



## DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho à minha família que cuidou de mim com muito amor, me incentivaram a viver essa nova experiência com Deus no seminário, e também, me apoiaram em cada passo desse processo. Agradeço a Deus pela minha família e pelo suporte que me deram do início ao fim, além de sempre estarem do meu lado.



## **AGRADECIMENTOS**

Nunca fui uma pessoa de muitas palavras, nem de muitas letras. Mas hoje, graças à Deus, que tem levantado pessoas que investiram tempo e dinheiro, ministraram conhecimento e conselhos sobre minha vida com muita paciência e ainda, cuidaram de mim das mais diversas maneiras. Posso dizer que hoje sou uma pessoa de muitas letras, mas também de algumas palavras.

Ao meu vô e pastor João Ribeiro que me apoiou e tornou possível que eu pudesse viver essa experiência incrível no seminário, obrigado, vô! Aos pastores Rholyston da Rosa, Luiz Domingues, que com muita paciência acreditaram em mim e no chamado de Deus para a minha vida. Muito obrigado! À minha família que me apoiou em todo o processo que passei no seminário. Me amaram e trataram com todo amor e carinho do mundo mesmo estando longe. Muito obrigado por me incentivarem a fazer parte dessa história! À liderança e coordenação do CTMVida, Pastor Eliabe Camargo, Pastora Ana Camargo, Robson Roger Marques, Paola Lopes, Juciane Marques, Damares da Silva e também Ivonei da Silva, o meu muito obrigado, principalmente pela paciência em todo o processo, em todos os meus erros e acertos, sempre estavam ao meu lado, me impulsionando e ajudando nas crises através de ministrações, palavras de incentivo, orações. Um cuidado impar. Muito obrigado, de coração! Também, por último, mas nada menos importante, aos professores que ministraram aulas com tanto amor e dedicação, se esforçaram e dedicaram tempo e dinheiro para estarem ensinando e compartilhando conhecimento, conselhos e deixando sempre um pedacinho de suas histórias motivadoras, impulsionando e incentivando na nossa caminhada como alunos. Muito obrigado, de verdade!

O tempo que passei no Seminário foi transformador. Obrigado Pastor Nilton dos Santos, e obrigado à Igreja Assembleia de Deus de Blumenau por acreditar e investir nesse lugar que tem transformado não apenas a minha vida, mas a de todos que já passaram e ainda passarão por aqui.

Jediel Da Rosa Ribeiro, CTMVida, 2021



## TEMA: JOGOS E RELIGIÃO. GAMERS: UM POVO NÃO ALCANÇADO

Jediel da Rosa Ribeiro<sup>1</sup>

2

### RESUMO

Os jogos têm crescido em relevância em alcance e influência, principalmente entre os adolescentes e jovens. Isso, ligado ao fato da religião e da cosmovisão dos criadores desses jogos estar sendo impregnada não somente nos jogos em si, mas também nos gêneros dos jogos, suas mecânicas, histórias e interações, expondo a urgência do desenvolvimento de estudos e de um posicionamento da igreja em relação à essa realidade tão presente nas vidas das pessoas, principalmente das gerações mais novas. Este trabalho visa tratar o assunto dos “jogos e a religião” em uma perspectiva missiológica, entendendo os gamers, primeiramente como um grupo étnico que ainda não foi alcançado pela igreja. Também, tratar os jogos como uma ferramenta tanto evangelística quanto artística relevante e eficaz no meio evangelístico. Finalmente, pretendendo tratar a respeito da relevância e importância da presença da igreja envolvida na realidade dos gamers, seja através de divulgação de suas realidades, ou abraçando os jogos e incentivando jovens a participarem, criando jogos com uma cosmovisão cristã.

**Palavras chave:** Jogos. Arte. Religião. Gamers. Povo. Evangelismo. Missão.

### ABSTRACT

Games have grown relevant in reach and influence, mainly among teenagers and Young Adults. This, tied to the fact that religion and the world view of game

---

1 Aluno da 15ª do curso de Teologia e Missão no Centro de Treinamento Missionário Vida – CTMVida.

2 Professor orientador [ especificações ]



creators is being impregnated not only in games themselves, but also in gaming genres, its mechanics, histories and interactions, exposes the urgency of developing studies and a strong positioning from church in relation to this reality so present in só many peoples lives, mainly in the younger generations. This article aims to discuss the topic of “Games and religion” in a missiological perspective, understanding gamers, firstly as an *Ethnical group* that hasn’t been yet reached by church. Further more, discussing how games are not only an evangelistic tool, but also a artistic and handy one in the christian scope. Finally, amining to talk about the relevancy and importance of the churchs presence, involved in the gamers reality, may it be through sharing their realities, or having compation towards gamers and filling Young adults and teenagers with incentive to participate creating games with a christian world view.

**Key words:** Games. Art. Religion. Gamers. People. Evangelism. Mission.



## SUMÁRIO

Dedicatória.....	1
Agradecimentos.....	2
Resumo.....	3
Abstract.....	3
1 Introdução.....	6
2 Definições.....	7
2.1 Missão.....	7
2.2 Evangelismo.....	8
2.3 Jogos eletrônicos.....	9
2.4 Gamers.....	9
3 Os jogos.....	9
3.1 Jogos e Arte.....	11
3.2 Jogos e Cosmvisão.....	12
3.3 Jogos e Influência.....	12
3.4 Jogos: a missão e a negligência.....	13
4 Os Gamers.....	14
4.1 Gamers: Um povo e sua influência.....	14
4.2 Gamers: Povos não alcançados.....	15
5 Considerações Finais.....	16
5.1 As Ferramentas.....	16
5.2 Os povos.....	17
5.3 A Igreja relevante.....	17
7 Bibliografia.....	18
7.1 Bibliografia Complementar.....	19



## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, a igreja tem avançado, crescido e se espalhado pela terra. Desde a vinda de Jesus até a Terra para viver entre nós, inúmeras barreiras como barreiras linguísticas, culturais e religiosas foram derrubadas, e novas realidades foram alcançadas pelo povo de Deus, que se manteve relevante no seu tempo utilizando os métodos disponíveis para *testemunho e propagação do evangelho*. Primeiro, através da fala e comunicação direta. Mais tarde, os livros começaram a ser usados para propagar pensamentos, ideias e tradições. A igreja<sup>3</sup> não se limitou apenas ao uso da fala. Mas também, utilizando os livros para compartilhar e testemunhar sobre aquilo que Jesus havia feito. Isso não aconteceu apenas para alcançar um grupo específico de pessoas, mas todos, judeus, samaritanos e os gentios, assim como pessoas das mais distantes partes do mundo. Contudo, ao longo dos anos, algumas ferramentas sofreram com o preconceito e foram deixadas de lado. O teatro por exemplo, foi por muito tempo considerado como depravado por conta de suas origens e desenvolvimento histórico[1]<sup>4</sup>. Já a arte, sofreu muito preconceito, mas teve seu espaço na igreja Católica por algum tempo. Por volta do século X<sup>5</sup>, a Igreja Católica, se utilizou da arte, em pinturas, músicas e escritos, meios pelos quais a história, a tradição e os costumes poderiam ser preservados, além de servirem como uma maneira de contar as histórias bíblicas para o povo da época que não tinha acesso a educação e não sabiam ler ou escrever. Depois da *Reforma Protestante* com *Lutero* em 1517, surgiu o desejo de rompimento com a *Igreja Católica*, como por exemplo os *anabatistas*, e outros, impulsionados pelo sentimento de terem sido manipulados e injustiçados. Assim, a arte, que antes era parte fundamental da igreja, agora se torna *banal*. Agora, o foco não é mais na tradição, história ou costumes, mas nas *Escrituras*. Essa transição entre uma igreja baseada na tradição para uma igreja baseada nas *Escrituras*, teve um impacto

3 Seguidores ou discípulos de Jesus reunidos em comunhão pelo Espírito Santo.

4 O principal fator que alimentou esse preconceito pode ter sido a sua utilização para cultuar aos Deuses gregos, como Baco o Deus das orgias, e *Dionísio*, o Deus do vinho e da festa. (GASSNER, 1991, p.15)

5 O teatro durante os séculos X ao XV era classificado em duas vertentes, o "sagrado" e o profano. Somente depois do século XII o teatro ressurgiu como meio de evangelização, iniciado primeiramente na Europa. (DIANA, 201?)



imenso na espiritualidade do povo, que agora não tinha mais medo, mas fé e ousadia. Essa transição também impactou diretamente o mundo artístico e, consequentemente os artistas, pois estavam ambos muito ligados à igreja católica. Assim, surgiu o preconceito recíproco e uma barreira entre a igreja reformada e o mundo artístico. Essa foi uma realidade por muito tempo, até que no século XX, Francis Schaeffer escreveu *A arte e a bíblia*[2]. Livro no qual, ele criticou a negligência da igreja com o mundo artístico, além de defender o senhorio de Cristo sobre o homem todo, não limitado à uma pequena área da realidade(a religiosa). Tratou sobre o quanto a arte estava inquestionavelmente presente no “mundo real”, mas principalmente, presente na bíblia. Também, mostrou a influência das artes sobre as pessoas, apresentando a arte, não apenas como uma ferramenta evangelística rasa, mas como uma forma de glorificar a Deus em si própria. Obra de arte como obra de arte, argumentando que a beleza artística é suficiente para agradar e glorificar a Deus. Contudo, as ideias de Schaeffer esfriaram, e não houve um movimento ou uma grande reforma que perpetuasse até os dias de hoje. A igreja em sua maioria, continuou negligenciando de certa forma as artes e os artistas. Contudo, é possível enxergar um pouco de esperança, pois cada vez mais, igrejas têm se posicionado e se movido em direção a um mundo que aceita a relação entre a arte e a bíblia.

## 2 DEFINIÇÕES

### 2.1 Missão

A missão, não pode ser confundida com o evangelismo, onde, a igreja é a protagonista. A igreja que recebeu o evangelho de Cristo, sai em direção ao mundo para tornar essa mensagem conhecida por pessoas de todas as nações, sem distinção alguma. Já a mais

são, tem Deus como protagonista. É ele que se move em favor da humanidade. Nas palavras de John Stott:

*“A missão primordial é a de Deus, pois foi ele quem mandou seus profetas, seu Filho, seu Espírito. Destas missões, a do Filho é central, pois foi o auge do ministério dos profetas e incluiu em si, como clímax, o envio do Espírito. Agora, o Filho envia – como ele próprio foi enviado.” (STOTT, 1921, p.25)*





A igreja<sup>6</sup> não foi o início da missão. Mas, a igreja, teve seu início a partir da Missão de Deus, que tem como objetivo a salvação da humanidade através da reconciliação do homem com Deus, por meio de Jesus Cristo em seu sacrifício expiatório.

“[...] ele foi enviado *ao mundo* a fim de servir. Ele não desceu como visitante de outro planeta nem chegou como estrangeiro trazendo consigo sua própria cultura. Ele tomou sobre si nossa humanidade, nossa carne e sangue, nossa cultura. Na verdade, ele se tornou um de nós e experimentou nossa fragilidade, nosso sofrimento e nossas tentações. Ele até assumiu nosso pecado e morreu nossa morte. Agora ele nos envia “ao mundo” para nos identificarmos com os outros assim como ele se identificou conosco (ainda que sem perder nossa identidade cristã), para nos tornarmos vulneráveis assim como ele se tornou.” (STOTT, 1921, p.29)

Assim como Jesus foi enviado ao mundo, *ele também nos enviou*. Não fazendo uma comparação rasa, mas dando um modelo à ser seguido. Um exemplo de deixar seu ambiente, se mover para fora, para assim como Jesus, *nos identificarmos com os outros assim como ele se identificou conosco*.

## 2.2 Evangelismo

O evangelismo é, antes de tudo, uma resposta da igreja ao chamado de Deus. É a resposta ao convite para fazer parte daquilo que Deus está fazendo no mundo. O evangelismo é, primeiramente, essa resposta, em obediência e gratidão.

“Evangelizar é difundir as boas novas de que Jesus Cristo morreu por nossos pecados e ressuscitou segundo as Escrituras, e de que, como Senhor e Rei, ele agora oferece o perdão dos pecados e o dom libertador do Espírito a todos os que se arrependem e creem. A nossa presença cristã no mundo é indispensável à evangelização, e o mesmo se dá com aquele tipo de diálogo cujo propósito é ouvir com sensibilidade, a fim de compreender. Mas a evangelização propriamente dita é a proclamação do Cristo bíblico e histórico como Salvador e Senhor, com o intuito de persuadir as pessoas a vir a ele pessoalmente e, assim, se reconciliarem com Deus.” (LAUSANNE, 1974, 4º Parágrafo)

O evangelismo não é definido em termos da aceitação da mensagem, nem dos métodos utilizados. Mas, deve ser definido em termos da mensagem que é compartilhada. Segundo John Stott,

*“É trazer as boas novas por meio de quaisquer meios. Seja por meio de palavras pronunciadas (seja para indivíduos, grupos ou multidões), por meio*

---

6 A igreja significando a comunhão e reunião dos santos. Não uma instituição ou um templo, mas principalmente o relacionamento entre todos aqueles que creem em Jesus Cristo e na sua obra de redenção em sua vida, morte e ressurreição.





das boas obras de amor (Mt 5:16), por meio de um lar cristocêntrico, por meio de uma vida transformada e até mesmo por meio de uma empolgação quase inexprimível acerca de Jesus.” (STOTT, 1921, p.49)

Assim, a comunicação é imprescindível. Para transmitir uma mensagem, seja por qualquer meio para uma pessoa, é necessário que haja uma comunicação entre ambos os envolvidos (igreja e o mundo).

### 2.3 Jogos Eletrônicos

*Jogos eletrônicos* se refere, de modo geral, aos *jogos* em qualquer plataforma, como por exemplo: *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo Switch*, computador através da *Steam*, *Origin*, *EpicGames* entre outras, até mesmo os jogos de celulares, através do *GooglePlay(Android)*, ou da *AppStore(iOS)*.

### 2.4 Gamers

São chamados de Gamers aqueles que se veem como parte do grupo de pessoas que estão inseridas no mundo dos jogos. Sejam elas jogadores de qualquer jogo, independente do gênero de jogo, modalidade e, também, a frequência dos jogadores.

## 3 OS JOGOS

*Uncharted[3]*, é um jogo feito pela *Naughty Dog*<sup>7</sup> e possui uma *história fixa*. Existe um caminho para ser percorrido, e nenhuma ação ou decisão que o jogador possa tomar no jogo pode alterar o final da história ou seu desenvolvimento de maneira prática. Jogos assim, são semelhantes aos filmes, onde o foco é a história contada. Mas, mesmo assim existe a liberdade de exploração e a liberdade de *descobrir* essa história e seus segredos progressivamente ao longo do caminho. Apesar dessas histórias contadas terem conquistado os jogadores por décadas, desde o início dos jogos, existiu a possibilidade e o desejo dos jogadores de, poder, de alguma maneira *alterar essas histórias*. Ter mais controle, pois algumas pessoas não querem apenas ouvir histórias, mas fazer parte delas.

Devido a limitação de processamento dos primeiros *consoles*,  *finais alternativos*, ou histórias alternativas e escolhas dinâmicas sempre foram um desafio

<sup>7</sup> Empresa produtora de jogos. Seus jogos mais conhecidos talvez sejam os jogos com o personagem *Crash Bandicoot*.



na indústria dos games, poquíssimos jogos se arriscaram nessa difícil tarefa. O primeiro jogo que explorou a possibilidade de finais alternativos foi *The portopia Serial Murder* desenvolvido por *Yuji Horii* e publicado por *Enix*[4]. Em Junho de 1983. O jogo da liberdade para o jogador poder investigar e descobrir o criminoso de inúmeras maneiras distintas através de ramificações de diálogos. *The Walking Dead*[5], produzido por *Telltale Games* é um exemplo mais recente. Esse jogo traz a proposta de finais alternativos, mas de maneira limitada, pois as escolhas que o jogo dão não alteram a história, mas dão a impressão de controle, não abrangendo todo o potencial desse estilo de jogos. Outro exemplo mais recente é o jogo *Undertale*[6], feito pelo desenvolvedor independente *Toby Fox*, que explora de maneira bastante ampla o conceito de que, agora, as ações do jogador de fato importam, e não alteram apenas a história, mas o relacionamento entre o jogador e os personagens, além de sua influência no ambiente. Nesse jogo, conceitos tradicionais em jogos de RPG e combate como a *matança de inimigos* é colocado em cheque, e o jogador é encorajado a *agir* de maneira misericordiosa com os inimigos e conversar com eles, entender suas histórias e ajudá-los a resolver suas crises. Isso, expõe a mecanicidade com a qual o “genocídio de inimigos virtuais” tem se tornado algo tão normal e, inconscientemente esperado pelos jogadores e entregue pelos desenvolvedores, quase como que um pré-requisito. Diferente dessa ideia tradicional, todos os personagens(sem exceções) possuem uma história e uma vida complexa. Do menor dos personagens até o maior, todos eles têm uma história. As decisões do jogador importam, e ao terminar de jogar, o jogador pode se sentir mal pelos inimigos que matou ou realizado por usar de *misericórdia* e ter conhecido a história daqueles inimigos que antes, segundo a “tradição”, deveriam morrer, sem questionamentos, pois são apenas isso, inimigos.

Jogos como esse mostram a profundidade com a qual cosmovisões, ideias, e religiões podem ser expressos em jogos, de maneira profunda, utilizando das próprias mecânicas que estão enraizadas nos gêneros, dos preconceitos e “dogmas” que estão impregnados nos jogos, muitas vezes simplesmente por uma ideia pragmática, pois se funcionou até hoje, se trouxe lucro para a indústria, então não há a necessidade de mudança nem de inovação, ou se essa necessidade existe, ela



não tem a força que poderia ter se o comodismo não fosse tão evidente em inúmeros títulos que não trazem nada novo, no sentido de olhar para um contexto e trabalhar em cima disso para produzir algo relevante para aquele contexto. Com isso, os jogos não podem ser visto apenas como um meio para alcançar prazer, para ter um momento de lazer ou para se distrair. Os jogos, de maneira relevante e eficaz tem sido utilizados, não apenas como arte, mas também para comunicar e trazer uma crítica até ao enorme mundo dos gamers.

### 3.1 Jogos E Arte

Os jogos são uma ferramenta artística versátil e altamente envolvente. Através dos jogos, histórias podem ser contadas, interpretadas, experimentadas e vividas. Diferente de outras ferramentas artísticas como o teatro, pinturas, dança, etc, onde não há a mesma interação como nos jogos. Os jogos não servem apenas para expressar emoções e histórias, mas também conhecimento. As pessoas não apenas apreciam isso nos jogos. A arte, o enredo, a mensagem, mas, os jogadores têm a oportunidade de fazer parte da história que está sendo contada. O jogador não é um observador passivo que pode apenas sentir e experimentar, mas é um agente *ativo* que pode tomar decisões, e pode até mesmo alterar o rumo da história completamente dependendo de suas ações.

Em 2010, a editora *Ultimato* publicou uma nova edição do livro *A arte e a bíblia* de Francis Schaeffer. Em seu livro, Schaeffer expôs a *arte na bíblia*. A arte no tabernáculo, no templo, na poesia, na música, e até na dança, isso tudo está contido na bíblia. Ao tentar trazer isso para os jogos, e uma ferramenta artística, temos um pouco mais de dificuldade, pelos jogos ainda serem vistos apenas como uma forma de lazer, ou distração, mas assim como pinturas e poesias, conhecimento, críticas e cosmovisões podem ter como palco os jogos, pois não apenas contém arte, mas os jogos são uma nova forma de expressão da arte em si mesmos.

A Assembleia de Deus de Blumenau, em parceria com o grupo de teatro *Cia Cristo Em Foco*. Organizaram e apresentaram o espetáculo chamado “*Haja Luz*” nas dependências da igreja. De certa forma, demonstrando de maneira simbólica a aceitação da igreja de hoje para que a arte, que antes estava apenas dos lados de



fora da igreja, agora, esteja presente dentro da igreja e fazendo parte de sua história.

### 3.2 Jogos E Cosmovisão

Francis Schaeffer, aponta em seu livro *A arte e a bíblia*: “*As formas de arte fortalecem a cosmovisão, não importa qual seja a cosmovisão nem se ela é verdadeira ou falsa.*”. Schaeffer nos mostra em seu livro, como as obras de um artista nunca são totalmente neutras, apenas como “*arte pela arte*”. Sempre há algum traço, seja da cultura, da religião, ou da cosmovisão. Assim, a arte se torna em uma grande porta aberta para a comunicação à um público diverso.

De fato, o efeito de qualquer proposição, seja verdadeira ou falsa, pode ser ampliado se ela for expressa em poesia ou prosa artística em vez de numa declaração padronizada, nua e crua. (SCHAEFFER, 2010, p.50)

### 3.3 Jogos E Influência

Lediel dos Santos, em seu livro *A Família na era digital*, expõe dados que mostram a influência das tecnologias e da internet sobre as famílias, mais especificamente sobre as crianças. Mais de 105 milhões de brasileiros já estão conectados à internet, isso significa que quase metade do Brasil tem acesso não somente às redes sociais, mas também aos jogos.

No relatório de 2020 da *Unity Game Engine*<sup>8</sup> dados impressionantes são expostos, como por exemplo mais de 5 Bilhões de downloads por mês de aplicativos feitos com Unity. 2,8 Bilhões de usuários ativos que consomem conteúdo criado ou operado pelas *soluções da Unity*. Média de 23 Bilhões de anúncios vistos no mundo todo, no período de 6 meses que encerrou em 31 de Dezembro de 2021. 2,5 Bilhões de dispositivos alcançados por mês globalmente no período de seis meses que encerrou em 31 de Dezembro de 2021. Esses são dados assustadores, pois não há uma presença relevante da igreja nessa realidade.

O *Twitch*[7] é uma plataforma semelhante ao youtube, mas seu foco está em vídeos transmitidos ao vivo. Existem diversas categorias, mas o público alcançado por essas *streams*, apenas na categoria de jogos casuais, diariamente é mais de 1 milhão de pessoas assistindo simultaneamente diversos títulos todos os dias. Isso,

8 Ferramenta gratuita para criação de jogos. Possui o maior ecossistema dentre as ferramentas de criação de jogos.



sem contar com os jogos competitivos *E-sports*, onde centenas de milhares de pessoas assistem jogos de computador, assim como assistem ao Futebol por exemplo. Esses Bilhões, senão trilhões de pessoas, são alcançadas apenas por criadores de jogos não-cristãos. Com isso, não há como ficar espantado diante das perversidades e imoralidades que vemos nos jogos. Afinal pessoas que não conhecem a verdade não podem falar sobre a verdade, nem muito menos expressá-la através da arte.

### 3.4 Jogos: A Missão E A Negligência

Com o surgimento da imprensa de Gutenberg, a influência e relevância dos livros aumentou drasticamente. Agora, os livros poderiam ser produzidos com uma velocidade expressivamente maior, além de serem mais baratos e rápidos de produzir. Pessoas impulsionadas pelo espírito santo, cheias de ousadia, se moveram e levaram ao público as *95 teses de Lutero* através da imprensa de Gutenberg. Essas pessoas fizeram a *leitura* de seu contexto naquele tempo, assim como tiveram uma *ação* em favor da evidenciação das verdades das escrituras. Se as *95 teses de Lutero* não fossem impressas e disponibilizadas ao povo, quase ninguém teria acesso àquelas verdades de maneira que pudessem entendê-las. Lutero havia escrito principalmente para a liderança da Igreja, pois esperava que a reforma ocorresse dentro da Igreja. Milhares, ou até milhões de pessoas talvez nunca seriam alcançadas por aquelas teses e talvez, uma reforma nunca tivesse acontecido se aquela mensagem não fosse compartilhada *de uma maneira que o povo pudesse, de fato, compreender e reagir*. Uma mensagem bela, autêntica e verdadeira, mas sem um público que a leia e seja transformado e impulsionado por ela. Não há como ser relevante e fazer a diferença em meio ao um mundo cético sem fazer uma leitura do seu contexto e linguagem. Também. não há como fazer diferença apenas fazendo essa leitura. É necessário que haja um movimento. Uma resposta. Tanto da igreja que comunica, quanto do povo que recebe. Assim, O Reconhecimento dos gamers como um povo não alcançado, e a ação da igreja para alcançá-los faz parte desse movimento e dessa resposta.





## 4 OS GAMERS

O mundo dos gamers ainda é um tabu muito grande na igreja. Ao olhar para histórias como da Igreja britânica, Exeter Cathedral que já utilizou de jogos<sup>9</sup> durante as missas para “aproximar fiéis”, há uma rejeição muito clara das igrejas no Brasil em relação aos jogos, e essa rejeição não está pautada em realidades. Inúmeras igrejas no Brasil tem feito trabalhos para “aproximar fiéis”[8]. Por exemplo, aulas de *Muai thai*[9]<sup>10</sup>, *dança*, arte, além de oficinas de artesanato e muitas atividades não religiosas nas dependências do templo[10]<sup>11</sup>. Essas atividades não parecem trazer mal algum, apesar de se tratar de meios que foram extremamente mal utilizados ao longo dos anos. Quando falamos dos jogadores, pensamos em crianças, adolescentes e jovens que não tem nada para fazer e passam o dia se distraindo com os jogos, em busca de lazer. Mas poucos, veem que essas pessoas também precisam conhecer a Jesus. Elas tem suas crises, suas dificuldades. O fato de muitos utilizarem mal as outras ferramentas como técnicas de auto-defesa, danças, e arte não têm impedido a igreja de se mover e alcançar essas realidades. Esse preconceito existente, tem afastado muitos da verdade do evangelho. Mas, os gamers também merecem conhecer Jesus.

### 4.1 Gamers: Um Povo E Sua Influência

Olhando para a comunidade que se formou ao redor dos jogos. Vemos pessoas do mundo todo, de inúmeros contextos dialogando e participando em atividades coletivas nos jogos. Os jogos tem sido como uma ponte para inúmeros países. Encontramos pessoas dos mais fechados países em jogos online constantemente. China e Rússia, são países que são conhecidos pelo comunismo e pelo regime ditatorial. Mesmo nesses países, há uma porta aberta para alcançar o povo através dos jogos.

9 Isso ocorreu em 2012. A igreja utilizava do jogo durante o culto quase como uma gameplay, e então ao final havia uma ministração sobre fé, inspirado pelo jogo (Journey). <https://overbo.news/igreja-britanica-volta-a-utilizar-games-durante-o-culto/amp/>. Acesso em: 27 de Novembro de 2021.

10 Como por exemplo o projeto social da *igreja do reino*.

11 Como por exemplo, o projeto social *arte e amor* de ministração do curso de artesanato para o ministério feminino da *oitava igreja*.





Outro ponto interessante é a comunidade dos jogos existente no *youtube*. Muitos youtubers têm aproveitado de certa forma a fama dos jogos, e estão inseridos como comentaristas de jogos. Um ótimo exemplo é a comunidade do canal de *Sean McLoughlin* do canal *Jacksepticeye*[11]. Sua comunidade tem sido muito elogiada, pois todos os anos pelo seu comportamento online. Ele, junto com seus amigos se reúnem para fazer algo que eles chamam de *Thankmas*[12]<sup>12</sup>. Nesta temporada de feriado, *Thankmas*, está em parceria com New Story para ajudar a erradicar a realidade de pessoas que não têm onde morar. O objetivo é levantar 10 Milhões de Doláres para entregar novas casas para 1 000 famílias. Todos os anos, uma causa ou uma organização é escolhida para ser contemplada com a ajuda unicamente destas comunidades. E todos os anos, milhões de dólares são levantados por gamers e fans de todo o mundo.

Inúmeras pessoas foram alcançadas por atos de bondade de muitos Gamers, mas poucas pessoas sabem disso. Mas não há movimento da mídia ou do povo para olhar e ver aquilo que está acontecendo dentro dessa comunidade. Assim, o preconceito e a falta de empatia se estabelece, fazendo com que, assim como os jogos são, muitas vezes mal vistos, os gamers automaticamente recebem o mesmo rótulo. Mas, ao mesmo tempo, também merecem ser vistos através dos rótulos dos jogos que jogam.

#### 4.2 Gamers: Povos Não Alcançados

Segundo Larry D. Pate[13], a definição de grupo étnico é *um grupo sociológico significativamente grande de pessoas conscientes de partilharem um vínculo em comum*. Essa definição, segundo Pate, é bastante útil para a evangelização intercultural, pois ressalta aquilo que os povos têm em comum. Normalmente, partilham problemas, necessidades e oportunidades em comum. Entretanto, não se pode, definir gamers como um grupo étnico ainda, pois os gamers são um grupo *demasiadamente grande*. Existem comunidades que se

---

12 Thankmas é um jogo de palavras, entre *Thank* e *Christmas*. Gratidão e Natal. Esse é um movimento que vários youtubers, entre eles *Pewdiepie* (o maior youtuber independente com mais de 110 milhões de inscritos), que se reúnem e juntam dinheiro em prol de uma organização que visa alguma atividade social de qualquer natureza. Todos os anos, a comunidade sozinha se move e junta milhões de dólares.



formam em torno dos jogos, essas comunidades tem o tamanho ideal para que a evangelização possa alcançar todo o grupo de maneira eficaz utilizando *apenas uma estratégia*.

Esse grupo que é formado por pessoas que se identificam com um jogo, apesar de conter indivíduos que não necessariamente partilhem vínculos em comum como língua, etnia, religião, ocupação, classe, casta, residência, situação social, ou legal, os jogos conseguem fazer uma ligação entre essas pessoas. Essa ligação pode ser muito forte e normalmente ofusca as diferenças que existem entre as pessoas, pois no mundo virtual, novas regras sociais e culturais são estabelecidas. É um novo mundo que é criado com abstrações das realidades que são enfrentadas na vida real. Assim, dissipando com as diferenças que antes poderiam separar essas pessoas. A barreira da linguagem é derrubada pelos jogos, pois existe a possibilidade de traduzir o conteúdo do jogo para as diversas línguas. As diferenças entre as pessoas podem ser colocadas de lado, e a imersão em um novo mundo, e em uma nova história podem não apenas entreter, divertir e distrair as pessoas, mas também fazer com que essas pessoas estejam inseridas em um mundo com novas regras e se esqueçam de suas diferenças. Com isso, pode-se dizer não apenas que os gamers são um povo, um grupo étnico não alcançado (com menos de 20% de indivíduos cristãos), mas também dizer que esse jogos são uma ferramenta versátil e eficaz para alcançar diferentes realidades e quebrar barreiras sociais.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

### **5.1 As Ferramentas**

Assim, concluindo que, partindo da nova onda de pessoas envolvidas com meios artísticos dentro da igreja, os jogos também são uma ferramenta fundamental para a atuação eficaz da igreja, em um mundo onde bilhões de pessoas estão sendo alcançadas todos os dias pelas empresas e criadores de jogos independentes que não conhecem Jesus Cristo. Isso deve cada vez mais, mover o coração da igreja em direção àqueles que ainda não foram alcançados e fazem parte dessa comunidade.



## 5.2 Os Povos

Também, é importante ressaltar o quanto a realidade dos *jogos* e os *gamers* têm sido negligenciada por conta do preconceito de muitos. As pessoas não veem a positividade que há na comunidade, nem mesmo o potencial que essas pessoas apresentam, nem muito menos o quanto elas estão abertas ao diálogo e dispostas a participar de movimentos em prol do bem comunitário ou até mesmo de terceiros. Assim, pensar que todos os gamers, são adolescentes e jovens desocupados que passam o dia apenas tendo momentos de lazer, diversão e distração (por mais que eles mesmos pensem isso), estão na verdade aprendendo, e sendo instruídos. Porém, o mais alarmante é que a igreja não está lá para ensinar a verdade à essas pessoas que passam várias horas todos os dias inseridas nesse mundo, apenas esperando a próxima novidade, e muitos são deixados na escuridão.

## 5.3 A Igreja Relevante

A igreja, com a influência e alcance que possui, pode engajar pessoas, desenvolvedores, criadores e os novos artistas que estão chegando para iniciar projetos e movimentos em direção ao posicionamento da igreja no mundo dos jogos. Crianças e adolescentes podem ser ensinados através dos jogos, existem inúmeras escolas nos Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Suécia, e até mesmo na Coreia e Japão, onde crianças estão aprendendo através da lógica de programação<sup>1314</sup>. Os adolescentes e jovens normalmente gostam dos jogos eletrônicos. Eles podem ser incentivados a criarem seus próprios jogos (de graça), existem várias ferramentas que podem ser utilizadas para a criação de jogos, e a maioria é totalmente gratuita. Assim, com a mobilização de pessoas para criação, e envolvimento no mundo dos jogos, em alguns anos é possível que hajam muitos jogos cristãos relevantes no mercado, além de uma presença relevante da igreja e da comunidade cristã nessa realidade tão pouco comentada por muitos.

---

13 O projeto *code.org* possui inúmeros jogos voltados para crianças e adolescentes com o intuito de ensinar código, ciência da computação, matemática e muito mais através de ferramentas que permitem a participação intensiva das crianças e da liberdade para utilizar da imaginação para criar jogos e soluções de maneira fácil e intuitiva. <https://code.org/learn>

14 Essas atividades também são conhecidas como *Hour of code* <https://hourofcode.com/pt/pt>



## 6. REFERÊNCIAS

- 1: HADASSA, Adina. **Teatro como uma ferramenta missionária**. 14 fls. TCC. Centro de Treinamento Missionário, CTMVida, Gaspar, SC.
- 2: SHAEFFER, Francis. **A arte e a bíblia**. Viçosa, MG: Ultimato. 2010.
- 3: Naughty Dog. **Uncharted**. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/uncharted>. Acesso em: 12 de novembro de 2021.
- 4: Yuji Horii. **The Portopia Serial Murder Case**. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Portopia\\_Serial\\_Murder\\_Case](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Portopia_Serial_Murder_Case). Acesso em: 11 de novembro de 2021.
- 5: Telltale Games. **The Walking Dead**. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/207610/The\\_Walking\\_Dead](https://store.steampowered.com/app/207610/The_Walking_Dead). Acesso em: 22 de novembro de 2021.
- 6: Toby Fox. **Undertale**. Disponível em: <https://undertale.com>. Acesso em: 11 de novembro de 2021.
- 7: Twitch. **Audiência no Twitch: Para anunciantes**. Disponível em: <https://twitchadvertising.tv/audience>. Acesso em: 30 de novembro de 2021.
- 8: Overbo news. **Igreja britânica volta a utilizar jogos durante o culto**. Disponível em: <https://overbo.news/igreja-britanica-volta-a-utilizar-games-durante-o-culto/amp>. Acesso em: 30 de novembro de 2021.
- 9: Folha do litoral. **Igreja do reino abre projeto de Muay Thai e Jiu Jitsu para a comunidade**. Disponível em: <https://folhadolitoral.com.br/esporte/igreja-do-reino-abre-projeto-social-de-muay-thai-e-jiu-jitsu-para-a-comunidade>. Acesso em: 1 dezembro de 2021.
- 10: Oitava Igreja. **Curso de artesanato do projeto arte e amor**. Disponível em: <https://oitavaigreja.com.br/ministerio-mulheres/tag/artesanato>. Acesso em: 1 de dezembro de 2021.
- 11: Sean McLoughlin. **Canal do youtube: Jacksepticeye**. Disponível em: <https://youtube.com/jacksepticeye>. Acesso em: 26 de novembro de 2021.
- 12: Tiltify. **Thankmas**. Disponível em: <https://thankmas.tiltify.com>. Acesso em: 26 de novembro de 2021.
- 13: PATE, Larry D.. **Missiologia: A missão transcultural da igreja**. São paulo: Vida. 2002.

## 7 BIBLIOGRAFIA

- BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada NAA**. Tradução Nova Almeida Atualizada por João Ferreira de Almeida. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil, 2018.
- SCHAEFFER, Francis. **A arte e a bíblia**; tradução Fernando Guarany Jr. – Viçosa, MG: Ultimato, 2010.
- D. PATE, Larry. **Missiologia: a missão transcultural da igreja**. São Paulo: Editora Vida, 2002.



STOTT, John. **A missão cristã no mundo moderno**; traduzido por Meire Portes Santos. Viçosa, MG: Ultimato, 2010.

SANTOS, Lediel. **Família na Era Digital – Os Riscos do Uso Indevido das Tecnologias de Comunicação Para a Família**. Blumenau, SC: Editora Kaleo, 2020.

HADASSA, Adina. **O teatro como ferramenta missionária**. 2021. 14fls. TCC – Centro de Treinamento Missionário, CTMVida, Gaspar, SC, 2021.

### 7.1 Bibliografia Complementar

PEARCEY, Nancy. **Verdade Absoluta**. Rio de Janeiro, RJ: Editora CPAD, 2006.

TURNER, Steve. **Engolidos pela cultura pop: arte, mídia e consumo: uma abordagem cristã**. 1ª Edição. Viçosa, MG: Editora Ultimato, 2014.

**Relatório Unity de 2021**. Disponível em: <https://create.unity3d.com/2021-game-report>. Acesso em: 12 de outubro de 2021.

**Igreja britânica volta a utilizar games durante o culto**. Disponível em: <https://overbo.news/igreja-britanica-volta-a-utilizar-games-durante-o-culto/amp/>.

Acesso em: 30 de novembro de 2021

**Pgb 2021 gamers brasileiros e pandemia**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/mobile/pgb-2021-gamers-brasileiros-pandemia>.

Acesso em: 3 de novembro de 2021.

**Pesquisa games brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/>. Acesso em: 3 de novembro de 2021.

**Games: uma perspectiva cristã**. Disponível em: <https://www.ultimato.com.br/conteudo/games-uma-perspectiva-crista>. Acesso em 26 de novembro de 2021.

**Entrevista com desenvolvedor do jogo(cristão) Sheepmaster**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L3495-kjDCK>. Acesso em: 3 de novembro de 2021.

**Cadê os gamers cristãos?**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JHpTpScPIIq>. Acesso em: 3 de novembro.





**O Dilema do Videogame | #3 Jogo Cristão, será que existe?** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=48Ez-bE1cms>. Acesso em: 3 de novembro de 2021.

<https://overbo.news/igreja-britanica-volta-a-utilizar-games-durante-o-culto/amp/>

**Como manter jogadores interessados (sem ser maldoso).** Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=hbzGO\\_Qonu0](https://www.youtube.com/watch?v=hbzGO_Qonu0). Acesso em: 20 de novembro de 2021.

**Jogos e religião: Tradição mecânica e fé.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dBVb2WECSLw>. Acesso em: 27 de novembro de 2021.

**O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais.** Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157024.pdf>. Acesso em: 12 de novembro de 2021.

**Vamos falar sobre videogames! Introdução ao problema especial em Religião nos jogos digitais** (Título traduzido do inglês livremente). Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/download/12181/6026/21370>. Acesso em: 14 de novembro de 2021.

**Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários.** <http://re.granbery.edu.br/artigos/MTM4.pdf>. Acesso em: 14 de Novembro de 2021