



PREFÁCIO

Ouvi dizer que ao tratar assuntos um tanto novos na academia, diferentes e não-convencionais, é quase que uma tradição se desculpar de maneira extensa por trabalhar algo que talvez, no meu caso, um aluno de um seminário cristão supostamente *não deveria* estudar, baseado na ideia de que jogos não fazem parte do âmbito religioso cristão. Essa foi minha experiência ao iniciar a pesquisa sobre jogos e a religião. Eu não pretendo criticar aqueles que pensam que o estudo dos videogames e religião seja perda de tempo. Eu entendo o ceticismo em relação ao assunto. Afinal, é um assunto novo, que não tem sido tão explorado quanto poderia no meio cristão. Agora, para cumprir a suposta tradição acadêmica com o ritual de se desculpar, gostaria de expressar meu profundo arrependimento em apresentar esse artigo sobre o tema “Jogos e Religião” (mais especificamente no meio cristão).

O que me motivou a fazer esse trabalho e foi a aparente *negligência da igreja em relação ao mundo dos jogos*. Ao longo dos anos, vemos o cristianismo avançando e se mantendo relevante no seu tempo, usando dos métodos disponíveis para propagação do evangelho, não apenas para um grupo específico de pessoas, mas para todos. Com o surgimento da imprensa de Gutenberg em 1517, a igreja não ignorou a influência que os escritos teriam, agora que os livros poderiam ser produzidos com uma velocidade expressivamente maior que antes. Houve uma leitura do contexto daquele tempo e houve uma ação em favor da propagação da verdade das Escrituras. Imagine se as 95 teses de Lutero não fossem impressas e disponibilizadas ao público. A mensagem, o protesto não perderia sua autenticidade e veracidade, mas, se ninguém tiver acesso à essas grandes verdades das Escrituras de maneira que possam entendê-la, a mensagem será apenas isso. Uma mensagem bela, autêntica e verdadeira, mas sem um público que a leia e seja transformado por ela. Acredito que, assim como na Reforma Protestante, devemos fazer a leitura do nosso tempo e olhar para o mundo dos jogos. Afinal, diferentes



estilos de música, filmes, e até mesmo o teatro¹ têm sido cada vez mais aceitos e incentivados em diversas igrejas de Santa Catarina, mas, e os *jogos eletrônicos*?

Em segundo lugar, fui incentivado pois, minha infância foi, em grande parte, vivenciada no *mundo dos jogos*. Mesmo nascendo num lar cristão participando de todos os cultos, estando envolvido na igreja constantemente, vivi grande parte da minha vida dentro da igreja, mas longe de Deus. Em outras palavras, a pregação do púlpito não foi suficiente para me alcançar. Gostaria de citar as palavras de John Stott ao definir a Missão da igreja em seu livro *A missão cristã no mundo moderno*:

“A forma crucial como a Grande Comissão foi entregue a nós (apesar de ser a mais negligenciada, por ser a mais custosa), é a joanina. Jesus havia antecipado isso em sua oração no cenáculo quando disse ao Pai: “Assim como tu me enviaste ao mundo, também eu os enviei ao mundo” (Jo 17:18). Agora, provavelmente no mesmo cenáculo, mas depois de sua morte e ressurreição, ele transforma sua oração-declaração em uma ordem e diz: “Assim como o Pai me enviou, eu também vos envio” (Jo 20:21). Nessas duas sentenças, Jesus fez mais do que traçar um paralelo vago entre sua missão e a nossa. Precisa e deliberadamente, *ele fez de sua missão um modelo para a nossa*, dizendo: “assim como o Pai me enviou, eu também vos envio”. Portanto, nossa compreensão da missão da igreja deve ser deduzida da nossa compreensão da missão do filho.” (John Stott, 2010)

Não devemos “pregar a uma distância segura”, nós na igreja e o mundo onde ele está. A mensagem de Deus não deve ficar na igreja apenas enquanto o mundo vem até nós e ouve passivamente. Deus nos deu um modelo a seguir em seu filho, Jesus Cristo. Ele deixou sua glória, se humilhou e se esvaziou de si mesmo para vir à nos em carne viver no nosso mundo. Portanto, a nossa missão não se resume nas mensagens pregadas no púlpito da igreja, mas em abrir mão do nosso conforto em favor de muitos, para alcançar mundos e realidades que ainda estão sob o domínio das trevas. A devemos ir, levar a luz e ser luz em meio ao caos. Isso tem acontecido

¹ Como por exemplo o Espetáculo *Haja luz* na Sede da Igreja Evangélica Assembleia de Deus de Blumenau(SC), constituindo um novo marco na história da igreja como o momento onde a igreja se posicionou de maneira relevante e visível, não apenas ao público da igreja, mas também à cidade de forma pública.



com a música, alcançando os grupos que se formaram em torno dos diferentes estilos musicais, com os filmes e até mesmo com o teatro, mas, e os jogos?

A igreja tem se calado e negligenciado o *mundo dos jogos*, mas o mundo não. Quando olhamos para o caos nos jogos eletrônicos, ou seja, violência extrema, sexualidade explícita, homossexualidade, valores morais e sociais distorcidos, dizemos que os jogos são culpados e incentivam a desmoralização, logo, devemos manter distância, fugir e não nos envolvermos. Devemos deixar os jogos nas trevas de onde saíram e continuar vivendo, ignorando os bilhões de pessoas que estão lá, algumas como eu, nunca serão alcançadas pelas mensagens que são pregadas na igreja toda semana. Pessoas que estão apenas esperando alguém para apresentar a luz à elas de uma maneira que possam compreender. Se existe um motivo pelo qual os jogos estão cada vez mais depravados e moralmente corrompidos é justamente porque a igreja não tem se importado com essa realidade. Não há incentivo, mas, normalmente rejeição em relação aos jogos eletrônicos no meio cristão, pois são tratados como uma ferramenta depravada que serve como incentivo para violência e imoralidades. Ao negligenciar realidades como a realidade do mundo dos jogos, estamos dizendo que, não acreditamos verdadeiramente que Jesus Cristo pode redimir e resignificar toda nossa vida. Se ele pode redimir a nós, apesar dos nossos piores pecados, será que essa nova vida que vivemos em cristo não é suficiente para influenciar realidades desafiadoras, mundos distantes do nosso e alcançar povos ainda não alcançados? Portanto, ao negligenciar o mundo dos jogos como um povo, estamos abandonando pessoas na escuridão enquanto nós, cristãos, dizemos ter a luz. Pretendo através da presente monografia apresentar a realidade do mundo dos jogos e expor o preconceito que existe entre esse mundo e a igreja, assim como, apresentar o potencial dos jogos no contexto missionário.

Jediel Ribeiro, CTM Vida, 2021