



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 **Damares da Silva** por exigência da disciplina **Metodologia da Pesquisa** do curso de Teologia e Missão do Centro de Treinamento Missionário Vida – CTM Vida.

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 *nossa* 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, consequentemente, 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 implicâncias
- ◆ Olhar crítico e a apresentação das hipóteses



REFERÊNCIAS

LIVROS:

- PEARCEY, NANCY. **Verdade Absoluta**; 1^a 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 compreensiva 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 compreensivo. 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*