

Sessão Técnica 3:

Jogos e cultura

30 de novembro, 10h, sala 227 do CTR-ECA-USP

Coordenação: Lucas Meneguette

Os *games* e a Igreja Adventista: panorama do discurso adventista sobre jogos nos periódicos em língua inglesa

Allan Macedo de Novaes⁴⁶

Erick Euzébio Lima⁴⁷

Resumo

Este trabalho procura explorar a confluência dos *games* e da religião, uma união que encontra diversas barreiras culturais e ideológicas, e que carece de investigação científica para se consolidar. Essa pesquisa procura colaborar, à medida que busca, categoriza e analisa ocorrência de termos derivados da palavra “*games*” nos periódicos de língua inglesa da Igreja Adventista do Sétimo Dia, a fim de através desse processo identificar qual foi a postura e compreensão da Igreja em relação aos *games* desde sua formação.

Palavras-chave: jogos digitais; jogos analógicos; religião; adventismo

Introdução

Desde o início do milênio os *games* vêm se consolidando como a indústria do entretenimento com o maior faturamento anual, alcançando em 2019 uma importante marca: ela possui uma fatia do mercado maior do que as indústrias da música e do cinema juntas (PARSONS, 2019). Apesar do termo “*games*” comumente restringir-se apenas aos jogos digitais, ao olhar para o mercado dos jogos analógicos no mesmo período, percebe-se um crescimento exponencial. Esse tipo de olhar mercadológico sobre os jogos deixa evidente sua crescente popularidade, o que é potencialmente uma das principais razões para os estudos em jogos estarem aumentando sua expressividade na academia. Nessa mesma linha, Mäyrä (2008, p. 4) comenta que “o crescimento da indústria de jogos não pode ser ignorado” quando olhamos para a formação desse campo de estudos.

Pacheco (2016, p. 1) também observa que somente nos últimos anos “os videogames estão se tornando foco de estudos devido seu impacto cultural e econômico na sociedade contemporânea”. Sendo esse crescimento ainda recente, constrói-se a imagem de um

⁴⁶ Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP), mestre em Comunicação Social (Umesp). Professor da Faculdade de Teologia do Unasp. E-mail: allan.novaes@unasp.edu.br.

⁴⁷ Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo, Fatec Carapicuíba, bacharelado em Teologia na Unasp. E-mail: erick.lima@unasp.edu.br

campo de estudos emergente, de forma que a intersecção de interesse do presente trabalho, os jogos e a religião, apresenta-se em um ponto ainda mais prematuro. Nesse sentido, Campbell (2014, p. 2) observa que “o estudo da religião e dos jogos não tem recebido muita atenção no estudo da religião e da Internet e continua sendo um dos elementos menos estudados de tais ambientes digitais”. A autora ainda observa que os jogos são considerados uma forma simples de entretenimento para o público jovem; são também muitas vezes vistos como formas de expressão artificiais e até mesmo sem valor. Estes são fatores que dificultam o desenvolvimento dos estudos entre jogos e religião, somando-se a eles ainda a ideia de que a tecnologia é concebida para uso secular e o fato de o mundo dos jogos ser visto como irreal.

Wagner (2014, p. 193) alinhado a esse pensamento, observa que há no imaginário popular oposição entre os jogos e a religião, afirmando que “o erro que as pessoas tendem a cometer ao pensar em jogos e religião é assumir como principal oposição a ideia de que a religião é ‘séria’, enquanto os jogos são ‘divertidos’”. Essa polarização entre o lúdico e a seriedade encontra raízes na obra de Huizinga (2018, p. 21) que constata ainda que “o culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade”, o que nos proporciona indiretamente supor que há no imaginário popular uma antítese entre os jogos e a própria religião. Em meio a esses obstáculos os estudos de jogos e religião se desenvolvem alavancados pelo forte apelo de mercado, e também pelo impulso dos pesquisadores em desbravar um novo território científico, mas

a comunidade acadêmica internacional está direcionando suas energias para a compreensão dos jogos não apenas por causa do seu entusiasmo pessoal por eles, mas também para aprender lições importantes sobre as formas que a vida social e as práticas criativas estão adotando nas sociedades modernas tardias (MÄYRÄ, 2008, p. 6).

Nesse mesmo ímpeto, o presente trabalho pretende colaborar com os estudos da área de jogos e religião, analisando o discurso a respeito dos *games* de uma denominação cristã em específico, a Igreja Adventista do Sétimo Dia. O presente estudo será norteado pela

seguinte questão: conforme as publicações de periódicos oficiais da denominação em língua inglesa, qual a opinião e postura da Igreja Adventista do Sétimo Dia acerca dos games?

Para cumprir esse objetivo, essa pesquisa iniciará com uma revisão de literatura que permita descrever um breve panorama da relação dos cristãos com os jogos, especialmente no recorte da tradição protestante, em seguida avançando para a descrição dessa relação no Adventismo do Sétimo Dia. Definido o locus de pesquisa, este trabalho avançará em duas frentes: (1) uma análise documental que permita visualizar o contexto histórico-teológico que sustenta a visão adventista sobre jogos, e (2) uma análise de conteúdo de um conjunto de periódicos adventistas em língua inglesa através do repositório digital do Office of Archives, Statistics, and Research (ASTR), que reúne os principais documentos e periódicos em língua inglesa da denominação, o que dará insumo para delinear uma perspectiva da opinião e relação da Igreja Adventista com os jogos.

Discussão

No contexto judaico-cristão, conforme recapitula Bornet (2012), ao buscar as raízes dessa relação entre jogos e religião, teólogos do passado estabelecem um quadro de crítica ao paganismo. Um exemplo disso é Agostinho que, ainda reconhecendo o valor de algumas práticas lúdicas na educação cívica, como comédias e tragédias, adota em sua obra *Cidade de Deus* uma postura crítica à performance lúdica das religiões romanas. Assim, diversos teólogos no período da escolástica delinearão uma “cruzada ideológica” contra as práticas lúdicas, condenadas por sua suposta conexão com a imoralidade e centralidade na degenerada cultura pagã.

Séculos depois, no mesmo ímpeto, o papado condenava e proibia a criação de torneios diversos, mas percebia que as práticas lúdicas possuíam um forte apelo popular e, aos poucos, legitimava seu uso para fins de edificação religiosa. Assim, sob um viés religioso, o uso legítimo do lúdico toma seu espaço, principalmente através da encenação de histórias bíblicas. Nesse sentido, Tomás de Aquino escreve em sua *Summa Teológica* uma defesa filosófica aos jogos, destacando os benefícios para o corpo e a alma, ainda que alertando sobre possíveis excessos. No prosseguir da história, os reformadores protestantes

resgataram os argumentos usados contra o lúdico pagão, agora contra o lúdico católico. Calvino, por exemplo, bane as apostas de Genebra e não poupa críticas sequer as encenações bíblicas, acusando-as de serem vazias e inúteis. Os séculos 17 e 18 são marcados por discussões entre pensadores cristãos conservadores e liberais acerca dos jogos, com algumas práticas, como a de apostas, sendo condenadas, e outras, como as que exigiam esforço racional, sendo valorizadas.

Já no século 20, Huizinga (2018) aponta a valorização do utilitarismo como um fator determinante para o declínio do espírito lúdico, os jogos são vistos como socialmente contraproducentes e inúteis para o desenvolvimento individual. É nesse contexto que nasce a Igreja Adventista do Sétimo dia (IASD) (SCHWARZ; GREENLEAF, 2009), de modo que Darius e Ferreira (2017) já identificam presente na IASD uma mentalidade de rejeição aos *games*, questionando essa demonização.

Métodos

Para enriquecer essa discussão a respeito dos *games* na Igreja Adventista do Sétimo Dia, este trabalho se propõe a realizar primeiramente uma análise documental investigando documentos e textos de periódicos adventistas oficiais em língua inglesa que tratam de *games*. Além disso, esta pesquisa contempla uma análise de conteúdo (BARDIN, 1977), segundo Epstein (2002) esse tipo de análise deve seguir um roteiro dividido nas seguintes partes: 1) formular uma questão para a pesquisa; 2) definir a população em questão; 3) selecionar uma amostra adequada da população; 4) selecionar e definir as unidades de análise; 5) construir as categorias do conteúdo a ser analisado; 6) estabelecer um sistema de quantificação; 7) treinar os codificadores e produzir um estudo piloto; 8) Codificar o conteúdo de acordo com as definições estabelecidas; 9) analisar os dados coletados; 10) verificar a validade; 11) Estabelecer conclusões e pesquisar indicações. Essa pesquisa trabalha com a hipótese de que diferentes linhas de pensamento e abordagem sobre *games* perpassaram a história da IASD em suas publicações oficiais. Para tal, a população designada são as publicações em língua inglesa disponíveis no ASTR, repositório onde serão buscados termos como: “*board game*”, “*role-playing game*”, “*card game*”,

“*adventure game*”, “*dice game*”, “*pencil game*”, “*paper game*”, “*strategy game*”, “*tile game*”, “*videogame*”, “*video game*”, “*digital game*”, “*electronic game*”, “*puzzle game*” “*party game*”, “*computer game*”, “*arcade game*”, “*online game*”, “*rpg*”, “*mobile game*” e “*mind game*”. E através da leitura e análise do contexto em que se encontram esses termos, os resultados serão categorizados, a fim de possivelmente visualizar correntes de pensamentos e tendências de opiniões que tenham se manifestado na Igreja Adventista desde sua formação.

Resultados esperados

Com a revisão de literatura e, especialmente, com a análise documental e de conteúdo, espera-se identificar e analisar as diferenças de postura e compreensão que a Igreja Adventista do Sétimo Dia demonstrou através da história em seu discurso oficial e, com isso, comparar com o contexto histórico sobre a relação cristianismo e conservadorismo da opinião pública e os *games*. Espera-se também identificar ênfases que podem auxiliar, em estudos futuros, estudos sobre as motivações e pressupostos teológico, filosóficos e sociológicos do discurso adventista sobre *games*.

Referências

- BARDIN, Lawrence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Martins Fontes: 1977
- BORNET, Philippe; BURGER, Maya. **Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds**. Zurich: Pano Verlag, 2012.
- CAMPBELL, Heidi A.; GRIEVE, Gregory Price (Ed.). **Playing with Religion in Digital Games**. Indiana: Indiana University Press, 2014.
- DARIUS, Fabio Augusto; FERREIRA, Gabriel. O Adventista e os games: Expandindo o evangelho à linguagem do entretenimento. In: NOVAES, Allan; CARMO, Felipe (Org.). **O Adventista e a Cultura Pop**. Engenheiro Coelho: Unaspres, 2017. Cap. 8. p. 197-219.
- EPSTEIN, Isaac. **Divulgação Científica – 96 Verbetes**. Campinas: Editora Pontes, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

- LUIS CARLOS DE LIMA PACHECO, 15., 2016, São Paulo. **O sagrado nos videogames:** uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. Recife: SBGames, 2016. 8 p.
- MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture.** Londres: Sage Publications, 2008.
- PACHECO, Luis Carlos de Lima. O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. In: SBGAMES, 15., 2016, São Paulo. **Proceedings of SBGames 2016.** Recife: Sbc, 2016. p. 1 - 8.
- PARSONS, Jeff. **Video games are now bigger than music and movies combined.** Disponível em:
metro.co.uk/2019/01/03/video-games-now-popular-music-movies-combined-8304980/. Acesso em: 3 jan. 2019.
- SCHWARZ, Richard W.; GREENLEAF, Floyd. **Portadores de Luz: História da Igreja Adventista do Sétimo Dia.** Engenheiro Coelho: Unaspress, 2009.
- WAGNER, Rachel. The Importance of Playing in Earnest. In: CAMPBELL, Heide; GRIEVE, Gregory Price (Ed.). **Playing with Religion in Digital Games.** Indiana: Indiana University Press, 2014. Cap. 9. p. 193-213.