

# Don't go with the *flow* ou pelo direito de ser infeliz: o contra-*flow* queer como recurso afetivo em jogos digitais

**Lucas Goulart**

Universidade Paulista UNIP, Departamento de Pós Graduação em Comunicação, São Paulo, SP, Brasil  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2056-1318>

**Henrique Caetano Nardi**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Departamento de Pós Graduação em Psicologia Social e Institucional, Porto Alegre, RS, Brasil  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6058-1642>

**Adriana da Rosa Amaral**

Universidade Paulista UNIP, Departamento de Pós Graduação em Comunicação, São Paulo, SP, Brasil  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9159-2352>

## Resumo

Este artigo tem como objetivo realizar uma crítica aos usos do chamado *flow* presente no game design. Composto como uma importante teoria responsável por definir o que é um bom jogo, o *flow* foi uma ferramenta desenvolvida para possibilitar uma experiência otimizante e produtora de felicidade. Contudo, essa experiência apresenta substratos ideológicos que acabam por colocá-la como uma ferramenta de continuidade do sistema vigente, que deve permanecer acrítica. Utilizando-se de mecânicas originalmente compostas para o *flow* e da crença de jogadores/as nesse contexto, cenas *avant gard queer* estadunidenses compõem o contra-*flow*: uma proposta de perturbação da diversão escapista apresentada pelo *flow mainstream*, utilizando-se de posições subjetivas históricas das comunidades LGBTQ e feministas para criar sentimentos de angústia, frustração e tristeza. Essas produções revelam-se como uma proposição crítica do *flow*, demonstrando suas relações ideológicas e políticas.

## Palavras-chave

jogos digitais; gênero; sexualidade; *flow*; análise de jogos

## 1 Introdução

“Que se deva falar do lado luminoso, e não do lado sombrio, do indivíduo e da sociedade, é exatamente a ideologia oficial, agradável e respeitável” Theodor W. Adorno (2015), *A Psicanálise Revisada*.

O que define um “bom jogo”? Embora seja uma pergunta muito frequente nas indústrias de jogos digitais, sua subjetividade às vezes faz com que a resposta seja divagante. Alguns autores e autoras compreendem que a possibilidade de um bom jogo está na composição de um sistema de regras e mecânicas de jogo envolventes, com uma curva de aprendizado capaz de, ao mesmo tempo, apresentar problemas para jogadores e mostrar o quanto se progrediu e aprendeu, dando-lhe um senso de satisfação e desafio. Este modelo de pensamento reconhece que o bom jogo (além, obviamente, dos jogos que trariam retorno financeiro, no caso de jogos comerciais) seria aquele que os/as jogadores/as passariam mais tempo jogando.

As discussões de autores como Chen (2007) e Jin (2011) traçam um paralelo bastante direto entre essa compreensão e o modelo que o psicólogo positivo Mihaly Csikszentmihalyi denomina *flow*. Para Csikszentmihalyi (1990), o *flow* seria um estado mental em que o sujeito se concentra firmemente em um objetivo, mantendo-se imerso enquanto constitui soluções para problemas e, ao mesmo tempo, sentindo-se realizado. O *flow*, de acordo com o autor, mais do que um estado de consciência ou um exercício mental, seria um projeto de sociedade no qual os indivíduos poderiam encontrar motivação em todas as suas atividades, vivendo uma mudança de consciência e uma vida plena de sentido (Csikszentmihalyi, 1990).

Em tempos contemporâneos, o *flow* tem crescido em importância como uma ferramenta apta a potencializar diversas esferas sociais – como o pensamento corporativo, a educação e a “cultura do bem estar”. Pelo fato de os jogos serem considerados como uma “mídia privilegiada” para a enação do *flow*, a relevância deste e a sua relação com os jogos digitais ocorre também em um nível de aceitabilidade cultural / imaginária: um questionamento à compreensão de que os jogos seriam “perda de tempo”, ligados ao universo infantil (sejam jovens ou adultos infantilizados) ou mesmo à violência e ao sedentarismo. O *flow* criaria então uma aura de legitimidade, na qual os jogos digitais tornam-se uma mídia capaz de oferecer ferramentas para o futuro de uma sociedade produtiva, sadia e, principalmente, feliz (Soderman, 2021).

Embora apresente-se como uma “técnica”, a teoria do *flow* revela evidentes elementos ideológicos, em especial a “felicidade” como conceito central na concepção de sujeito “saudável”, o qual seria representado pela ausência de tédio, de dor ou de dúvidas, bem como

pelo aumento de seu potencial produtivo (como ocorre em toda a psicologia positiva da qual o conceito é fruto).

Esta felicidade estaria “dentro” dos sujeitos, sendo então passível de ser acessada por qualquer um, inobstante as suas posições materiais de sujeitos, tais como classe, raça, sexualidade, gênero e pertencimento geográfico. Na prática, essa concepção acaba por centrar nos indivíduos toda a problemática social, culpabilizando-os por dificuldades sistêmicas e abrindo espaço para a manutenção do *status quo* e para a negligência social por parte dos Estados de direito (Cabanas; Illouz, 2022).

Este trabalho tem por objetivo apontar utilizações alternativas da teoria do *flow* em jogos digitais, como o contra-*flow* – uma manobra simbólica que não apenas interrompe o *flow* nos jogos como ainda o utiliza enquanto substrato para produzir angústia, decepção e o sentimento de falha. Para tanto, são empregados os jogos da chamada cena *queer avant garde* estadunidense (Ruberg, 2020), compreendendo as relações históricas entre as culturas LGBTQ, a subjetivação por negatividade (culpa, vergonha, tristeza) e a sua transformação em um questionamento dos modelos de felicidade baseados em produtividade e negação do sofrimento. Desta forma, inicia-se a presente análise com uma breve introdução ao conceito de *flow*, as críticas à essa ideologia dentro dos jogos e alguns exemplos do uso do contra-*flow* *queer*.

## 2 O *flow* e os jogos

Em seus primeiros trabalhos abordando o conceito que posteriormente chamaria de *flow*, Mihaly Csikszentmihalyi iniciou a discussão a respeito de estados de “otimização” pessoal, compreendendo estudos sobre pintores e outros artistas, no que chamou a princípio de “recompensas intrínsecas” – atividades que trariam imensa realização, independentemente de recompensas que não fossem a própria atividade. Tais experiências seriam desfrutadas inobstante os estímulos externos aos sujeitos de pesquisa, o que faria inclusive com que estes passassem muito tempo executando as tarefas, desconectados do ambiente externo e muitas vezes de necessidades internas (fome, sono, cansaço, etc.) (Csikszentmihalyi, 1975).

Para o autor, o estado de *flow* apresentaria uma otimização da atenção e consciência humanas, propondo uma sensação de controle e autorrealização, vistas como ideais para a manutenção de uma sociedade sadia e satisfatória (Csikszentmihalyi, 1990; Csikszentmihalyi; Figurski, 1982). Tal estado seria possibilitado por ambientes característicos, composto por metas objetivas com feedbacks imediatos e contextos que levassem os indivíduos ao limite de

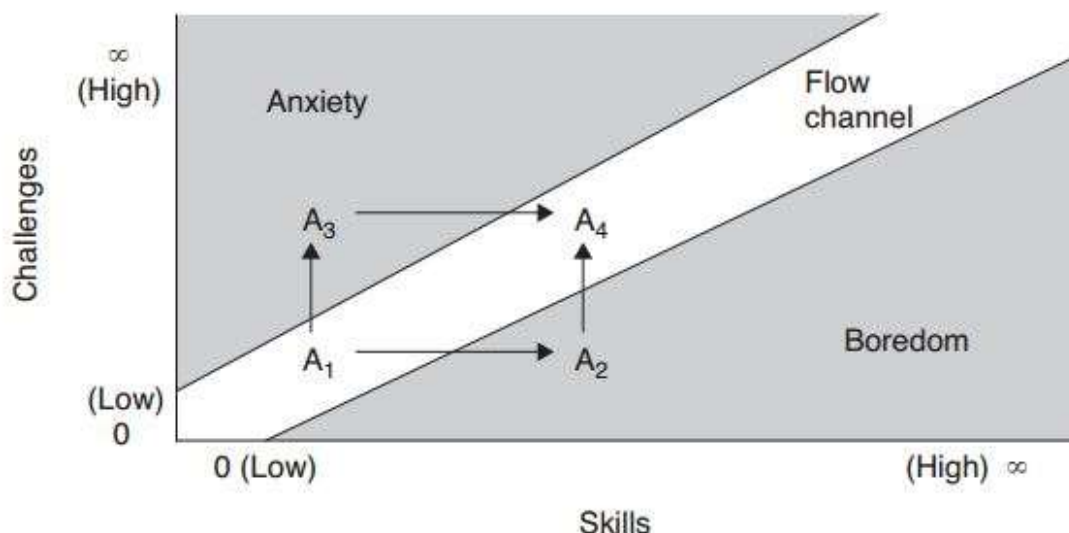
sua capacidade (com desafios que não fossem intransponíveis, mas que, ao mesmo tempo, não fossem superados de forma fácil, evitando sentimentos de frustração e tédio). A enação do *flow* seria mais facilmente alcançada em ambientes assim compostos. Em termos mais específicos, o estado de *flow* é proposto como um estado de:

Intenso foco e concentração no que se faz naquele presente momento  
Fusão de ação e consciência  
Perda de autoconsciência reflexiva (i.e., perda da consciência de si mesmo como um ator social)  
Uma sensação de controle em relação às próprias ações, ou seja, a sensação de que se pode lidar com a situação por saber como responder aos desafios subsequentes  
Experiência de distorção temporal (tipicamente, a impressão de que o tempo passou mais rápido do que o normal)  
Experiência de uma atividade intrinsecamente recompensante, cuja recompensa é apenas uma desculpa para tomar parte no processo (Nakamura; Csikszentmihalyi, 2014, p. 90, tradução nossa).

Em relação aos jogos digitais, durante o processo de consolidação do game design como conteúdo acadêmico no final dos anos 1990, o *flow* foi considerado fundamental para definir objetivos em relação à interação com jogadores. Os efeitos descritos por Csikszentmihalyi como provenientes de estados de otimização de consciência – foco no momento e objetivo, bem como no prazer propiciado por esse efeito – acabam compondo um certo “termômetro” do que seria um bom game design e do conceito de diversão dentro dos jogos digitais, compreendido assim como uma equivalência com a enação dos estados de *flow* (Koster, 2013).

A compreensão do *game design* torna-se então a promoção de uma dificuldade adaptativa que se ajuste à habilidade do jogador sem, contudo, perpassá-la (pois produziria frustração) ou não desafiá-la (pois produziria tédio). A produção do *flow* dentro do *game design* é regularmente demonstrada de forma gráfica pela interpretação de Jesse Schell (2008) do chamado “canal do *flow*”:

Figura 1 - Flow Channel, de Jesse Schell



Fonte: Schell (2008).

Por possibilitar uma lógica de simulação na qual elementos retirados da realidade podem ser arranjados de maneiras adequadas para dar o controle da situação aos jogadores (Juul, 2005), compreende-se que os jogos digitais seriam frontalmente ligados à experiência de *flow*. Mais do que isso, dita lógica simulacional computacional arranjaria elementos de uma maneira muito próxima aos substratos do contexto de *flow* – com condições de vitória e derrota bem definidas, além de objetivos e feedbacks orientados se o jogo está sendo bem sucedido.

Mais do que somente produzir jogos dinâmicos, tal relação foi considerada como potencial realizadora do projeto de “melhoria social” pautado pelo próprio Csikszentmihalyi – um uso que poderia tornar atividades onerosas, mas necessárias (como boa parte das relações laborais), menos cansativas e mais prazerosas, produtivas, propiciando àqueles que as desempenham um prazer autotético.

Em seu influente livro *Reality is Broken* (2011), Jane McGonigal reitera tal hipótese, alegando que os jogos digitais encamariam uma lógica direta entre tarefa e prazer, sendo passíveis de promover uma reorganização afetivo-social. Essa reorganização centra-se no papel da “felicidade” dentro do cotidiano, o que faz com que a autora defina os trabalhadores da indústria de jogos como “Engenheiros da Felicidade”. McGonigal define “felicidade” como um senso de reconhecimento aliado a uma sensação de justiça – ou seja, que os desafios propostos levem em consideração tanto o nível de habilidade quanto a curva de aprendizado. “Felicidade” seria, assim, o escopo afetivo dos jogos digitais, enquanto experiências como

medo, frustração, tédio e tristeza constituiriam entraves para promoção da felicidade – assim como na enação do *flow*.

### 3 O *flow* enquanto ideologia

Em sua crítica aos sistemas de *flow* na produção de jogos, Braxton Soderman (2021), chama atenção para o quanto as proposições do *flow* – e a relação dele com construtos como felicidade, diversão e bem estar social – acabam sendo mitigadas ou mesmo ignoradas dentro das pesquisas sobre o tema, sendo o *flow* entendido como uma ferramenta “neutra”, não considerando seus impactos ideológicos.

Compreendemos “ideologia” não apenas como ideias e conceitos conscientes visíveis a todos, mas sim de restrição de ideias – ou seja, modelos cognitivos que forçam a atenção e a interpretação dos fenômenos de uma certa maneira e não de outra. Assim, a ideologia não seria apenas aquilo que se fala, mas aquilo que se consegue ver (ou não se consegue) (Eagleton, 1997).

As experiências de *flow* acabam por deduzir a necessidade de certas repetições de padrões sem levar em consideração a possibilidade de questionamento de tais padrões – algo que Csikszentmihalyi nomeia de “perda de auto-consciência reflexiva”, enxergando-a como um dos grandes trunfos desse estado de consciência. O questionamento do sistema, ou mesmo do papel do sujeito enquanto agente do dito sistema, não só não é compreendido como importante nos estados de *flow*, como inclusive deve ser ausente para a fluência dele.

Embora McGonigal (2011) ateste que tais experiências intensificariam propostas inventivas para lidar com as problemáticas coletivas e sociais, o *flow*, como experiência única do “bom jogo”, acaba sendo a composição que manteria a experiência de jogo na condição de um espaço que deve permanecer acrítico e repetitivo.

É importante notar que este não é um “efeito colateral” da teoria do *flow*, mas um de seus objetivos. Em estudo sobre a obra de Csikszentmihalyi e Soderman (2021) aponta que referido autor produz a teoria do *flow* como a tentativa de oferecimento de uma alternativa subjetiva em discordância ao consumismo neoliberal, o qual ele via como desprovido de real sentido, capaz de fazer a sociedade tornar-se “[...] uma oligarquia de traficantes de drogas e DSTs” (Csikszentmihalyi, 1990. p. 14).

Csikszentmihalyi também enxergava um efeito potencialmente alienante nas experiências socialistas do século XX, propiciando o surgimento de coletividades que aniquilariam a criatividade individual. Um dos objetivos desse novo modelo social seria a

inibição de uma autocrítica voraz, a qual seria produzida, de acordo com ele, pelas teorias críticas do pós-guerra.

Contudo, é importante notar o quanto esta instância, que inicialmente se propunha como uma “alternativa” ao capitalismo tardio neoliberal, acaba se tornando uma de suas principais ferramentas ideológicas – algo comum a todo campo da psicologia positiva (Ahmed, 2010; Stetcher; De La Fabian, 2017; Cabanas; Illouz, 2022). De acordo com Byung-Chul Han (2015), o modelo social contemporâneo não se sustenta mais em uma produção de negatividade, mas sim em uma positividade sempre presente e em um fluxo de produtividade constante e desenfreado, similar aos modelos de crescimento empresariais. Dessa maneira, aquilo que é negativo – que promove o estranhamento para o sujeito, fazendo-o questionar a si mesmo e a realidade que habita – nunca pode aparecer.

A constância com que a “diversão” dos jogos – e a possibilidade de enação do *flow* – deve sempre conter elementos de positividade e erradicar elementos de negatividade não é apenas inconsciente, mas proveniente de uma manutenção constante de “expulsão” de certos elementos de dentro dos jogos, que ofereceriam o risco do “fim da diversão”.

Lucas Goulart e Henrique Caetano Nardi (2019) afirmam que a fantasia de “fuga da realidade” que circunda o chamado “círculo mágico” dos jogos é uma instância performativa – uma série de regras e organizações que precisam ser repetidas com o objetivo de criar um efeito de materialidade. Em alguns ambientes, esta instância ocorre especialmente em relação às representações de gênero, sexualidade ou temas considerados “políticos”, que estragariam a diversão, vista como acrítica e escapista. Ao mesmo tempo, tal estrutura está centrada em temas compostos conjuntamente com a ideologia de crescimento do capitalismo – seja como um crescimento irrestrito e aumento de poder e dominação (Soderman, 2021), seja na gestão de riscos e investimentos (Baerg, 2014), que não seriam vistos como “políticos”.

Nessa perspectiva, os jogos digitais utilizam-se do *flow* com o objetivo de proporcionar o “escapismo” de uma realidade exterior vista como opressiva, enquanto a (auto)crítica e o questionamento social e de si mesmo/a seriam apenas problemas a serem resolvidos. Entretanto, assim como o “círculo mágico” da diversão, essa também apaga os marcadores de diferença – de gênero, sexualidade, raça, religião, etc. O circuito, contudo, não seria acessível para indivíduos dotados dos mesmos marcadores (ou seja, pessoas não-brancas, não-cis-heterossexuais ou não masculinas), para quem o escapismo da realidade social não é uma possibilidade concreta.



## 4 Contra-flow queer

Se levarmos em consideração que a “diversão” e enação do *flow* são, ao mesmo tempo, não só uma compreensão majoritária do que é um “bom jogo digital”, mas também a limitação sentimental-ideológica intrínseca a essa lógica, a produção de modelos de jogos capazes de oferecer outras dinâmicas potencialmente expandiria as possibilidades afetivas dos jogos digitais.

Ao contrário de modelos emocionais duais como o de McGonigal (2011) – que reconhece apenas “felicidade”, referenciada na existência ou não de um processo de *flow* –, jogos digitais com agenciamentos emocionais, como tristeza, melancolia, dúvida, frustração e ansiedade, tem sido produzidos por cenas independentes. Embora tais sentimentos façam parte dos jogos, da relação entre jogadores e até mesmo da relação do público com a indústria, a ideologia da diversão / felicidade acaba por apagá-los, e não dando um sentido ou compreendendo-os apenas como erros mecânicos ou entraves no funcionamento do jogo.

De acordo com Bonnie Ruberg:

Como qualquer outra forma de arte, jogos digitais podem engendrar e efetivamente engendram um amplo espectro sentimental. O tradicional foco míope na diversão acaba por excluir uma rica gama de emoções – entre elas raiva, frustração, medo, apreensão e mágoa – que de fato poderiam desenvolver a mensagem de um jogo do mesmo modo (se não mais efetivamente) que seu conteúdo e mecânicas (Ruberg, 2015, p. 110, tradução nossa).

Longe de simplesmente corroborar a lógica da indústria de compor um público alvo específico, o qual consome jogos que mantém as mesmas mecânicas de *flow* produzidas especificamente para eles (Shawn, 2014), algumas comunidades LGBTQ americanas iniciaram cenas de composição de jogos diferenciados. Esta compreensão alinha-se à manifestação que se convencionou chamar *Queer* – uma alternativa anti-assimilacionista de compreensão da sexualidade, a qual se utiliza de sua posição marginal para questionar as organizações de opressão e produção dos marcadores da diferença, colocando-se como uma crítica à normalidade.

Essa crítica nos jogos digitais não se limita apenas aos marcadores de sexualidade, gênero ou raça, mas também aborda outros imaginários estruturantes, como noções de “indústria” ou “independente”, em que se reconhecem “heróis” bem-sucedidos, em detrimento às produções críticas coletivas. Bonnie Ruberg (2020) atesta que as produções das cenas *Queer* se colocam de uma maneira diversa do *Indie* enquanto imaginário, que atentaria para a



compreensão tipicamente neoliberal, masculina e branca desses ideais (não precisar responder a ninguém, triunfar pelo próprio esforço, o reconhecimento individual), alcançando então uma “felicidade” nos moldes idênticos da ideologia que sustenta a unicidade do *flow*.

Em tais cenas *Queer*, o foco das produções é deslocado do indivíduo que produz sozinho para um coletivo e uma cena de apoio e afirmação, tendo como maior objetivo aludir às culturas e afetos provenientes das vivências LGBTQ ao invés de promover a felicidade e a diversão – ou seja, uma “felicidade” individual propagada pelo *flow* para o reconhecimento de sentimentos públicos (Cvetkovich, 2012). Essa composição de jogos “frustrantes” provém de afetos comumente vividos e negociados dentro de identidades e vivências LGBTQ, em especial a compreensão de “fracasso” *queer* e do “estraga-prazeres” feminista.

Historicamente, a própria produção de identidades não-heterossexuais e não-cissexuais é acompanhada de um sentimento do dito “fracasso”. A visão dessas posições de sujeito enquanto abjetas – doentes, antinaturais, pecaminosas – entrava em conflito com a compreensão higienista do “progresso” social e científico, que promove a visão destas como erro ou fracasso.

Contudo, a composição subjetiva ligada à ideia do erro acaba produzindo posições estratégicas no sentido de questionar a ideia do que seria um “sucesso” – compreensão calcada em características cis-heteronormativas, moralistas, imperialistas e coloniais, além de estar centrada na reprodução social visando o acúmulo do capital (Halberstan, 2011).

A compreensão da falha como inerente ao queer, longe de consistir em uma alternativa niilista, contém em si possibilidades de resistência e de composição de mundo capazes de mostrar oposição aos ideais de um sistema capitalista cis-heteronormativo. Essa posição afilia-se com construções anti-assimilacionistas de celebração da negatividade, fundamentando possibilidades de vidas no avesso da normatividade ao mesmo tempo em que se contrapõe a ideias como a “engenharia da felicidade” de McGonigal (2011).

Não apenas o fracasso marca as possibilidades ofertadas pelas identidades não-alinhadas com a cis-heteronormatividade, mas também a crítica destas posições às violências, opressões e estereótipos necessárias para a promoção da felicidade e da “normalidade”. Trata-se de uma herança feminista, visto que a crítica aos papéis estereotipados de gênero sempre foi fundamental para repensar as possibilidades dos corpos marcados como mulheres irem além da simples reprodução.

Os papéis antes referidos inferiam que a “felicidade feminina” estaria ligada necessariamente à felicidade daqueles à sua volta, sendo o questionamento de tal felicidade não apenas um atentado contra a possibilidade de existência de indivíduos felizes, mas contra

a estrutura social. Produz-se, assim, o papel da “feminista estraga-prazeres” (*feminist killjoy*), cujo questionamento das normas sociais e da proposição de “bem estar coletivo” traz à tona o frágil equilíbrio da manutenção da felicidade, que – assim como o “círculo mágico” composto pelo *flow* - está centrado na negação da diversidade e da crítica às estruturas imaginárias do capitalismo tardio e da cis-normatividade. (Ahmed, 2010). Dessa maneira, instâncias críticas provenientes da história e vivências LGBTQ e feministas compõem as possibilidades ideológicas de crítica à produção do *flow*.

Diferente de estudos e produções que enxergam a potência da estratégia da “representatividade” – ou seja, figuras que representariam uma ligação simbólica “direta” entre a mídia e certas identidades, em uma relação mais estética –, aqui as mecânicas dos jogos é que são manipuladas, visando constituir estados afetivos que fariam referência a vivências sentimentais raramente visíveis nos jogos digitais.

Para isso, surge o que compreendemos como um “contra-*flow*”. Esse não é um movimento ou uma estratégia consolidada, mas uma composição que se utiliza de elementos do *flow* ou da promessa ideológica dele (de que o jogo trará realização e felicidade, de que será justo, de que terá regras e feedbacks alinhados para a enação *flow*) com o objetivo consciente de produzir sentimentos negativos.

Em um estudo sobre *flow* anterior aos promovidos por Csikszentmihalyi reconheceu-se que, muitas vezes, celebrações religiosas promoviam a enação de estados próximos ao *flow*. Contudo, por serem experiências coletivas em locais de pouco controle externo, em inúmeras ocasiões elas eram abruptamente interrompidas, o que se chama de “quebra de *flow*” (*flow break*) (Turner, 1974). Essa quebra costuma produzir um efeito contrário àquele proposto como a solução de Csikszentmihalyi para as mazelas sociais do século XX: ao invés de promover a perda da autoconsciência reflexiva, tal quebra acaba por ampliá-la, fazendo com que os indivíduos questionem o que ocorre e o seu papel nesses locais.

Assim, o “contra-*flow*” é a utilização de “*flow breaks*” para comunicar afetos ligados à negatividade – fracasso, decepção e especialmente frustração. Essa possibilidade encontra-se, principalmente, no que podemos chamar de “memória de mecânicas” da cultura de jogos digitais. Embora pareça que os jogos digitais e suas mecânicas operem apenas como respostas sensorio-motoras, na verdade jogadores/as inseridos/as na cultura aprendem, compreendem e interpretam símbolos e estímulos de maneiras características (Baum; Maraschin, 2017).

Essas mecânicas, assim como a maneira de encará-las, suas temáticas e de que modo elas compõem gêneros taxonômicos em jogos, são históricas – ou seja, mesmo que as mecânicas de jogo tendam a se modificar, inovar e adaptar, mantêm um registro histórico

dentro da cultura. Uma boa parte da enação do *flow* em jogos digitais parte do acesso a essa memória, visto que tal estado é ativado quando o indivíduo entra em contato com algo que ele sabe fazer. Isso ocorre devido à repetição de dinâmicas e mecânicas de jogo dentro de seus gêneros, tendo como objetivo evitar um aumento da curva de aprendizagem do jogo. Assim, jogos *Queer* utilizam-se da mesma prerrogativa mnemônica social para subverter expectativas, de preferência usando sentimentos ditos “negativos”. Por meio do pretensamente intrínseco compromisso dos jogos com a diversão, de sua promessa de felicidade e do “jogo justo”, necessários para a enação do *flow*, o “contra-flow” propositalmente produz efeitos sentimentais negativos, como frustração, tristeza e desesperança. Para tanto, são empregadas estratégias, sistemas e mecânicas já conhecidas dentro da cultura dos jogos digitais, visando desterritorializar essas práticas inicialmente ligadas aos pressupostos da diversão escapista, alcançando novas gamas afetivas com o deslocamento de tais ferramentas.

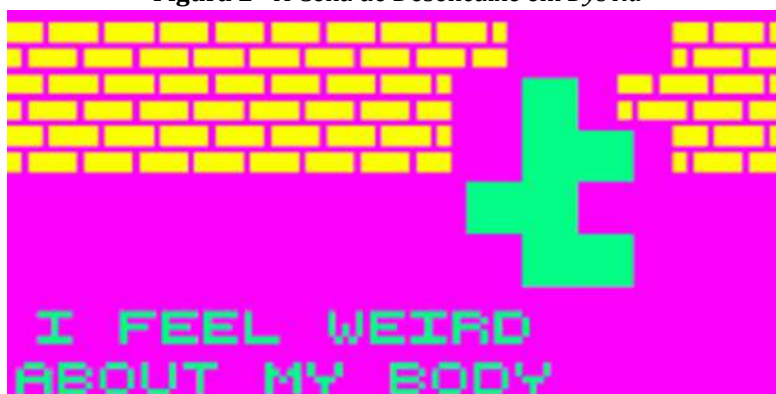
Considerado o jogo que iniciou o movimento conhecido como “avant-garde” de jogos *queer*, *Dis4ya* (Anthropy, 2012b) é um exemplo do que aqui denominamos como contra-flow. Criado para expressar vivências não-heterossexuais e não-cisgêneras, ele constitui uma série de minigames representando os variados estágios pessoais de sua criadora, Anna Anthropy, durante o seu tratamento de reposição hormonal (Anthropy, 2012a).

A relação entre *Dys4ia* e a cultura de jogos já aparece nas críticas iniciais de que “não seria um jogo” – isso porque inexistia nele qualquer tipo de feedback ou compreensão de “vitória” ou “derrota”, demonstrando a relação íntima entre *flow* e uma definição do que seria um “jogo” (estrutura que seria repetida criticamente em outros jogos *queer*, como discutiremos a seguir). No entanto, a relação de *Dys4ia* com a cultura de jogos é direta, tomando sua estrutura compreendida em sucessivos minigames de mecânicas diferentes (abertamente baseados em jogos como *Wario Ware*), além de um projeto estético-gráfico que emula os jogos para computadores dos anos 1980.

É exatamente nessa relação que o jogo utiliza o *contra-flow* – quando a “memória da mecânica” dos/as jogadores/as é abertamente manipulada para gerar confusão e frustração. O primeiro minigame do jogo apresenta uma parede de tijolos, faltando uma parte em que, aparentemente, deve ser encaixada uma peça (Figura 2). É possível controlar uma peça que, a princípio, encaixaria ali se bem organizada – o que, contudo, não é verdade. Depois de algum tempo no qual provavelmente se tenta, em vão, encaixar a peça e alcançar a “vitória” do minigame para poder acessar um posterior, aparece a seguinte mensagem na tela: “eu me sinto esquisita quanto ao meu corpo”. Essa relação entre a tentativa de encaixe e “vitória” nos jogos e a frustração com o próprio corpo foi abordada pela autora em uma entrevista:

Tentar encaixar uma peça de formato esquisito em um buraco com um formato também esquisito é um comportamento clássico em videogames – é como em Tetris, como outras centenas de jogos. Quando o(a) jogador(a) não consegue fazer, fica ansioso” (Kuchera, 2012, tradução nossa).

**Figura 2 - A Cena de Desencaixe em *Dys4ia***



Fonte: Anthropy (2012b).

*LIM*, jogo de Merrit Kopas (2012a), também é um interessante foco de observação do *contra-flow*. Apresentando visuais que remetem a jogos de capacidades gráficas limitadas, *LIM* tem como base o jogo *Adventure* do console Atari 2600. Em ambos os jogos, o objetivo é guiar a personagem (representada como um simples quadrado) por um labirinto.

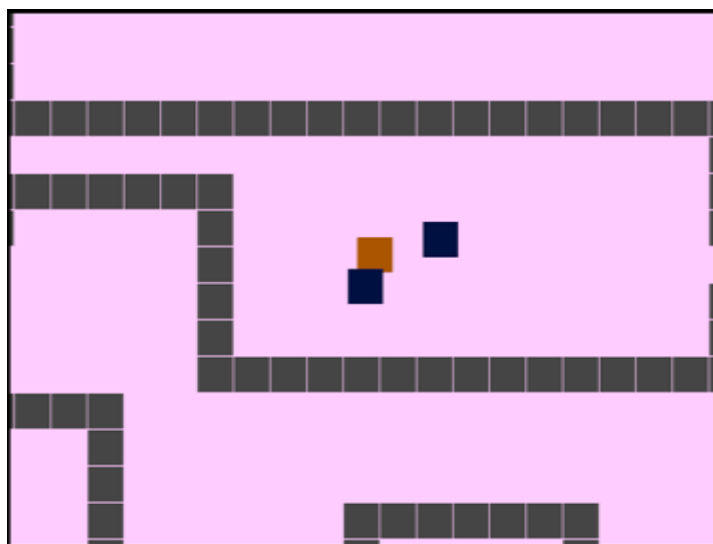
Contudo, enquanto em *Adventure* (Atari, 1980) este quadrado tem a cor amarela, em *LIM* (2012a) é um quadrado multicolor (chamado por sua criadora de “corpo multivocal”), ao passo que o labirinto é habitado por outros quadrados monocores. Quando o quadrado multicolor do/a jogador/a aproxima-se dos outros quadrados, estes avançam de modo agressivo sobre ele, bloqueando sua passagem pelo labirinto, deslocando o quadrado e produzindo estímulos incômodos (tremendo a tela do jogo e fazendo um barulho característico). A única mecânica disponível para evitar os ataques é fazer com que o quadrado multicolor do/a jogador/a mimetize a cor de grupos de quadrados próximos.

Entretanto, esta mecânica faz com que a câmera comece a focalizar o quadrado-jogador de modo extremo, gradualmente limitando a visão, tremendo a tela e emitindo ruídos desagradáveis, dificultando a navegação no labirinto e causando estranheza / incômodo ao/a jogador/a. *LIM* (2012a) propõe uma dinâmica de jogo em que aquilo que teoricamente protegeria o/a jogador/a é quase tão incapacitante quanto a violência “externa”, organizando-se em relação de *contra-flow*. A ansiedade, a frustração e a confusão não são “entraves” ao jogo, mas parte de sua experiência.

Dessa maneira, *LIM* (2012a) encampa uma forma de apresentar vivências LGBTQ diversas da chamada “representação”, propiciando uma aprendizagem *queer* de navegar em ambientes de vulnerabilidade e violência, abertamente inspirados nas experiências de Kopas com sua “passabilidade” enquanto mulher trans (Ruberg, 2019). De acordo com entrevista dada pela autora do jogo:

Com LIM eu quis demonstrar um tipo de violência menos óbvia e familiar que aquela normalmente presente em vídeo-games, e colocar o(a) jogador(a) na posição de quem experimenta essa violência sem as defesas que os jogos usualmente oferecem (armas próprias, movimento ágil, poderes mágicos, etc.). A inspiração para esse experimento foi minha experiência pessoal de como uma pessoa cujo corpo e aparência falham em conformar as expectativas usuais de feminino e masculino (Adams, 2013, tradução nossa).

Figura 3 - *LIM*



Fonte: Kopas (2012a).

O jogo chamado *Mainichi* – “cotidiano” em japonês – emprega as estéticas e mecânicas sociais de RPGs da era 16 *bits* para narrar uma cena da vida de Mattie Bryce, uma mulher trans negra cujo objetivo é encontrar uma amiga em um café, devendo escolher como arrumar-se (colocar ou não maquiagem, que roupa escolher), que caminho tomar, com que personagens interagir, etc.

Essas interações dependem do caminho seguido pela personagem, podendo tanto ser encontros agradáveis (ser saudada, elogiada, etc.) quanto abusivos (ser confundida com um homem, assediada sexualmente, agredida verbalmente, etc.). Ao chegar em seu objetivo, Mattie

Bryce comenta as suas dificuldades com a amiga, que não consegue compreender a extensão de tais violências.

Em *Mainichi*, o contra-flow está presente em seu design, inspirado no negativismo queer. Esse negativismo mostra-se na contraposição a ideias de mudança social pela positividade individual, simbolizada por campanhas como *It Gets Better*<sup>1</sup>. Compreendendo uma ideia de “vulnerabilidade radical” (Ruberg, 2020), o jogo não oferece possibilidades de “lutar” contra a opressão, apenas ser alvo dela e continuar o caminho. Assim como ocorre em *LIM* (2012a), tal escolha de design rompe com a fantasia de “liberdade de movimento” universal, demonstrando aqui não apenas a vulnerabilidade de corpos não-cisgêneros, mas também os entraves coloniais presentes em corpos não-brancos, que cria barreiras geográficas visíveis apenas a partir desses lugares de exclusão racial (Kilomba, 2020).

Jess Pressgrove (2014) compreende *Mainichi* (BRYCE, 2012) como um “anti-RPG”, pois Role-Playing Game (RPGs) estão centrados na ideia de “evolução de personagem”, em que o potencial de resistência e mudança do ambiente de personagens é a métrica central. Trata-se de uma lógica muito facilmente empreendida dentro da ideologia do *flow*, além de compreensões ligadas à sustentação da cis-heteronormatividade (crescer, amadurecer e reproduzir) e da reprodução do capital, formulações contrastadas pela “vulnerabilidade radical” de *Mainichi*.

Tanto a “falha de encaixe” e o erro em *Dys4ia* (Anthropy, 2012b) quanto a impossibilidade de se defender de ataques em *LIM* (Kopas, 2012a) e *Mainichi* (Bryce, 2012) não são feedbacks da falha, da falta de habilidade ou da estratégia de seus/suas jogadores/as, mas parte integral da experiência de jogo. A dificuldade / desafio que parece passível de superação devido à ideologia do *flow* e do “jogo justo” é o que produz o sentimento de frustração, uma corrupção da ilusão de sucesso.

Dessa maneira, os jogos digitais acabam por compor uma rede afetiva paradoxal, pois a frustração e o fracasso são imperativos, ao mesmo tempo em que a vitória é complementada como necessidade afetiva. Essa relação acaba demonstrando a potencialidade *queer* de um jogo no qual sempre se é derrotado, independente da habilidade do/a jogador/a, visto que a vitória está ligada aos circuitos simbólicos de reprodução do capital e, conseqüentemente, à cis-heteronormatividade.

<sup>1</sup> *It Gets Better* (“Vai melhorar”) foi uma campanha estadunidense de vídeos motivacionais que tinha como objetivo diminuir a taxa de suicídios entre jovens LGBTQ. Contudo, os vídeos foram muito questionados por seu conteúdo conformista e pouco crítico, compreendendo uma concepção de “melhora” necessariamente ligada aos valores individuais normativos, como casamento e enriquecimento (Grzanka; Mann, 2014), ou ainda ignorando o fato de que a opressão sistêmica à LGBTQs ou quadros de saúde mental como a depressão podem não “melhorar” apenas com o tempo, sendo necessárias outras ações nesse sentido (Goltz, 2012).



Figura 4 - Mainichi



Fonte: Bryce (2012).

Contudo, mais do que a utilização do *flow break*, alguns jogos *queer* servem-se do *flow* não para frustrar jogadores/as pela quebra de mecânicas (e promessas), mas por conduzir a um “sucesso” que pareça moralmente questionável. Utilizam-se do “sistema ético do jogo” – ou seja, de mecânicas que, apesar de moralmente erradas nos sistemas sociais vigentes, são consideradas vantajosas dentro da economia lúdica do sistema do jogo em questão, logo “justificáveis” (Sicart, 2013) – para questionar dinâmicas sociais, movimentos e organizações.

Nessas experiências, o game design do jogo não serviria para alcançar o *contra-flow*, mas a “vitória” questiona as significações políticas do que seria ser “vitorioso” em certos cenários concernentes aos movimentos sociais. Esta dinâmica acaba desafiando expectativas inerentes ao jogar, como, por exemplo, a possibilidade de controle do resultado via boas performances, pois elas necessariamente incidiriam em uma valência emocional positiva (Juul, 2013). Dois exemplos desse tipo de jogo são o primeiro jogo de Merrit Kopas, chamado *TERF Wars* (2012b), e um jogo chamado de *Opression Olympics 2K16* (2016) de Jess Marcotte, Sarah Fay Girard e Dietrich Squinkifer.

*TERF Wars* (2012b) foi composto tendo como pano de fundo o embate entre movimentos (e indivíduos) transexuais e aliados contra grupos feministas que rejeitam o reconhecimento de mulheres trans como mulheres, conhecidas como TERF<sup>2</sup> (trans-

<sup>2</sup> O termo TERF não é reconhecido pelas feministas que fazem parte desses grupos exclusionários, as quais consideram o termo ofensivo e se reconhecem como “críticas ao gênero”. Ao mesmo tempo, tem se tornado corrente o uso desse acrônimo para reconhecer pessoas transfóbicas, independentemente de serem ou não feministas radicais (Pearce; Erikainen; Vincent, 2020).



exclusionary radical feminists – “feministas radicais trans-exclusionárias”). Tal embate é reconhecidamente violento, com grupos TERF atacando tanto coletiva quanto pessoalmente mulheres transexuais ao adotarem táticas como *outing* (divulgação não autorizada da sexualidade e/ou identidade de gênero de pessoas) e *doxxing* (divulgação pública de endereços e locais de trabalho / estudo), além de manifestações públicas e produção de vocabulário que ridiculariza as identidades e corpos trans (Watson, 2016).

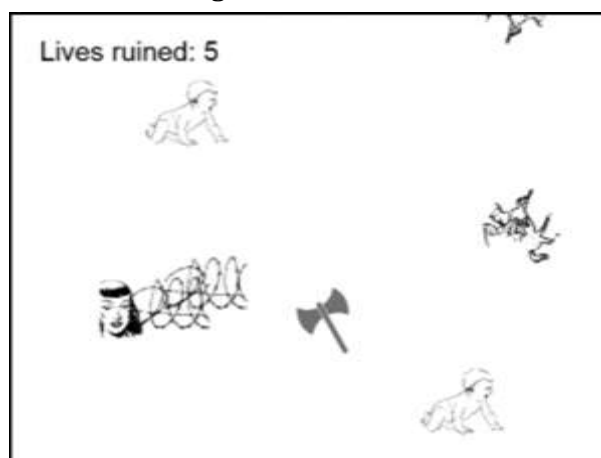
No jogo, o/a jogador/a controla um *labrys* (machado de duas cabeças que simboliza o movimento de mulheres), o qual representaria a postura das TERF. Dentro de um limite de tempo, ele necessita acertar outros símbolos diversos que representariam pessoas transexuais, aumentando sua pontuação a cada símbolo tocado. Ao fim do jogo, aparece a mensagem “Parabéns, você destruiu a vida de x pessoas” (x faz referência ao score do jogo).

Assim, o jogo mantém a compreensão de que as práticas excludentes e destrutivas das chamadas TERFs, apesar de qualificadas por elas próprias ora como reações a agressões de ativistas trans, ora como divergências teóricas, consistem em uma violência pura e simples, causando impacto profundo nas vidas de pessoas (Pearce; Erikainen; Vincent, 2020). A vitória do/a jogador/a aqui não traz “felicidade”, como indicado por Jane McGonigal (2011), mas é uma afirmação irônica que reconhece como a “vitória” de um dado movimento social se traduz na destruição de vidas trans.

Da mesma forma que os exemplos anteriores, *TERF Wars* demonstra que, além de simples representações gráficas, são as mecânicas de jogo as responsáveis por criar lógicas simbólicas, éticas e políticas. Nesse caso, a organização lógica encontra-se principalmente na “obrigação” do/a jogador/a em tomar parte de uma mecânica de jogo por demais “simples”.

A apresentação do jogo por meio de uma lógica tão direta tem como objetivo criar uma relação entre ele e o arcabouço lógico transfóbico das TERF, que constroem a relação entre si mesmas e as pessoas transexuais com “violência mútua”, quando, na realidade, populações transexuais são significativamente mais vulneráveis à violência do que populações cissexuais (Pearce; Erikainen; Vincent, 2020).

**Figura 5 - TERF Wars**



Fonte: Kopas (2012b).

Por outro lado, *Opression Olympics 2k16* (Marcotte; Girardi; Squinkiker, 2016) refere-se à prática chamada de “olimpíada da opressão”, a qual costuma designar competições internas entre movimentos sociais ou indivíduos que apelam para seus “eixos centrais” de diferença / opressão com o intuito de alcançar maior capital social – ou seja, uma disputa acerca de qual categoria de diferença seria a mais vulnerável ou invisível. Essa necessidade ocorreria pela compreensão de que a única possibilidade de legitimação identitária e proteção social de grupos vulneráveis passaria pelo acesso às medidas materiais (estatais ou da iniciativa privada).

Embora seja uma realidade também no Brasil, ela é mais visível em países como os Estados Unidos, cuja “política de reparações” baseada em verbas e cotas acaba fazendo com que tais grupos “compitam” uns com os outros (Hancock, 2011). O jogo é constituído por oito “eixos de opressão” (racismo, sexismo, classismo, capacitismo, homofobia, transfobia, islamofobia e xenofobia), cada um deles representado por um “corredor” em oito raias de atletismo diferentes.

O texto inicial do jogo – altamente irônico – explica que as opressões só podem acabar uma de cada vez, quando o grupo característico alcançar o “kiriarca<sup>3</sup>” para que esse possa “jogar seu dinheiro do almoço” em prol da causa vencedora. Assim, o jogador/a assume um dos corredores / eixos de opressão, devendo apertar uma tecla específica do teclado para que seu/sua atleta avance até a linha de chegada, representada por um homem branco de barba fazendo sinal de positivo.

<sup>3</sup> Kiriarca” e “kirarquia” são composições interseccionais utilizadas por algumas/uns autoras/es para pensar interseccionalmente os privilegiados e os regimes de dominação, respectivamente. É um termo substituto para “patriarca” e “patriarcado”, visto que tal termo fazia menção apenas ao eixo de opressão do gênero e da sexualidade.

Toda vez que um dos atletas avança um espaço, os outros retrocedem um espaço, fazendo com que todos precisem apertar os botões o mais rápido possível, uma mecânica de jogo conhecida popularmente como *button mashing*. Dentro da cultura de jogos digitais, os temas “olimpíadas” e “corrida” possuem uma relação muito próxima do *button mashing*, visto ser uma mecânica de jogo popular nos primeiros jogos de atletismo (como em *Activision Decathlon* do Atari 2600 de 1983 e *Track and Field* do NES de 1987).

Da mesma forma que em *TERF Wars*, a simplicidade em *Oppression Olympics 2k16* tem o objetivo de soar irônica, eis que os esforços destrutivos e competitivos dos grupos são comparados à mecânica de *button mashing*, muito comum em antigos jogos de olimpíadas. Assim, lógicas como geração de recursos, opressão sistêmica, representação, acesso a direitos e interseccionalidade acabam sendo propositalmente desconsideradas, compondo um paralelo entre um jogo de mecânica simples, repetitiva, sem estratégia, desgastante e quase irracional e relações de competição entre diferentes movimentos sociais.

Imagem 6 - *Oppression Olympics 2k16*



Fonte: Marcotte, Girardi e Squinkiker (2016).

## 5 Considerações finais

O contra-*flow* consiste em um exemplo especialmente ilustrativo de como a subversão de lógicas de “sucesso” dentro dos jogos digitais pode criar efeitos afetivos diversos. Proposto não enquanto construto metodológico, mas proveniente de comunidades criticamente orientadas e politicamente complexas, os efeitos do contra-*flow* demonstram não apenas uma mobilidade técnica, mas também ideológica – a negatividade e o efeito “estraga prazeres”, os quais rompem o pacto social que compõe a felicidade repetitiva e escapista proposta pelo *flow* tradicional. Essas diferenças podem ser vistas no quadro comparativo a seguir (Quadro 1):

**Quadro 1** - Quadro comparativo entre *flow* e *contra-flow*

<i>flow</i>	<i>Contra-flow</i>
Intenso foco e concentração no que se faz naquele presente momento	<i>flow Break</i> - expansão da consciência em relação aos elementos envolvidos
Fusão de ação e consciência	Questionamento abrupto da consciência em relação à ação
Perda de autoconsciência reflexiva	Rompimento de expectativas na perspectiva de um jogo balanceado (frustração)
Uma sensação de controle em relação às próprias ações	Dificuldade extrema, picos de dificuldade impossível, "jogo injusto"
Experiência de distorção temporal	Utilização de elementos temporais para agenciamento de ansiedade (urgência ou tédio)
Experiência de uma atividade que é intrinsecamente recompensante	Experiência de uma atividade ligada à negatividade (fracasso, decepção, frustração), necessitando elaboração

Fonte: Elaborado pelos autores.

Braxton Soderman (2021) cunhou a expressão "*flow* crítico" (ou "crítico ao *flow*") por compreender que, mais do que a necessidade de produzir o *flow* enquanto design complexo, é preciso compreendê-lo em uma escala maior, em especial na sua relação com os conceitos de "felicidade" e nas técnicas sócio-políticas produzidas com base nestes conceitos ideológicos. Adrienne Shaw (2010) afirma que, muitas vezes, autores da crescente disciplina conhecida como "Game Studies" tendem a fazer uma ampla defesa dos jogos digitais, tentando alçar tal mídia a um patamar de aceitabilidade social, afastando-se de pontos de vista críticos. Dessa maneira, é importante retomar a importância de pensar sobre o "preço" da defesa de respeitabilidade e invisibilização crítica dos "Game Studies". A incidência de produções críticas de *flow* em comunidades consideradas marginais mostra que uma de tais possibilidades seria justamente deslocar-se para as margens dessa cultura. Exercícios assim expõem materialmente as relações tecno-ideológicas presentes, mostrando como um deslocamento do olhar dos jogos para as comunidades que os compõem, produzem e modificam não apenas apresenta novidades no jogar, mas gera possibilidades inéditas de composição subjetiva dos jogos digitais.

## Financiamento

Este artigo foi financiado conjuntamente com o Conselho Nacional de Pesquisas (CNPq), por via de edital de pós-doutorado júnior.

## Referências

- ADAMS, Megan Blythe. Interview - Merrit Kopas. **First Person Scholar**, [s.l.], 2013.
- ADORNO, Theodor. **Ensaaios sobre psicologia social e psicanálise**. São Paulo: Ed. da UNESP, 2015.
- AHMED, Sara. **The promise of happiness**. Durham: Duke University Press, 2010.
- ANTHROPY, Anna. **Rise of the videogame zinesters**: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. New York: Seven Stories Press, 2012a.
- ANTHROPY, Anna. **Dys4ia**. Glenside: Newgrounds, 9 mar. 2012b. 1 jogo eletrônico.
- ATARI. **Adventure**. New York: Warner Communications, 1980. 1 jogo eletrônico.
- BAERG, Andrew. Neoliberalism, risk, and uncertainty in the video game. In: DI LEO, Jeffrey R.; UPPINDER, Mehan. **Capital at the brink**: overcoming the destructive legacies of neoliberalism. Michigan: Open Humanities Press, 2014.
- BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci. Level up! Desenvolvimento cognitivo, aprendizagem enativa e videogames. **Psicologia & Sociedade**, Recife, v. 29, p. 1-11, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1807-0310/2017v29132334>. Acesso em: 29 out. 2023.
- BRYCE, Mattie. **Mainichi**. United States, 2012. 1 jogo digital.
- CABANAS, Edgar; ILLOUZ, Eva. **Happycracia**: fabricando cidadãos felizes. São Paulo: Ubu, 2022.
- CHEN, Jenova. Flow in games (and everything else). **Communications of the ACM**, Thousand Oaks, v. 50, n. 4, p. 31-34, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1232743.1232769>. Acesso em: 29 out. 2023.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Beyond boredom and anxiety**: experiencing flow in work and play. San Francisco: Jossey-Bass; 1975.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly.; FIGURSKI, Thomas J. Self-awareness and aversive experience in everyday life. **Journal of personality**, New Jersey, v. 50, n. 1, p. 15-19, 1982. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1982.tb00742.x>. Acesso em: 29 out. 2023.

CVETKOVICH, Ann. **Depression**: a public feeling. Durham: Duke University Press, 2012.

EAGLETON, Terry. **Ideologia**. São Paulo: Ed. da Unesp, 1997.

GOLTZ, Dustin Bradley. It gets better: queer futures, critical frustrations, and radical potentials. **Critical Studies in Media Communication**, v. 30, London, n. 2, p. 135-151, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15295036.2012.701012>. Acesso em: 29 out. 2023.

GOULART, Lucas A.; NARDI, Henrique C. O circuito da diversão ou da ludologia à ideologia: diversão, escapismo e exclusão na cultura de jogo digital. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 52, n. 2, p. 72-85, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/45514/32060>. Acesso em: 29 out. 2023.

GRZANKA, Patrick R.; MANN, Emily S. Queer youth suicide and the psychopolitics of "It Gets Better". **Sexualities**, Thousand Oaks, v. 17, n. 4, p. 369-393, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1363460713516785>. Acesso em: 29 out. 2023.

HALBERSTAM, Jack. **The queer art of failure**. Durham: Duke University Press, 2011.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. São Paulo: Vozes, 2015.

HANCOCK, A. **Solidarity politics for millennials**: a guide to ending the oppression olympics. Berlin: Springer, 2011.

JIN, Seung-A. Annie. "I feel present. Therefore, I experience flow:" A structural equation modeling approach to flow and presence in video games. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, London, v. 55, n. 1, p. 114-136, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.546248>. Acesso em: 29 out. 2023.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: looking for a heart of gameness. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost. **Level up**: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45.

JUUL, Jesper. **The art of failure: An essay on the pain of playing video games**. MIT press, 2013.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação**: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2020.

KOPAS, Merritt. **LIM**. United States, 2012a. 1 jogo eletrônico.

KOPAS, Merrit. **TERF Wars**. United States, 2012b. 1 jogo eletrônico.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

KUCHERA, Ben. Dys4ia tackles gender politics, sense of self, and personal growth... on Newgrounds. **Penny Arcade**, 2012.

MARCOTTE, Jessica Rose; GIRARD, Sarah Fay; SQUINKIFER, Dietrich. **Oppression Olympics 2k16**. United States, 2016. 1 jogo eletrônico.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken**: why games make us better and how they can change the world. London: Penguin, 2011.

NAKAMURA, Jeanne; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The concept of flow. In: CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow and the foundations of positive psychology**. Berlin: Springer, 2014.

PEARCE, Ruth; ERIKAINEN, Sonja; VINCENT, Ben. TERF wars: an introduction. **The Sociological Review**, Thousand Oaks, v. 68, n. 4, p. 677-698, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0038026120934713>. Acesso em: 29 out. 2023.

PRESSGROVE, Jess. Mainichi: an unsentimental RPG. **Game Bias**, [s.l.], 10 abr. 2014.

RUBERG, Bonnie. No fun: the queer potential of video games that annoy, anger, disappoint, sadden, and hurt. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, Michigan, v. 2, n. 2, p. 108-124, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0108>. Acesso em: 29 out. 2023.

RUBERG, Bonnie. **Video games have always been queer**. Nova York: NYU Press, 2019.

RUBERG, Bonnie. **The queer games avant-garde**: how LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games. Durham: Duke University Press, 2020.

SHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. Boca Raton: CRC Press, 2008.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge**: sexuality and gender at the margins of videogame culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 5, n. 4, p. 403-4024, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>. Acesso em: 29 out. 2023.

SICART, Miguel. **Beyond choices**: the design of ethical gameplay. Cambridge: MIT Press, 2013.

SODERMAN, Braxton. **Against flow**: video games and the flowing subject. Cambridge: MIT Press, 2021.

STECHER, Antonio; DE LA FABIÁN, Rodrigo. A felicidade como promessa e como injeção da sociedade contemporânea: apontamentos para um programa de pesquisa sobre felicidade, governamentalidade neoliberal e psicologia positiva. **Ayvu: Revista de Psicologia**, Niteroi, v. 3, n. 2, p. 26-56, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/ayvu.v3i2.22217>. Acesso em: 29 out. 2023.



TURNER, Victor. Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology. **Rice University Studies**, Houston, v. 60, n. 3, p. 53-92, 1974.

WATSON, Lori. The woman question. **TSQ: Transgender Studies Quarterly**, v. 3, n. 1-2, p. 246-253, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1215/23289252-3334451>. Acesso em: 29 out. 2023.

## Don't go with the *flow* or the right to unhappiness: queer counter-*flow* as an affective resource in digital gaming

### Abstract

This article seeks to provide a critique and alternative to the so-called *flow* theory present in game design. Present as a theory that defines what a good game should be, the *flow* is historically an optimizing experience tool linked to the production of "happiness". However, this experience is composed of ideological substrates, used as a tool for the maintenance of the current system, which must remain uncritical. Using the presupposition of the *flow* in digital game design, American avant-garde queer scenes propose an instance called counter-*flow*: a use of *flow* intended to disrupt the escapist fun proposed by the mainstream *flow*. These are possible due to LGBTQ and feminist historical subjective positions based on feelings of anguish, frustration, and sadness. These strategies produce a critical proposition of the *flow*, showing its ideological and political relations.

### Keywords

digital gaming; gender; sexuality; flow; game analysis

### Autoria para correspondência

Lucas Goulart  
la\_goulart@hotmail.com

### Como citar

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano; AMARAL, Adriana da Rosa. Don't go with the flow ou pelo direito de ser infeliz: o contra-flow queer como recurso afetivo em jogos digitais. **Intexto**, Porto Alegre, n.56, e-136474, 2024. DOI: <https://doi.org/10.19132/1807-8583.56.136474>

Recebido: 29/10/2023

Aceito: 08/04/2024



Copyright (c) 2024 Lucas Goulart, Henrique Caetano Nardi, Adriana da Rosa Amaral. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.