

A heterotopia onírica em *Stardew Valley*: sonhos, poder, e relações transmidiáticas do bucolismo eletrônico

Pedro Klein Garcia (UNIFESP)ⁱ

RESUMO

Este artigo busca configurar *Stardew Valley* como um espaço heterotópico, de acordo com o pensamento de Michel Foucault (2013). Para tanto, inicialmente exploraremos as dimensões do conceito de heterotopia para, em seguida, adicionar o gênero bucólico ao debate. A seguir, estabeleceremos as relações com as dinâmicas de jogo em *Stardew Valley*, buscando configurá-lo como um espaço em que se cria a ilusão de poder, com base na realização de ambições ao longo do enredo por parte de cada um dos personagens. O conceito de intermedialidade e novos produtos de mídia sugeridos por Elleström (2017), auxiliará a tecer a proposta.

Palavras-chave: *Stardew Valley*; heterotopia; gênero bucólico; intermedialidade.

ABSTRACT

The following paper intends to configure *Stardew Valley* as a heterotopic space, according to the thought of Michel Foucault (2013). On this vein, initially we shall explore the dimensions of the concept of heterotopia for, in sequence, add the pastoralist genre to the discussion. Furthermore, we shall establish relations between the playing dynamics in *Stardew Valley*, as to configure it as a space within an illusion of power is created, based on the achievements and ambitions throughout the plot by each of the characters. The concept of intermedia and new products of media, as suggested by Elleström (2017), will assist in build the proposal.

Keywords: *Stardew Valley*; heterotopia; pastoralism; intermedia.

ⁱ Mestre em Desenvolvimento Territorial e Meio Ambiente pela Universidade de Araraquara (UNIARA), Mestrando em Letras pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), Especialista em Ensino de Sociologia e Doutorando em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2369-4207> | E-mail: pkgarcia@unifesp.br

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O jogo eletrônico se mostrou uma das principais formas de expressão e consumo cultural no mundo em 2020. Isso é reflexo de uma tendência que vem se desenhando na economia do entretenimento desde a década de 2000. Com a pandemia e as decorrentes medidas restritivas, conseguiu superar a indústria cinematográfica e se tornar o principal gasto cultural das famílias em todo o mundo. Em 2020, foram 165,9 bilhões de dólares investidos em jogos, plataformas, periféricos e outros equipamentos destinados à atividade (ORTIZ et al, 2020, p. 9).

O avanço nas tecnologias e formas de expressão e comunicação causa um efeito necessário nos indivíduos de uma cultura, que passam a instrumentalizar essas novas ideias de maneiras criativas e pouco ortodoxas conforme elas vão se desenvolvendo, e antes de se estabelecer uma linguagem própria para seu uso e expressão (MCLUHAN, 2011, p. 18-26).

Notadamente, pudemos ver isso ocorrendo com o cinema, com o rádio e com a televisão, e o mesmo processo se desenvolve com a Internet e os gêneros que surgem e são essencialmente dependentes dela. O videogame, por sua vez, é uma mídia relativamente recente. Enquanto jogos e brincadeiras existem pelo menos desde a Suméria, a tecnologia e o ímpeto econômico de se produzir versões virtuais para um mercado de massa só surgem na década de 1970, com a era de ouro do *arcade*.

Por essa “pouca idade” da mídia, as formas de linguagem e comunicação ainda estão passando por um processo participativo de desenvolvimento, para uma estabilização das formas de linguagem, o que gera um certo desconhecimento por parte da comunidade acadêmica sobre o assunto. Com efeito, estudos sobre comunicação e discurso estão entre os menos desenvolvidos no campo da ludologia (ENSSLIN, 2011, p. 5).

No incomum ano de 2020, observamos ocorrências interessantes. A partir de abril daquele ano, jogos de simulação rural tiveram um surto de popularidade entre as classes urbanas em confinamento. Entre eles, destaca-se *Animal Crossing: New Horizons*, que na época havia sido recém-lançado e motivou respostas positivas de sua audiência ao diminuir sentimentos de isolamento e medo causados pela pandemia (ZHU,

2021, p. 157-159). O título, inclusive, recebeu grande atenção midiática e científica, justamente por essa observação.

Outro jogo importante nesse contexto é *Stardew Valley*, de 2016, que também encarna essa tendência geral de consumo, mas que possui diferenças com relação a *New Horizons* em sua execução. Enquanto ambos trabalham com o distanciamento, o valor do trabalho, o colonialismo e o escapismo, o primeiro traz discussões sobre o uso e a posse da terra e a passagem do tempo, enquanto o segundo trata sobre sonhos, relações de poder e ambições.

De maneira geral, pode-se dizer que, dentro de um espectro político dos jogos de simulação rural, *Animal Crossing* encontra-se, em função dos discursos inseridos dentro de sua jogabilidade, defendendo discursos mais conservadores que *Stardew Valley*. Isso não se dá necessariamente por uma intenção de produzir um jogo mais ou menos conservador ou mais ou menos revolucionário, mas sim por serem jogos de simulação.

Os jogos de simulação, para Saunders e Severn (1999), são aqueles que buscam adaptar o mundo do trabalho dentro de uma ludonarrativa, inserindo o indivíduo dentro de uma versão inerentemente fantasiosa de uma profissão ou tarefa do mundo real. Quando essas narrativas são construídas, o autor decide quais aspectos vão integrar o jogo, e podem gerar enunciados com marcadores políticos, bem como persuadir o seu leitor de maneira mais contundente, por sua natureza altamente relacional com ele.

Devido aos seus aspectos mais políticos e relacionais, *Stardew Valley* torna-se uma análise mais rica no contexto das ciências sociais e da filosofia política. É particularmente interessante uma visão através do prisma conceitual de Michel Foucault, que, durante a década de 1960, desenvolveu um conceito que trata justamente do escapismo social, a chamada heterotopia.

Assim, considerando os expostos, uma análise pautada nos conceitos supracitados é reveladora sobre os ímpetos e ideologias contidas na mídia, e onde isso encontra substrato no mundo social. Para tanto, devemos caracterizar *Stardew Valley* como um espaço heterotópico e, através das ferramentas da linguística, revelar quais aspectos essa heterotopia representa, contesta e reflete.

Para tanto, na primeira seção, o videogame *Stardew Valley* será contextualizado em termos de enredo e jogabilidade, de modo a expor os mecanismos pelos quais a ludonarrativa se comunica com o jogador. Em seguida, trabalharemos o conceito de

heterotopia e sua relevância para as ciências sociais contemporâneas. Em seguida, trabalharemos as relações transmidiáticas que o jogo estabelece, principalmente com o movimento literário setecentista denominado bucolismo. Por fim, conceituaremos a ideia de “heterotopia onírica” e caracterizaremos os aspectos foucaultianos aplicáveis ao título de videogame.

O JOGO *STARDEW VALLEY* E SUA DINÂMICA

Stardew Valley é um jogo de simulação *indie* lançado em fevereiro de 2016, inicialmente para o Microsoft Windows, pelo programador americano Eric “ConcernedApe” Barone, que o desenvolveu a partir de 2012 de maneira completamente independente, do enredo à animação e à trilha sonora. Os jogos de simulação são entendidos como aqueles que buscam emular uma dimensão do mundo do trabalho dentro de uma ludonarrativa, no destacamento de um aspecto do real e o seu transporte para um estatuto diferente de verdade. A designação *indie*, por sua vez, implica que o jogo foi produzido por um estúdio pequeno, de maneira individual ou em parceria entre poucos sujeitos, reforçando o caráter autoral da obra, pensando nos termos teorizados por Cho, Hubbles e Moulaison-Sandy (2022).

Segundo o índice agregador Metacritic, o título é um sucesso de público e crítica, recebendo um *score* de 89% de recepções positivas pela imprensa especializada, e sendo um dos jogos mais lucrativos na plataforma Steam em 2016. Em janeiro de 2020, de acordo com a assessoria da distribuidora, já haviam sido vendidas dez milhões de cópias em todas as plataformas.

O jogo, no início de 2021, continua em desenvolvimento e atualização, e já conta com 35 versões atualizadas, relacionadas desde a solução de problemas de código à introdução de novos pontos de enredo e mecânica de jogabilidade. O título também está disponível em seis plataformas (PC, Playstation 4 e Vita, Xbox One, Nintendo Switch e iOS/Android).

O jogo inicia-se na criação de um avatar, o personagem principal, que pode ser customizado em gênero e etnicidade. O personagem recebe a escritura de uma propriedade rural e uma pequena casa, antes de posse de seu avô, em um vilarejo

distante chamado Vila Pelicanos, ao qual ele decide se mudar, de modo a escapar da opressão da vida corporativa.

Os jogadores podem selecionar sua propriedade entre um conjunto de mapas, cada um com uma série de vantagens e desvantagens. A propriedade está inicialmente abandonada, cheia de pedras, madeira apodrecida e ervas daninhas, e seu primeiro objetivo torna-se limpar os campos, de modo a introduzir culturas lucrativas na terra, ter animais de criação e construir pequenas indústrias domésticas para a fabricação de queijos, iogurtes e outros gêneros alimentícios e têxteis. Ademais, pode-se prosperar economicamente nesse universo através da pescaria em rios e no mar aberto, de coleta de gêneros distintos em florestas e regiões desérticas, e através da mineração, além da prestação de serviços diversos.

Através da obtenção de uma série de desafios, apresentados como “Conjuntos” a serem colecionados e doados à comunidade, o jogo desencadeia novas mecânicas, acompanhadas pela reforma do “Centro Comunitário” do vilarejo.

Para além das incumbências rurais, os jogadores devem interagir com outros aldeões (*non-player characters*, NPCs) que habitam a pequena cidade, com quem podem estabelecer dinâmicas distintas de relacionamento, entre comercial, amical e mesmo romântico, com diferentes repercussões e vantagens a serem auferidas.

Todas as atividades devem ser controladas e distribuídas através da administração de seu nível de estamina e do relógio interno do jogo, que usa um calendário simplificado de vinte e oito dias de vinte e quatro horas, divididos em quatro meses em um ano, representativos das estações. O clima próprio de cada divisão define quais tipos de atividades econômicas podem ser desenvolvidas, bem como a rotina urbana de Vila Pelicanos.

Ao se consumir o produto de mídia, o leitor pode perceber que existe um ar de escapismo bucólico em *Stardew Valley*, opondo a tranquilidade de uma vida campestre imaginada com uma representação dramática dos desafios da vida em grandes centros urbanos. Esse contraste configura Vila Pelicanos como uma verdadeira utopia, um local de paz, saúde e prosperidade, onde tudo é possível.

Com relação ao centro urbano, denominado Cidade Zuzu pelo enredo, o vale configura-se como uma heterotopia. O conceito de Michel Foucault (2013, p. 115-116) refere-se a espaços reais, representativos da cultura material da sociedade onde estão

inseridos, onde simultaneamente se representa, reflete e contesta todos os valores e espaços daquela cultura. A heterotopia é um lugar fora de todos os lugares, mesmo que seja geograficamente localizável.

Foucault (2004, n.p.) ainda cita seis princípios de heterotopologia, em que constituem um espectro de exemplos: internato, cemitério, cinema, sauna, jardim, biblioteca, festival, hotel, motel, bordel, colônia e navio. Tratam-se de espaços onde a experiência e as normas são distintas do espaço de fora, alteradas em algum sentido, mas que ressoam suas características em relações de poder e no seu desenho material. Não se tratam de espaços de resistência, muito pelo contrário, mas de conformismo às estruturas da sociedade que o sustenta.

Jogos de simulação, a partir de seu contraste entre o real e o imaginário, se encontram bem-posicionados para produzir heterotopias. Os aspectos do trabalho que são edificantes, recompensadores e/ou criativos são reforçados, enquanto os aspectos insalubres ou indignos são recontextualizados, quando sequer incluídos. Isso permite que todo tipo de trabalho, mesmo os mais desvalorizados ou exploradores na sociedade, pode ser assim representado, ganhando atributos lúdicos que podem ou não existir no exercício regular da profissão.

Para Saunders e Severn (1999, p. 20), essa tendência é parte do processo de adaptação próprio à constituição desse tipo de mídia, e *Stardew Valley* não é diferente. Isso é o bastante para qualificar esse gênero de jogo como heterotopias? Discutiremos a seguir o conceito foucaultiano para determinar essa possibilidade.

EM BUSCA DE UM CONCEITO ELUSIVO

O mal definido, ambíguo conceito de Foucault (2013, p. 116-117) sobre heterotopia, provoca muitas dúvidas e debates entre pesquisadores até os dias atuais, provavelmente elicitando mais discussão do que qualquer um de seus textos e conceitos de menor expressão. Contudo, apesar de sua natureza fragmentária, o conceito continua a gerar uma gama de interpretações, por vezes contraditórias, entre várias disciplinas como arte, arquitetura, linguística, geografia, sociologia e urbanismo (JOHNSON, 2013, p. 790).

A razão mais comumente atribuída ao vazio encontrado por estudiosos da heterotopia que buscam informação direto na fonte é o notório desgosto de Foucault pela obra em que o conceito aparece, “Des Espaces Autres”, ou assim relata Daniel Defert, no encarte do CD da France Culture (FOUCAULT, 2004, n.p.).

Foi apenas às vésperas de sua morte, em 1984, que o autor permitiu a reedição e circulação do texto, bem como a liberação de seu áudio em programas de rádio e palestras. A razão para tal comportamento é ainda muito elusiva (SALDANHA, 2008, p. 2082).

A partir da sua tradução em inglês, “Des Espaces Autres” teve rápida repercussão entre geógrafos e urbanistas, principalmente Edward Soja (1989), que o introduziu nas discussões da Teoria Social Crítica. A proposta do autor é que o conceito seja usado para “ler”, interpretar as funções e as relações, em determinados espaços geográficos.

Do que, então, fala Foucault sobre heterotopia? Em “Des Espaces Autres”, se lê:

Há igualmente – e isso provavelmente em toda cultura, em toda civilização – lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na própria instituição da sociedade e que são espécies de contra-aloções, espécies de utopias efetivamente realizadas, nas quais as alocações reais, todas as outras alocações reais que podem ser encontradas no interior da cultura, são simultaneamente representadas, contestadas e invertidas; espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora sejam efetivamente localizáveis. (FOUCAULT, 2013, p. 115-116)

O que se observa no texto é que Foucault busca o conceito de utopia, um lugar perfeito, mas, ao contrário da utopia tradicional (do grego, *οὐ* [“não”] e *τόπος* [“lugar”], isto é, lugar nenhum, lugar inexistente) ele busca um espaço social e geográfico em que os sonhos de utopia são efetivamente realizados de alguma forma. Por isso, heterotopia (do grego *ἕτερος* [“outro”] e *τόπος* [“lugar”]). Enquanto utopias são fantásticas, heterotopias são físicas e reais, um “contraespaço” que é representativo, ainda que crítico, da sociedade em que está inserido, em uma forma de perfeição realista e grotesca.

A heterotopia, assim, é uma tentativa de explicar um conjunto de espaços culturais, institucionais e discursivos que são de alguma forma “diferentes”: perturbadores, intensos, incompatíveis, contraditórios e transformadores. São espaços embebidos em diferentes aspectos e momentos de nossas vidas e que, de alguma forma,

espelham e distorcem os outros espaços em que existimos (JOHNSON, 2013, p. 790-791).

A implicação do termo é taxonômica, ao buscar, entre espaços pré-existentes, aqueles que se encaixam na definição de “outro”, que não seguem o conjunto de normativas das relações sociais que definem espaços convencionais, ainda que as heterotopias busquem referências e estejam intrinsecamente conectadas com os espaços normatizados (CHENG, 2001, p. 430).

É importante notar que a heterotopia, ainda que taxonômica em sua definição e processo, não é só um “lugar diferente” qualquer, que construa sua própria forma de socialização, ao largo do resto da sociedade em que está inserida. Essa é a ideia defendida por Henri Lefebvre (1991, p. 31), que estabelece a heterotopia como uma relação entre dois espaços mutuamente repelentes, construídos por grupos anômicos. Não, a heterotopia que buscamos é um lugar diferente de todos os outros existentes na sociedade.

Uma importante característica da heterotopia, por outro lado, parece ser a demanda de uma viagem, uma expulsão da sociedade ao largo e seus hábitos, de modo a reforçar a estabilidade do que há do lado de fora, de modo a conter os divergentes, como as casas de repouso, ou a estabelecer a ilusão de poder, como os bordéis. A espacialidade é, então, dinâmica (SALDANHA, 2008, p. 2083).

O que exatamente define um espaço como heterotópico? Há duas características fundamentais para justificar tal classificação. Primeiro, a heterotopia é um “espaço discordante”, isto é, uma superposição de vários lugares incompatíveis em apenas um espaço delimitado (FOUCAULT, 2013, p. 115). Segundo, a heterotopia circunscreve um espaço sagrado, subversivo ou visionário pela virtude de sua qualidade de “outro”, reforçando ou reestruturando alguma formação social (FOUCAULT, 2013, p. 115).

Assim, a heterotopia não se configura apenas por sua heterogeneidade interna, sua falta de consistência lógica, mas sim de suas diferenças externas com o resto da sociedade (SALDANHA, 2008, p. 2083).

Todavia, como nota Genocchio (1995, p. 45), ainda é possível levantar questões sobre qualquer coisa ser classificada como um exemplo de heterotopia, uma vez que as figuras apresentadas são tão amplas e diversas que praticamente qualquer espaço social pode ter alguma similaridade.

Por exemplo, Foucault aponta o *resort* temático polinésio como uma heterotopia, pois congela o tempo em um espaço imaginário, bem como consiste em um escapismo, é simbólico de férias, de estar separado da vida cotidiana. Mas assim o são todos os espaços de lazer, e elicitam-se dúvidas da qualidade realmente heterogênea desses espaços. Isso sem falar em internatos e asilos, tidos como heterotopias para conter os divergentes, em que pouco se pode associar com um hotel *resort* (JOHNSON, 2013, p. 793).

O fato é que, apesar de razoavelmente novo para as ciências sociais, o conceito de heterotopia é cronologicamente muito antigo, datando da década de 1960. Muitos dos fenômenos sociais aos quais se usa o conceito para explicar ou refletir não existiam em sua concepção. Ademais, para Harvey (2000, p. 183), a atitude de Foucault de revisitar as “heterotopias divergentes” em *Vigiar e Punir* (1975), sem retornar ao conceito em si, apesar de trabalhar em detalhes os arranjos dentro de toda sorte de instituição, levanta dúvidas importantes para a utilidade do conceito.

Sociedades se alteram, e o pensamento heterotópico precisa se integrar com o movimento histórico. Para tanto, Foucault (2004, n.p.) acreditava que as heterotopias emergiam em um espaço e momento social, sendo heterogêneas para aquele contexto, e depois seriam reabsorvidas no âmago da sociedade ao largo.

Heterotopias, assim, não funcionam apenas como um espelho, refletindo um hábito de maneira estática, mas também guardam uma temporalidade da sociedade de onde emergem:

Quarto princípio: as heterotopias estão associadas, muito frequentemente, a recortes do tempo; isto é, elas se abrem para o que se poderia chamar, por pura simetria, de heterocronias. A heterotopia se põe a funcionar plenamente quando os homens se encontram em uma espécie de ruptura absoluta com o seu tempo tradicional. (FOUCAULT, 2013, p. 118)

Assim, entendemos que a heterotopia, ou é absolutamente temporal, efêmera, existindo como uma resposta específica a uma demanda social, ou é estática, acumulando uma distância temporal cada vez maior do presente e constituindo em um passado imaginário. Voltando ao exemplo do *resort* polinésio, esse espaço não enseja em apontar um futuro composto de tradições enraizadas e hiper-realistas, mas sim em preservar as memórias de um passado particular e coletivo.

A dimensão diacrônica do conceito é, portanto, crucial para a estrutura de heterotopia, visto que a sua função não é apenas reproduzir a sociedade em um equilíbrio dinâmico, mas também alterá-la, através da disseminação de uma nova forma de organização do espaço (SALDANHA, 2008, p. 2084).

Definidas as condições de tempo e espaço nas quais se define a heterotopia, cabe agora a delimitação do conceito, de modo a aplicá-lo no caso concreto. É isso que faremos a seguir.

ESPAÇOS REAIS E ESPAÇOS IRREAIS

Ressaltamos no subtítulo anterior, e cabe lembrar agora novamente, que o conceito de heterotopia refere-se a um lugar *real*, e, obviamente, o universo retratado em *Stardew Valley* pode estabelecer similaridades com a realidade, mas certamente não se confunde com ela. Então como conciliar as limitações do conceito com as demandas da análise?

O objetivo de “Des Espaces Autres” nos aparece bem claro: Michel Foucault (2013, p. 113-114) enseja posicionar a qualidade dos espaços contemporâneos como espaços divergentes, uma concepção que busca quebrar com os pensamentos medieval e renascentista sobre o assunto.

Na Idade Média, havia uma coleção hierárquica de espaços: lugares sagrados e profanos, protegidos e abertos, urbanos e rurais. Havia o espaço destinado aos corpos celestes, ao sol e à Terra. Havia lugares em que as coisas encontravam estabilidade, e outros em que havia caos e violência. Tudo era completamente hierarquizado, e assim surge a ideia medieval do espaço da colocação (FOUCAULT, 2013, p. 113).

Essa noção rígida de colocação perfeita da ordem das coisas começou a ser corroída por Galileu, que apresentou à Europa a ideia de que a Terra girava em torno do Sol, e não ao contrário, e que há no universo um infinito espaço aberto e desregrado. Nesse paradigma, a ideia medieval não era mais cabível, e o espaço torna-se sinônimo de posição, um ponto em movimento. Extensão, então, se substitui por localização (FOUCAULT, 2013, p. 113-114).

O autor, então, argumenta que a forma como a qual a contemporaneidade experiencia o espaço é uma rede de pontos interseccionais, o que desafia ambas as

concepções clássicas. O conceito foucaultiano, assim, privilegia a relação entre diferentes espaços, movendo a análise não para um espaço específico, mas para a localização dele em relação a todos os outros (CHENG, 2001, p. 429).

O espaço de Foucault, portanto, proporciona um ponto de partida muito interessante para a análise do uso do espaço na era da Internet, onde a conexão de um *website* com tantos outros certifica não só seu próprio valor e utilidade para seu usuário, mas também sua ativa participação em uma comunidade seccionada do resto da sociedade. O espaço virtual, para fins desse paradigma, tornou-se, enfim, real.

Ademais, a partir da década de 1990 e intensificando-se desde então, podemos notar uma acirrada privatização do espaço público. A socialização que antes se dava em espaços abertos e públicos passa a se dar em espaços comerciais e particulares, por diversas razões e com profundos impactos nas formas pelas quais nos relacionamos e nos organizamos politicamente. A praça pública deu lugar ao *shopping center* (DEHAENE; DE CAUTER, 2008, p. 4).

Pior, mesmo o espaço particular entrou em decadência, e o que a década de 2020 nos mostra até agora é que mesmo os espaços comerciais de socialização (o varejo de rua, *shoppings centers*, cinemas, estádios, teatros e restaurantes) serão em breve extintos ou, no mínimo, fortemente reduzidos. Passamos de um mundo centrado em praça pública, para um centrado em *shoppings* e agora não mais teremos espaços de socialização facilmente acessíveis.

Todavia, o ser humano ainda é um ser social, e essa necessidade passa a ser suprida pelas conexões feitas em espaços virtuais, que evoluem e passam a se comportar da mesma forma que um espaço público. Assim como é de se esperar, passam a surgir espaços virtuais altamente normatizados (como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* e *WhatsApp*), e espaços virtuais significativamente menos normatizados (como *Tumblr*, *4Chan* e *Reddit*).

É importante pontuar que cada um dos *sites* citados, com seus termos de uso, bases de usuários, potencialidades e recursos formam, em si, uma mídia distinta. Mídia é aqui entendida como a fase de transição da comunicação, como o valor cognitivo é transmitido (ELLESTRÖM, 2017a, p. 16). Esses aspectos, e outros, caracterizam a mídia, alterando o tipo de produto o qual ela é capaz de transmitir, bem como a forma na qual ele será percebido pelo seus perceptores (ELLESTRÖM, 2017a, p. 39).

As alterações no funcionamento das novas mídias tornam-se, assim, mais de uma mera alteração tecnológica ou burocrática, mas uma reconstituição absoluta dos espaços de socialização importantíssimos para muitos desses usuários e fãs. Por exemplo, ao que tange uma mudança cultural em uma comunidade virtual com a mudança da mídia que a dá sustentação, poucos casos são mais emblemáticos que o banimento dos materiais NSFW¹ da plataforma *Tumblr*, que se deu ao longo do segundo semestre de 2018. Com isso, o caráter do *site*, antes voltado principalmente para artistas plásticos, passou a ser mais voltado ao conteúdo escrito, que escapa ao controle dos algoritmos do servidor. Isso se observa principalmente nos “trabalhos transformadores”, isto é, baseados em propriedade intelectual pré-existente, que formavam e ainda formam parte importante do conteúdo ali disponibilizado.

Portanto, devido aos expostos, *Stardew Valley* não pode ser recusado da definição de “espaço real” com base no fato de ser virtual, pois, como vimos, espaços virtuais estão se tornando cada vez mais próximos e substitutivos dos espaços de socialização do mundo material. Mas enquanto os relacionamentos forjados em redes sociais, por exemplo, são necessariamente com seres humanos, essa não é uma declaração verdadeira em se tratando de um *videogame*. Como, então, resolver essa dissonância?

Stardew Valley, em razão de seu enredo e gênero, estimula a formação de relacionamento parassocial com seus personagens e com o cenário, entendido tanto como o *mise-en-scène*, o desenho urbano do vilarejo, a organização da propriedade, como o produto em si, a criação animal e as culturas desenvolvidas.

O relacionamento parassocial é um conceito muito estudado na psicologia, na sociologia e nas ciências da comunicação, ao se tratar de uma experiência ilusória na qual a audiência de uma mídia interage com seus personagens, sejam eles celebridades ou personagens ficticiais, como se estivessem engajando-se em um relacionamento recíproco com eles (CHUNG; CHO, 2017, p. 482-483).

Segundo a pesquisa de Liebers e Schramm (2019), os relacionamentos parassociais que se estabelecem com personagens fictícios costumam ser mais intensos do que aqueles em que o objeto da ilusão é um ser humano vivo e real. Isso se deve ao sentimento de completa imersão ao se consumir uma mídia que descreve um universo também fictício, e principalmente tratando-se do gênero fantasia, em que o

descolamento da realidade é mais intenso. Existe um profundo desejo por camaradagem e empatia que pode ser parcialmente atendido através do estabelecimento de laços emocionais com uma personalidade fictícia (FREDERICK, 2012, p. 485).

Devido à longevidade, ao estímulo ao engajamento e ao puro volume de mercadoria que algumas franquias midiáticas desenvolvem, os consumidores têm a oportunidade de construir fortes relacionamentos parassociais de diversas naturezas e com distintos níveis de intensidade, que se tornam tão intensos a ponto respingar para fora do consumo de mídia e passam a existir em uma narrativa transmídia com *sites de fanfiction*, mídia social, e mesmo parques temáticos de diversão e convenções de fãs. Um exemplo interessante seria o fenômeno de “reader-insert” no *Tumblr*, onde os consumidores da mídia produzem textos e imagens onde o objetivo é re-imaginar a obra com a inserção de si mesmos e de seus próprios leitores nela.

O conceito de narrativa transmídia é de grande valia para entender esse fenômeno. Introduzido nas ciências da comunicação a partir da crítica musical na década de 1990, a “intertextualidade transmídia” era tida como um supersistema de entretenimento, onde o perceptor de uma mídia interage com o produto de diversas formas, tanto ao consumir os diversos formatos e produtos emitidos pelo produtor, como ao emitir seus próprios produtos, tomando ele mesmo o controle sobre a narrativa (KINDER, 1991, p. 39-86).

A partir dessas narrativas transmídias, que, nesse caso, tomam a forma de espaços e comunidades reais e virtuais que são construídos em torno de interesses e padrões de consumo midiático, as pessoas formam relacionamentos umas com as outras também baseadas em seus relacionamentos parassociais, ou seja, se relacionam com pessoas reais, com base em relacionamentos imaginários.

Assim, concluímos que *Stardew Valley* não é um espaço real, no sentido estrito da palavra, pois é obra de ficção, mas torna-se espaço de socialização para e entre pessoas reais, a partir do momento em que elas estabelecem relações a partir do consumo dessa mídia. O texto não é real, o espaço não é real, mas constrói e possui consequência em espaços efetivamente reais.

Logo, cabe a pergunta, o que torna Vila Pelicanos um espaço heterotópico? É consequência de seu gênero, de seu enredo ou de algo próprio à sua caracterização? É o que exploraremos a seguir.

AS RELAÇÕES ENTRE O RURAL E O URBANO NA LITERATURA BUCÓLICA

Os conflitos entre o espaço rural e o espaço urbano, junto com os hábitos culturais e representações de mundo, existem pelo menos desde a Antiguidade Clássica. Textos diversos alternaram entre visões positivas e negativas de cada um dos termos desta equação, através de diversos tipos de argumentos retóricos e filosóficos.

De maneira bem generalista, os textos literários que exaltam o campo e demonizam o espaço urbano são denominados de bucólicos, tradição essa muito embebida na constituição na narrativa de *Stardew Valley*. A palavra vem até a língua portuguesa, através do latim, do grego *boukolikós*, significando pastoril, relativo a gado. Assim, o termo é utilizado em sinonímia com “pastorialismo” ou “literatura pastoril”, termos esses preferidos pela crítica em língua inglesa.

A poesia bucólica tem as suas origens remotas nas próprias condições geográficas, políticas e sociais das colônias gregas no Mediterrâneo, bem como nas festas das colheitas em geral, e na festa das vindimasⁱⁱ em especial, e ainda em costumes campestres que possuíam aspectos ou conceitos sensuais, que desafiavam a moral dos relacionamentos vigente nas áreas urbanas da metrópole. Outros aspectos da vida rural também servem de inspiração, como o trabalho com a agricultura e, sobretudo, o pastoreio de ruminantes (BOLÉO, 1936, p. 33).

A poesia bucólica tem uma das suas principais fontes na mitologia helênica das regiões agrestes, especialmente no mito de Dáfnis, e teve um substrato importante na cultura grega do período clássico, onde as histórias sobre as divindades e os espíritos tiveram um ápice de popularidade, o trabalho árduo era considerado castigo, e os temas tradicionais da literatura da Antiguidade, ligados a temas militares e heroicos, se exauriam (BOLÉO, 1936, p. 33).

O poeta siciliano Teócrito, que viveu entre 310 a.C. e 250 a.C., é o exemplo mais antigo que se tem notícia de um autor que se valeu desses temas rurais, sistematizando-os na sua poesia sobre a ilha da Magna Grécia, seu ambiente e seus costumes (REIS, 2008, p. 10).

As questões relacionadas ao bucolismo não se prendem, unicamente, a Teócrito e aos seus precursores; mas, também, a Virgílio, poeta grego que, em Roma, no século I a.C., faria renascer o gênero bucólico, dessa vez destinado às audiências em todo o Império. Por isso, foi o bucolismo cultivado por este último que acabou por ser retomado durante o século XVIII por poetas e romancistas europeus e americanos, e que chegou à atualidade, estando representado em boa parte da literatura europeia (REIS, 2008, p. 11).

Virgílio, apesar de não ter sido o seu criador, inspirou-se fortemente no modelo e nos conceitos teocretianos, mas também não foi apenas um imitador. Não só lhe coube introduzir o bucolismo a Roma, mas também o mérito de criar o país utópico da Arcádia, uma sociedade ideal dos poetas rústicos, em meio a uma natureza gentil e generosa, na qual qualquer um poderia encontrar as razões suficientes para a obtenção do bem-estar (REIS, 2008, p. 11).

A poesia de Virgílio, através da Arcádia, deu, portanto, uma dimensão geográfica, ainda que fictícia, ao idílio rural que desejava representar um espaço perfeito para a vida humana em completude e harmonia, baseado em ideias de pouco fundamento sobre o interior da Grécia Antiga.

De acordo com Terry Gifford (2019), o conceito de literatura bucólica possui três usos na crítica: o primeiro é um texto com origens históricas na poesia greco-romana e que usa modelos e idealizações clássicas sobre a vida rural, e a vida de pastoreio em particular. O segundo é uma obra que explora as dinâmicas e o contraste do espaço urbano e o espaço rural. Por fim, terceiro, a literatura bucólica é aquela que simplifica e idealiza a vida no campo.

Paul Alpers (1997), por sua vez, sintetiza os elementos presentes nos textos e que o configuram como um exemplar do bucolismo. Ele cita o cenário idílico, que inventiva e provê os homens com ímpeto criativo ou industrioso, uma atmosfera tranquila e ociosa, uma atenção particular à natureza e à arte, e a figura do pecuarista ou agricultor como sujeito do texto.

Quanto ao cenário no qual as obras do bucolismo se passam, os personagens vivem no campo, ao ar livre com o seu gado. O eu lírico é sempre um verdadeiro adorador da natureza, apenas exposto a ela se sente confortado e em casa e é ela quem lhe providencia a sua subsistência. As suas estações do ano prediletas são as que lhe

facilitam o trabalho, ou seja, a Primavera e o Verão. A natureza, o clima ameno, os prados verdes, as sombras das árvores, as águas puras e o seu gado fornecem tudo o que o sujeito precisa para viver confortável e prazerosamente (BOLÉO, 1936, p. 55-57).

Com relação ao espaço humano, entre os habitantes da Arcádia, encontramos espaço para pastores, cultivadores, figuras mitológicas, artesãos, artistas, comerciantes e até mesmo para padres, mas inexistem, por exemplo, médicos ou advogados, uma vez que estes lucram às custas da saúde e da justiça, conforme o ditado pela infinita sabedoria da própria natureza, e naquele país só há espaço para quem subsista de forma natural e harmônica com seu ambiente (POGGIOLI, 1975, p. 64).

Apesar de todas as virtudes do campo e do cenário campestre, para Teócrito, este não é um lugar de permanência, mas sim um lugar de passagem. Um templo onde se pode purificar dos males da cidade, é apenas um lugar de repouso, um antídoto passageiro contra o inebriamento e o ritmo das cidades (BOLÉO, 1936, p. 57).

Contudo, na terra da inocência e da felicidade, abençoada pela graça da Primavera eterna, nem tudo é perfeição e fartura, uma vez que encontramos entre os seus temas mais característicos a doença e a morte. Isso se deve ao fato de, apesar de estas levarem inevitavelmente ao sofrimento humano, se tratar de um fenômeno natural, que faz parte do ciclo da vida e é algo tão normal e previsível como o desenrolar das estações do ano (REIS, 2008, p. 27).

Delimitado o conceito, cabe a pergunta: é Arcádia uma heterotopia? A pesquisadora Jo Heirman (2012, p. 13) acredita que sim, ao pontuar que o espaço descrito nas poesias teocretianas fornecem um reflexo do espaço em que ele estava inserido, a zona rural da Magna Grécia, ao mesmo tempo em que flexibiliza e desafia as regras sobre a sexualidade e o comportamento na sociedade a qual elas usam como referência.

Todavia, é importante levar em consideração que o conceito de heterotopia é fundado na pós-modernidade e, portanto, necessita de referências pós-modernas para ser completamente realizado. Ainda que se note que Foucault (2013, p. 116) tenha escrito que as heterotopias podem ter existido a qualquer tempo e a qualquer sociedade, a sociedade pós-moderna do mundo industrializado é a sociedade heterotópica por excelência e, portanto, é necessário rigor em aplicar o conceito às demais.

Ademais, autores como Poggioli (1975, p. 64) acreditam que o bucolismo é um gênero literário próprio do século XVIII, erradicado através da consolidação industrial burguesa, da urbanização e do realismo artístico, e o que vem depois trata-se apenas de inspiração e transmissão de um ideal que não mais existe. Desse modo, torna-se difícil a análise através da ótica de um conceito razoavelmente novo.

O BUCOLISMO E RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS EM STARDEW VALLEY

A arte não é uma atividade etérea. A estética, que existe majoritariamente apenas no campo das ideias, só consegue ser transmitida de seu produtor para os perceptores através de um meio físico, seja a tinta a óleo em uma tela, tipos gráficos no papel ou *bytes* em um programa de computador. É de grande utilidade pensar na arte também como uma mídia esteticamente desenvolvida (ELLESTRÖM, 2017b, p. 49).

Dessa forma, o valor cognitivo que a arte comunica não está necessariamente vinculado a ela. Enquanto uma mídia artística qualquer possa ser tida como superior, tanto por uma percepção estética como por uma asserção pragmática, ela não é a única forma possível de comunicar sua mensagem. O que se observa com isso é que os limites e os julgamentos sobre as formas de mídia são, em grande medida, arbitrários, e os valores cognitivos são capazes de transitar entre elas com certa liquidez.

A esse trânsito dos sentidos comunicados por diversas mídias dá-se o nome de intermedialidade. Trata-se de uma relação especial entre mídias de expressão convencionalmente distintas, bem como ao estudo dessas relações (WOLF, 1999, p. 39).

Enquanto é discutível a afirmação de que *Stardew Valley*, na condição de um *videogame* de 2016, é um texto firmemente bucólico, é inegável o fato de que ele se vale de muitos aspectos e características do modelo teocretiano, mesmo considerando os aperfeiçoamentos propostos por Virgílio. Ademais, a narrativa possui a vantagem de ter sido criada num contexto pós-moderno, criando um espaço epistêmico, cheio de significados, que traz as características do bucolismo clássico de certa maneira modernizada através da exposição à cultura de um mundo pós-industrial contemporâneo.

Retomando Poggioli (1975, p. 64), o bucolismo é próprio do século XVIII, devido às circunstâncias econômicas, sociais e políticas do ápice do absolutismo

europeu, e, sobretudo, do conflito entre a fisiocracia aristocrática e o mercantilismo medieval contra o capitalismo liberal. A partir do momento em que esse debate se resolveu, não há mais sentido na existência desse gênero literário.

Todavia, o ímpeto do produtor de construir narrativas com o modelo bucólico não desapareceu. A teoria da intermedialidade vem para construir uma ponte entre o esvaziamento das convenções de gênero e a realidade concreta que busca essa forma de narrativa. Em *Stardew Valley*, existe a suspensão dos aspectos temporais das duas mídias (a literatura e o *videogame*), de modo a trazer o modelo teocretiano para uma linguagem essencialmente moderna, própria da terceira década do século XXI (ELLESTRÖM, 2017b, p. 81).

Stardew Valley inicia impondo a quebra espacial com a sociedade como um todo, tanto através da dicotomia real-virtual (para o jogador), como através da dicotomia urbano-rural (para seu avatar). Nesse novo espaço, ele reflete uma pequena cidade da costa oeste dos Estados Unidos, ao mesmo tempo em que contesta as relações de produção no contexto do capitalismo corporativista e inverte suas próprias regras ao apresentar, entre o idílio, a prosperidade e a felicidade absoluta de sua Arcádia, personagens frustrados e infelizes, exatamente por suas próprias condições econômicas e geográficas. Finalmente, o jogo impõe seu próprio tempo, diferente do real e diferente do urbano, que o sujeito da narrativa deve aprender, respeitar e se adaptar.

Portanto, conclui-se que sim, *Stardew Valley* apresenta todas as características necessárias para ser considerada uma heterotopia. Sobretudo, é possível concluir que o mecanismo da construção dessa heterotopia perpassa uma transposição intermediática, que retoma um mundo pré-capitalista. Esse aspecto da análise é vital, porque aponta exatamente do que o indivíduo que se refugia aqui busca escapar: o modo de produção capitalista.

Com os conhecimentos explicitados até aqui, nos encaminhamos para a raiz das perguntas que este artigo enseja explicar. O que tudo isso significa para as comunidades que surgiram junto ao jogo? Quais são os significados profundos que o texto busca imprimir em seu leitor? Abordaremos esses questionamentos a seguir.

A “HETEROTOPIA ONÍRICA”

A década de 2010 foi um momento muito turbulento nas relações entre o campo e a cidade. Os acontecimentos caóticos do período podem ser explicados, pelo menos em parte, pelo acirramento das diferenças sociais e econômicas entre as zonas urbana e rural, tanto no mundo desenvolvido como em países em desenvolvimento.

Enquanto o eleitor rural tem uma tendência global a votar em partidos conservadores e de direita (SCALA; JOHNSON, 2017, p. 164), esse caráter deu apenas as cores ao populismo que emergiu no começo do século XXI. O que realmente fomenta a crise do sistema democrático ocidental, em todas as suas facetas, é, para Bleakley (2018), o sentimento de abandono das populações rurais pelas elites políticas. Candidatos “*outsiders*” cooptam o discurso e as preocupações dessas populações abandonadas pelo progresso do capitalismo para seu próprio benefício, radicalizando-os no processo.

Para Halfacree (2018), a população rural, sobretudo a americana, continua abandonada não só pelas decisões políticas e pelo suporte de programas de Estado, mas também um abandono acadêmico e sociocultural. Poucas são as obras, de ficção ou não, que tratam do espaço rural na América do Norte de maneira honesta e ponderada, o que gera um desconhecimento profundo das realidades e demandas dessa população, que, por sua vez, também se descola do *mainstream* a partir do consumo de mídias conservadoras e, em alguns casos, completamente mentirosas.

O interior dos Estados Unidos é diverso em seus desafios de desenvolvimento. O termo pode se referir a regiões historicamente pobres dos vales do Mississippi, do Tennessee e das Montanhas Apalaches, como destaca Fitchen (2019), ou simplesmente em profunda decadência e arrasados pelo *brain drain*, como o Meio-Oeste e as Grandes Planícies, conforme entendido por Carr e Kafalas (2009, p. 10-15).

Todavia, o que é absolutamente claro é que os padrões de vida e desenvolvimento econômico vêm sendo historicamente erodidos no espaço entre as duas costas da América do Norte, o que pode ser observado nas taxas assustadoras de dependência química, doenças comunicáveis e criminalidade nessas regiões (MONNAT; BROWN, 2017, 229).

É nesse contexto que *Stardew Valley* abre. Quando o avatar do jogador chega a Vila Pelicanos, encontra uma cidade em franca decadência, com número exíguo de habitantes e com quase todos os jovens expressando planos ou desejos de abandonar a

cidade em direção à metrópole mais próxima. Os únicos negócios que sobrevivem nesse ambiente sentem a pressão da Joja Corp., a representação de uma megacorporação, que deseja abrir um depósito, semelhantes aos “*Fulfillment Centers*” da *Amazon*, no espaço em que antes era o Centro Comunitário, um espaço importante de socialização e devoção religiosa para aquela comunidade.

Nesse ambiente de decadência e desesperança, todo aldeão carrega consigo um grande sonho, capaz de removê-lo da atmosfera de tristeza. Essa dinâmica onírica é representada por meio da Fruta-Estrela, uma planta rara que só cresce ali. O fruto, roxo e em formato estrelado de cinco pontas, é a felicidade em casca, capaz de criar uma experiência pessoal única e de revelar os desejos mais profundos do coração.

Todavia, enquanto o fruto promove felicidade a uma mordida, seu efeito é temporário. Logo os personagens voltam à realidade, que não oferece condições materiais para a realização dos sonhos revelados. Pam deseja uma casa, mas é muito pobre. Alex deseja ser um astro do esporte, mas é muito velho. Haley e Sebastian desejam se mudar para a metrópole, mas não possuem formação ou recursos financeiros. Shane e Jas desejam que pessoas voltem à vida depois de mortos. Em Vila Pelicanos, todos estão em presos a um ébrio estado de frustração, permeado pelo escapismo oferecido pela Fruta-Estrela.

O único capaz de realizar seus próprios sonhos é o avatar, que pode constituir a vida que bem desejar naquele espaço selvagem, mas idílico. Mais, apenas o avatar, através de sua natureza humana e autônoma, é capaz de trazer felicidade aos aldeões, ao tempo e na forma que bem desejar, seja através da realização dos seus desejos, como no caso de Pam e Lewis, seja através da superação daquilo que é impossível ou impraticável, como com Shane e Haley.

Em resumo, o jogador torna-se onipotente nesse universo, e pode julgar livremente, acima das preocupações éticas, o destino dos seres inferiores. O novo produto de mídia, ao basear-se em um antigo conceito e a partir de seu funcionamento interno, é capaz de criar essa nova narrativa na mente do perceptor. É isso que configura *Stardew Valley* como uma “heterotopia onírica”: por meio dos sonhos, o jogo torna-se um espaço outro no qual o jogador sai de sua realidade e pode viver uma fantasia de poder ilimitado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, buscou-se comprovar, sobretudo, a validade e a importância do conceito de heterotopia no estudo dos espaços virtuais e nas novas mídias. O sucesso e a própria constituição narrativa de *Stardew Valley* não podem ser compreendidos senão pelo prisma da teoria foucaultiana e pelo conceito de bucolismo. A partir dessas duas perspectivas, um novo produto de mídia se cria e confere camadas de valores a antigos conceitos.

O conceito de heterotopia, como esboçado neste artigo, se mostra relevante nos estudos literários e linguísticos, onde é muito pouco lembrado, ainda que se alerte para a necessidade de discuti-lo e defini-lo de maneira mais precisa ao utilizá-lo.

Ademais, vale lançar um olhar para os desenvolvimentos da política americana em 2021 e refletir sobre as empreitadas de bipartidarismo e união nacional prometidas durante a campanha presidencial que poderiam ser consideradas como seriamente ameaçadas. No espectro da divisão entre campo e cidade, o abismo nunca foi tão grande e ambos os lados veem o outro como grandes inimigos. O ideal de democracia se vê comprometido com esse tipo de pressão.

Nesse contexto, um estudo e observação mais atenta da aplicação de teoria (heterotopia) conjugada a gênero (bucolismo), é possível lançar uma nova vertente, o “bucolismo eletrônico”, isto é, a fantasia da vida campestre através principalmente de um novo produto de mídia, como os *videogames* de gênero simulação. Essa nova perspectiva torna-se aliada importante e relevante para a compreensão de ambos os lados do debate e adiciona à cena um novo campo de pesquisa, o da intermedialidade. Compreensão fomenta diálogo, e é o diálogo o sangue do sistema democrático.

Referências

ALPERS, Paul. *What Is Pastoral?* Chicago: University of Chicago Press, 1997. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=kiinroWjfBwC>>. Acesso em: 03 fev. 2021.

BLEAKLEY, Paul. Situationism and the Recuperation of an Ideology in the Era of Trump, Fake News and Post-Truth Politics. *Capital & Class*, v. 42, n. 3. Londres: Sage Publications, 2018. Disponível em: <https://eprints.mdx.ac.uk/27876/1/Situationist_Fake_News.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2021.

BOLÉO, Manuel de Paiva. *O Bucolismo de Teócrito e de Vergílio*. Coimbra: Biblioteca da Universidade, 1936.

CARR, Patrick; KAFALAS, Maria. *Hollowing Out the Middle: The Rural Brain Drain and What it Means for America*. Boston: Beacon Press, 2009.

CHENG, Meiling. Highways, LA: Multiple Communities in a Heterolocus. *Theatre Journal*, v. 53, n. 3, p. 429-454. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/6754736/Cheng__Multiple_Communities_in_a_Hetero-locus.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2021.

CHO, Hyerim; HUBBLES, Chris; MOULAISON-SANDY, Heather. Individuals Responsible for Video Games: An Exploration of Cataloging Practice, User Need and Authorship Theory. *Journal of Documentation* (no prelo). Londres: Emerald Publishing, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.1108/JD-10-2021-0198>>. Acesso em: 16 set. 2022.

CHUNG, Siyoung; CHO, Hichang. Fostering parasocial relationships with celebrities on social media: Implications for celebrity endorsement. *Psychology & Marketing*, v. 34, n. 4, p. 481-495. Nova Iorque: Wiley, 2017. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/mar.21001>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

DEHAENE, Michiel; DE CAUTER, Lieven (Ed.). *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*. Londres: Routledge, 2008.

ELLESTRÖM, Lars. Um Modelo de Comunicação Centralizado na Mídia. In: ELLESTRÖM, Lars. *Midialidade: Ensaio Sobre Comunicação, Semiótica e Intermidialidade*. Porto Alegre: EdPUC-RS, 2017a. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/download/livros/1180.pdf>>. Acesso em: 02 abr. 2021.

ELLESTRÖM, Lars. As Modalidades das Mídias: Um Modelo para a Compreensão das Relações Intermidiáticas. In: ELLESTRÖM, Lars. *Midialidade: Ensaio Sobre Comunicação, Semiótica e Intermidialidade*. Porto Alegre: EdPUC-RS, 2017b.

Disponível em: < <https://editora.pucrs.br/download/livros/1180.pdf>>. Acesso em: 02 abr. 2021.

ENSSLIN, Astrid. *The Language of Gaming*. Nova Iorque: Macmillan International Higher Education, 2011.

FITCHEN, Janet. *Endangered Spaces, Enduring Places: Change, Identity, and Survival in Rural America*. Nova Iorque: Routledge, 2019. Disponível em: < <https://books.google.com.br/books?id=WXekDwAAQBAJ>>. Acesso em: 02 mar. 2021.

FOUCAULT, Michel. *Utopies et Hétérotopies*. Paris: France Culture, 2004. CD de programas de rádio, 7-21 de dezembro de 1966.

FOUCAULT, Michel. De Espaços Outros. *Estudos Avançados*, v. 27, n. 79, p. 113-122, 2013. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ea/v27n79/v27n79a08.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

FREDERICK, Evan et al. Why We Follow: An Examination of Parasocial Interaction and Fan Motivations for Following Athlete Archetypes on Twitter. *International Journal of Sport Communication*, v. 5, n. 4, p. 481-502. Champaign (Illinois): Human Kinetics, 2012. Disponível em: <<https://journals.humankinetics.com/view/journals/ijsc/5/4/article-p481.xml>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

GENOCCHIO, Benjamin. Discourse, Discontinuity, Difference: The Question of Other Spaces. In: GIBSON, Katherine; WATSON, Sophie (Ed.). *Postmodern Cities and Spaces*. Oxford: Blackwell, 1995, pp. 35–46.

GIFFORD, Terry. *Pastoral*. Londres: Routledge, 2019. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=4fS2DwAAQBAJ>>. Acesso em: 03 fev. 2021.

HALFACREE, Keith. Hope and Repair Within the Western Skyline?: Americana Music's Rural Heterotopia. *Journal of Rural Studies*, v. 63. Londres: Elsevier, 2018. Disponível em: < <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0743016717312482>>. Acesso em: 09 abr. 2021.

HARVEY, David. *Spaces of Hope*. Berkeley: University of California Press, 2000. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=W00VHZg3u2MC>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

HEIRMAN, Jo. The erotic conception of ancient Greek landscapes and the heterotopia of the symposium. *CLCWeb Comparative Literature and Culture*, v. 14, n. 3, p. 13. Lafayette (Indiana): Purdue University, 2012. Disponível em: <<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2047&context=clcweb>>. Acesso em: 03 fev. 2021.

JOHNSON, Peter. The Geographies of Heterotopia. *Geography Compass*, v. 7, n. 11, p. 790-803. Nova Iorque: Wiley, 2013. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/gec3.12079>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=raDNu1lThHQC&l>>. Acesso em: 02 abr. 2021.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LIEBERS, Nicole; SCHRAMM, Holger. Parasocial Interactions and Relationships with Media Characters: An Inventory of 60 Years of Research. *Communication Research Trends*, v. 38, n. 2, p. 4-31. Nottingham: Centre for the Study of Communication and Culture, 2019. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/333748971_Parasocial_Interactions_and_Relationships_with_Media_Characters_-_An_Inventory_of_60_Years_of_Research>. Acesso em: 30 jan. 2021.

MCLUHAN, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 2011.

MONNAT, Shannon; BROWN, David. More Than a Rural Revolt: Landscapes of Despair and the 2016 Presidential Election. *Journal of Rural Studies*, v. 55. Oxford: Elsevier, 2017. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5734668>>. Acesso em: 02 mar. 2021.

POGGIOLI, Renato. *The Oaten Flute: Essays on Pastoral Poetry and the Pastoral Ideal*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1975.

ORTIZ, Luz et al. Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. *Athenea*, v. 1, n. 1, p. 5-13. Quito: Altenea Books, 2020. Disponível em: <<http://athenea.autanabooks.com/index.php/revista/article/download/1/34>>. Acesso em: 07 abr. 2021.

REIS, Vanda Cristina Domingos dos. *A Pastoral da Infância em Carlos Queiroz: Uma Manifestação de Bucolismo Moderno*. Tese (Doutorado em Literatura). Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade do Algarve, Faro, 2008. Disponível em: <<https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/686>>. Acesso em: 03 fev. 2021.

SALDANHA, Arun. Heterotopia and Structuralism. *Environment and Planning*, v. 40, n. 9, p. 2080-2096. Pion, 2008. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1068/a39336>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

SAUNDERS, Danny; SEVERN, Jacqui. *Simulation and Games for Strategy and Policy Planning*. Londres: Kogan Page, 1999.

SCALA, Dante; JOHNSON, Kenneth. Political polarization along the rural-urban continuum? The geography of the presidential vote, 2000–2016. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, v. 672, n. 1. Filadélfia: University of Pennsylvania, 2017. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0002716217712696>>. Acesso em: 02 mar. 2021.

SOJA, Edward. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Londres: Verso, 1989. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=xrmaSYfLOQ8C>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

WOLF, Werner. *The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of Intermediality*. Amsterdam e Atlanta (Geórgia): Rodopi, 1999.

ZHU, Lin. The Psychology Behind Video Games During COVID-19 Pandemic: A Case Study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*, v. 3, n. 1, p. 157-159, 2021. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/hbe2.221>>. Acesso em: 07 abr. 2021.

Recebido em: 03/05/2021

Aceito em: 24/10/2022

ⁱ Acrônimo de “*Not Safe For Work*”, ou “inseguro para [locais de] trabalho”. Terminologia surgida na década de 2010 no *Reddit* para indicar materiais que contenham sexo ou violência, e, portanto, que não devem ser consumidos em local de trabalho.

ⁱⁱ A colheita da uva e início da produção de vinho. Na Europa Ocidental, acontece entre setembro e outubro e, antes da mecanização agrícola, era um processo trabalhoso. Dessa forma, os agricultores mobilizavam os vizinhos e os ofereciam banquetes e música como agradecimento, dando origem a grandes festas nessa época do ano.