do *corpus*, dada sua densidade interdiscursiva e riqueza simbólica, que permite observar de forma viável os cruzamentos de *frames* socioculturais em ambientes diegéticos interativos.

A seção de análise foi precedida por uma explicação das ferramentas teóricas mobilizadas, em especial, os mecanismos da Integração Conceptual, que preveem a existência de espaços de entrada (*input*), espaço genérico e espaço de mescla e se deteve em quatro excertos significativos da franquia, organizados em tabela analítica. Nessas ocorrências, foram identificados processos de ressignificação simbólica resultantes da sobreposição de domínios culturais, históricos e ideológicos divergentes, articulados pelo jogo de maneira crítica, satírica e muitas vezes paradoxal. As análises mostraram como *Fallout* promove espaços de significação híbridos, onde a ironia estética, o revisionismo ideológico e a crítica à sociedade de consumo e ao militarismo se tornam acessíveis por meio da

interatividade, polifonia da obra e da imersão ficcional, o que promove um dialogismo acentuado aos muitos intertextos que permeiam *Fallout*.

Como desfecho, reforça-se que o universo de *Fallout* não apenas diverte ou entretém, mas também convida o interlocutor-jogador a participar ativamente da reconstrução de sentidos e de verbalizar as vozes do interdiscurso num mundo arruinado em que a cultura é ao mesmo tempo ruína e recurso, crítica e herança, distopia e espelho. Nesse espaço de fragmentos e fusões, *Fallout* transforma o jogo em arena de discursos, onde o futuro é uma parábola do passado, e o apocalipse, uma crítica viva ao presente.

## Referências

- AMOSSY, R. **L'argumentation dans le discours**. Paris: Armand Colin, 2006.
- AMOSSY, R. Argumentação e Análise do Discurso: perspectivas teóricas e recortes disciplinares. **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, v. 1, n. 1, p. 129-144, jun./nov. 2011.
- BAKHTIN, M. M. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- DENZIN, N.; LINCOLN, Y. **The Sage Handbook of Qualitative Research**. New York: Sage Publishing, 2005.
- DUQUE, P. H. Discurso e cognição: uma abordagem baseada em frames. **Revista da ANPOLL**. Florianópolis, v.1, n.39, p. 25-48. 2015.
- DUQUE, P. H. De perceptos a frames: cognição ecológica e linguagem. **SCRIPTA**, Belo Horizonte, v. 21, n.41, p. 21-45. 2017.
- EAGLETON, T. **Teoria da Literatura**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- FARACO, C. A. Autor e autoria. In: BRAIT, B. (Org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- FAUCONNIER, G. **Mental Spaces**. Cambridge: MIT Press, 1984.
- FAUCONNIER, G.; TURNER, M. **The Way We Think**: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities. New York: Basic Books, 2002.
- FILLMORE, C. Frame semantics and the nature of language. In: HARNARD, S. R.; STEKLIS, H. D.; LANCASTER, J. (eds.) **Origins and evolution of language and speech**. New York: New York Academy of Sciences, 1976.
- FILLMORE, C. Frame Semantics. In: **Linguistics in the morning calm**: the linguistic society of Korea (Ed.). Seoul, Hanshin, 1982.
- FIORIN, J.L. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAITH, B. (Org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006. p. 161-193.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. Nova York: Ace Books, 1984.

GOFFMAN, E.; BERGER, B. **Frame Analysis**: An Essay on the Organization of Experience. First Northeastern University Press edition, Northeastern University Press, 1986.

ORLANDI, E. P. **As formas do silêncio**. Campinas: Ed. UNICAMP, 1992.

PÊCHEUX, M.; FUCHS, C. A propósito da análise automática do discurso: atualização e perspectivas. In: GADET, F.; HAK, T. (org.). **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas: Editora da UNICAMP, 1997. p. 163-252.

PERELMAN, C.; OLBRECHTS-TYTECA, L. **Tratado da argumentação**: a nova retórica. Trad. Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

VOLÓCHINOV, V. N. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Editora 34, 2018.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations**. Trans. G.E.M. Anscombe. Oxford: Blackwell, 1953.

## IMAGENS EM MOVIMENTO

**Fallout 3** (jogo eletrônico). Desenvolvedora: Bethesda Game Studios. Publicadora: Bethesda Softworks. Diretor de Projeto: Todd Howard. Escritor/Líder de Design: Emil Pagliarulo. Lançamento: 28 de outubro de 2008 (América do Norte)

**Fallout 4** (jogo eletrônico). Desenvolvedora: Bethesda Game Studios. Publicadora: Bethesda Softworks. Diretor: Todd Howard. Designer Chefe: Emil Pagliarulo. Lançamento: 10 de novembro de 2015 (mundial).

**Fallout 76** (jogo eletrônico). Desenvolvedora: Bethesda Game Studios. Publicadora: Bethesda Softworks. Direção: Informação não especificada nas fontes consultadas. Escritores: Informação não especificada nas fontes consultadas. Lançamento: 14 de novembro de 2018 (mundial, beta).

**Fallout** (série de TV). Estúdio: Amazon Studios, Kilter Films. Showrunners: Geneva Robertson-Dworet, Graham Wagner. Direção: Jonathan Nolan. Estreia: 10 de abril de 2024 (Amazon Prime Video).

## Sobre o autor

*Eduardo Alves da Silva*

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7626-1504>

Doutor em Estudos da Linguagem (PPGEL/UFRN) e professor efetivo da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), no Instituto de Linguagens e Literaturas. Pesquisador dos grupos GELP-COLIN (CE) e COMPLIC (CE), atua nas áreas de Linguística e Estudos do Discurso.

Recebido em mai. de 2025.

Aprovado em set. de 2025.