



JEDIEL DA ROSA RIBEIRO

A NEGLIGÊNCIA DA IGREJA COM O MUNDO DOS JOGOS

BLUMENAU/SC
SETEMBRO DE 2021

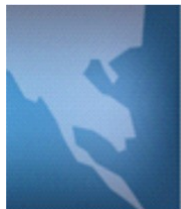


JEDIEL DA ROSA RIBEIRO

A NEGLIGÊNCIA DA IGREJA COM O MUNDO DOS JOGOS

Trabalho apresentado à professora **Damarens da Silva** por exigência da disciplina **Metodologia da Pesquisa** do curso de Teologia e Missão do Centro de Treinamento Missionário Vida – CTMVida.

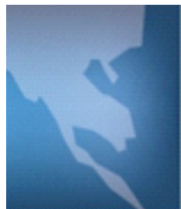
BLUMENAU/SC
SETEMBRO DE 2021



TEMA: A NEGLIGÊNCIA DA IGREJA COM O MUNDO DOS JOGOS

PROBLEMA

A partir do momento que nos convertemos a Cristo e nos vemos como membros da igreja, sentimos uma vontade sincera de contribuir e ajudar. Entregar *nosso* melhor e servir. Assim, vemos que várias ferramentas começaram a ser adotadas pela igreja e “convertidas” para o anúncio das verdades cristãs, dentro e até fora das igrejas. Porém, a igreja se fechou em relação ao uso dessas novas ferramentas que começaram a ser utilizadas pelos membros da igreja, como por exemplo, teatro, filmes e até mesmo shows. Assim, surgiu a grande dicotomia da fé cristã. Agora as igrejas começaram a separar aquilo que era sagrado e secular, pois temiam que os membros pudessem ser influenciados pelas “coisas do mundo”. Isso ocasionou no enfraquecimento da influência do evangelho na vida das pessoas dentro e também fora da igreja. Para ter acesso à mensagem do evangelho, as pessoas precisam sair do seu mundo e “entrar no mundo dos cristãos”, pois cada vez mais a igreja tentou se isolar do mundo e de suas ferramentas para manter uma ideia de santidade. Mas, assim, a santidade que a igreja tenta manter acaba não influenciando o mundo, conseqüentemente, não serve para nada. Muitos, nunca teriam acesso ao evangelho pois a Igreja não estava disposta a se mover em amor para traduzir a mensagem do evangelho para que mais pessoas viessem a conhecer a Jesus. Porém, muitas pessoas distorceram e se distanciaram da mensagem do evangelho e passaram a se focar apenas nas ferramentas e não na disseminação da mensagem do evangelho, ou seja, a contextualização das escrituras para povos e culturas distintas para que todos tenham a oportunidade de ter acesso ao evangelho de uma forma específica e pessoal. Pretendo através deste trabalho achar o equilíbrio nessas duas visões e pensar em soluções para essa dicotomia.



OBJETIVO GERAL

Destacar a importância da contextualização da mensagem do evangelho.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

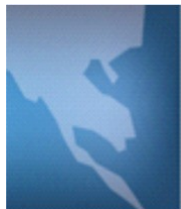
- ◆ **Analisar** como a adoção de muitas ferramentas para o evangelismo *influenciaram a igreja e os membros*, suas vantagens e também problemas e desafios que surgiram
- ◆ **Conscientizar** as pessoas a respeito da “*dicotomização*” da fé cristã. (dualidade, uma vida separada entre secular e mundano).
 - Nancy Pearcey – **Verdade Absoluta** (ou Verdade total)
 - Heber de Campos – **A igreja vivendo no mundo**
- ◆ **Confrontar** o preconceito da igreja com meios e ferramentas “*mundanas*” para comunicar o evangelho dentro e fora da igreja.
 - ISAÍAS...
- ◆ **Questionar** a desconsideração da igreja com a transmissão do evangelho através de jogos e consequentemente de outras ferramentas.
 - Matemática e física

HIPÓTESES

- ◆ **A abrangência** de público, contextualização efetiva, culturas e linguagens
- ◆ **A facilidade** de transmissão da *mensagem através dos games*
- ◆ **A contextualização e dissimulação**

METODOLOGIA

- ◆ Conhecimento e exposição do problema
- ◆ Leitura, exame e explanação dos conteúdos e dados nomeados
- ◆ Dissertação a cerca de suas implicações
- ◆ Olhar crítico e a apresentação das hipóteses



REFERÊNCIAS

LIVROS:

PEARCEY, NANCY. **Verdade Absoluta**; 1ª edição, 2006, CPAD.

CAMPOS, HEBER. [FALTA PEGAR A REFERÊNCIA E TALS]

PATE, LARRY D. **Missiologia**; Editorial Vida, 1987. ROOY, Sidney.

ARTIGOS:

- SKINNER, B. F – **Comportamento e Crença**
- UNITY – 2021 **Gaming Report**

O ano de 2020 foi **um ano sem precedentes** para a indústria dos jogos. A indústria tem **provado sua resiliência** apesar dos desafios levantados por uma pandemia global. Nós cobrimos os impactos imediatos da COVID-19 em um artigo anterior. Apresentamos aqui, uma **visão abrangente das tendências** que surgiram ao longo do ano.

Em um ano onde as pessoas foram encorajadas a ficar em casa, desenvolvedores entregaram experiências imersivas e diversões bem vindas, e *Unity* está orgulhosa por ter apoiado seus desenvolvedores nessa tarefa. Em *Unity*, que o mundo é um lugar melhor com mais criadores nele. *Unity* é a plataforma preferida para desenvolvimento rápido, com ferramentas extensíveis que permitem ao desenvolvedor **alcançar sua audiência alvo** onde quer que eles estejam. Desenvolvedores, ainda, se beneficiam das soluções de operação de *Unity*, *bedrock* conexão, engajamento, e fazendo esses jogos e experiências crescerem.

Nós ajudamos desenvolvedores a construir negócios prósperos em cima de suas criações. O time de *solução de operação* se dedica para permitir criadores de conteúdo *rodar*, crescer e *monetizar* seus jogos. Seja um estudante aprendendo a construir sua primeira experiência, um desenvolvedor independente, ou um *publicador de jogos AAA*, nós somos apaixonados por apoiar seu sucesso. Somos gratos aos nossos clientes pela oportunidade de ajudar a realizar sua visão.

Ao longo dos anos, *Unity* produziu relatórios sobre monetização de jogos para celular e o impacto da COVID-19, para nomear alguns. Esse ano, nós queremos combinar esses tópicos em um relatório abrangente. O relatório sobre os jogos de 2021 é um mergulho profundo nos aspectos chave da indústria dos *games* que importam pra você. Aproveite a leitura e mantenha contato para continuar atualizado!

Ingrid Lestiyo

Senior Vice President & General Manager,
Unity Operate Solutions