

O discurso sobre os games no adventismo brasileiro: breve análise da *Revista Adventista*

Erick Lima

Cátedra de Comunicação e Religião
Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP)
São Paulo, Brasil
contato@ericklima.com

Allan Novaes

Faculdade de Teologia e Mestrado em Promoção da Saúde
Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP)
São Paulo, Brasil
allan.novaes@unaspedu.br

Resumo — Diante do crescimento e necessidade de estudos da intersecção entre games e religião, este artigo procura investigar e descobrir qual o discurso e a postura da Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD) no Brasil em relação aos games. Para tanto, esse trabalho analisa as ocorrências das palavras “game” e “games” no principal periódico da IASD no Brasil, a *Revista Adventista*, categorizando suas menções e delineando as possíveis ênfases do periódico, a saber: (1) de 1999 até 2009, com ênfases de conflito e distanciamento; e (2) de 2010 até 2020, com ênfases de conflito e aproximação. Dessa forma, identificou-se uma mudança de postura entre os dois períodos, destacando entre os resultados a legitimação recente dos jogos na IASD através de forte apelo educacional e evangelístico.

Palavras-chaves — games, jogos, religião, adventismo, lúdico, adventista

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais, também chamados de games ou videogames, nascem no final da década de 1950, possibilitando basicamente uma opção de interação com um monitor de vídeo. Os videogames passam rapidamente de inovação tecnológica para indústria consolidada, marcando a década de 1970 com o lançamento de diversos hardwares específicos para execução dos jogos digitais chamados consoles. Nos anos 2000, os já popularizados computadores pessoais passaram a oferecer opções de hardware mais robustas e escaláveis, potencializando a indústria dos games [1]. Na última década, a indústria ganhou ainda mais valor com desenvolvimento do mercado mobile, alavancada por smartphones que oferecem processamento gráfico equiparáveis a computadores e consoles [2].

A Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD) foi fundada em 1863, e já nas primeiras décadas do século 20 se expandiu e consolidou-se como instituição multinacional [3]. Em sua expansão, a IASD sempre priorizou a utilização de mídias impressas [3], e no Brasil essa ênfase se materializou em 1906 com o início da publicação do principal periódico adventista, na época chamada *Revista Trimensal*, contava com edições a cada três meses, em 1908 passa a ter publicações mensais e se chamar *Revista Mensal*, e finalmente em 1931 adota o nome *Revista Adventista* (RA), nome e frequência que perduram até os dias de hoje. Desse modo, o presente trabalho procura investigar e entender: qual o discurso e postura da IASD brasileira acerca dos games?

Para responder esse questionamento este trabalho se propõe a realizar um breve estudo através de análise de conteúdo de trechos acerca de games na *Revistas Adventista*.

II. METODOLOGIA

A *Revista Adventista* dispõe de um acervo online com acesso disponível a todas as edições, de 1906 até hoje, no seguinte endereço: <https://acervo.cpb.com.br/ra>. Seguindo, de acordo com Bardin [4], elementos de protocolo metodológico de análise de conteúdo, foram feitas buscas de palavras-chave com os seguintes termos: “game” e “games”. Os resultados foram dispostos em tabela, e a partir de adjetivos, termos e expressões associados às ocorrências encontradas, procurou-se categorizá-las de acordo com sua conotação e abordagem: em positiva, neutra ou negativa, isto é, se o discurso sobre os games na revista é de uso evangelístico ou educacional (abordagem positiva), de neutralidade/isenção ou de condenação e demonização (abordagem negativa). A pesquisa limitou-se a esses termos entendendo que estes vão ao cerne do assunto, abarcando também o termo derivado “videogame” muito utilizado em português. O desenvolvimento futuro deste trabalho tem em vista explorar o termo “jogo”, que apesar de levar a citações distantes do escopo, inclui ocorrências de “jogos de azar”, “jogos de cartas”, “jogos eletrônicos”. “jogos de computador”, enriquecendo o resultado com discursos e posturas da IASD acerca dos predecessores jogos analógicos e dos jogos digitais antes de se popularizarem como “games”.

III. OS GAMES NA REVISTA ADVENTISTA

Feita a pesquisa dos termos, os resultados foram dispostos em duas tabelas, identificando possivelmente dois períodos com distinções importantes: (1) De 1999 até 2009, as ênfases são de conflito e distanciamento, caracterizando os games constantemente como nocivos; (2) de 2010 até 2020, as ênfases são de conflito e aproximação, ainda que criticando a maioria dos games *mainstream*, nota-se neste segundo período uma mudança de paradigma e pouco a pouco cultiva-se uma legitimação na IASD através da utilização dos games com fins educacionais e evangelísticos.

A. De 1999 a 2009: Conflito e Distanciamento

TABELA I. MENÇÕES DE 1999 A 2009

Termos Associados	Abordagem	Ano
Influência	neutra	1999
Lixo	negativa	2000
violência, besteiras da TV e pornografia	negativa	2003
riscos, vício	negativa	2005
malefícios, perigos	negativa	2005

novas gerações	neutra	2006
interesses por trás	negativa	2006
exaurem as forças mentais	negativa	2008
alertar	negativa	2009
ídolos	negativa	2009

Na tabela 1 podemos ver a primeira ocorrência da palavra “videogames” em março de 1999, quando se relata brevemente uma palestra ministrada no 1º Encontro Nacional Adventista de Bibliotecários, com o tema “meios eletrônicos e a educação”, no qual a palestra abordou especificamente a influência da TV e dos videogames na educação [5]. Apesar de nessa ocasião a RA mencionar os videogames com uma abordagem neutra, no ano seguinte, em março de 2000, desta vez no 1º Congresso Sul-Americano de Educação Adventista, o mesmo palestrante, a saber Valdemar Setzer, tem sua fala destacada pela revista: “O lugar da TV é fora do lar, e do videogame é no lixo” [6], claramente com uma ênfase negativa. Em 2003, ao enaltecer o Campori de Desbravadores, tradicional acampamento de escoteiros da IASD, a revista destaca a fala de um dos organizadores: “nesses dias, ninguém mexeu com a violência dos videogames” [7]. Em 2005, um leitor enviou a seguinte pergunta a RA: “Gosto muito de jogar videogame, mas nunca me envolvi com jogos de lutas. Meu interesse são games de esportes, como o futebol. Existe algum problema nisso?”. A resposta ganhou destaque e um artigo de uma página, na qual a revista é taxativa: “Independente [sic] do tipo de jogo, os riscos são muito grandes” [8], destacando sobretudo o risco do vício, que segundo a revista privaria o indivíduo de sua liberdade e o deixaria escravo de seus próprios desejos. Mais adiante o autor do artigo infere ainda que Ellen White, cofundadora da IASD e considerada pela denominação como profetisa, teria previsto em seus escritos o aumento da oferta dos mais variados tipos de jogos baseado na fala: “As condições do mundo mostram que estão iminentes tempos angustiosos... Os homens têm-se enchido de vícios” [9], associando deliberadamente a previsão do aumento nos vícios com aumento da oferta de games. O mesmo artigo listou pelo menos 17 consequências do envolvimento com videogames, que vão desde danos físicos como insônia, olhos ardentes, problemas de coluna, tendinite e aumento de pressão, passando ainda por danos psicossociais como isolamento, vocabulário limitado, desumanização, agressividade, insensibilidade e passividade, chegando até mesmo a consequências espirituais, tais como associação com demônios. No mês seguinte, outubro, uma leitora com formação pedagógica envia uma carta de elogio ao artigo, destacando que todos deveriam estar atentos aos perigos do videogame [10].

Em meio a forte ênfase de distanciamento dos games, em 2006, uma menção é feita em tom neutro, mas sem qualquer indício de aproximação com os games [11]. Em fevereiro de 2008 a RA trouxe matéria de capa intitulada “Entretenimento cristão: mesmo nas horas livres devemos ser reconhecidos como filhos de Deus” [12]. O artigo apresentou várias dicas práticas para os momentos de lazer cristão; buscou diferenciar recreação de diversão, valorizando o primeiro e indo contra o segundo; e destacou depoimentos de lideranças da denominação sobre o assunto, como segue abaixo:

“Existem atividades que nunca serão recreativas, como xadrez, baralho e a maioria dos games, porque eles exaurem

as forças mentais e não há incentivo para atividades físicas. Com essas diversões, a pessoa fica mais cansada” [12].

As menções dessa década encerram no mesmo ímpeto, mantendo a vigilância em relação ao uso dos games pelos jovens cristãos, assim consolidou-se neste período na *Revista Adventista* uma abordagem de rejeição aos games e constante aconselhamento para afastamento deles.

B. De 2010 a 2020: Conflito e Aproximação

TABELA II. MENÇÕES DE 2010 A 2020

Termos Associados	Abordagem	Ano
pecado vicioso	negativa	2010
perigo, violência, bruxaria, feitiçaria, espiritismo, e outras formas de expressão demoníaca	negativa	2011
perigos	negativa	2011
incentivar leitura	positiva	2013
TV, acordar tarde, lazer	neutra	2013
novas tecnologias	positiva	2013
biografias bíblicas, aprender, Cristo	positiva	2013
como usar, alcançar	neutra	2014
jogos sangrentos	negativa	2014
treinar, ensinar, evangelho	positiva	2014
consumo de álcool, consumismo e promiscuidade	negativa	2014
discípulos de Jesus	positiva	2014
busca espiritual, aprendizado lúdico	positiva	2015
evangelísticos	positiva	2015
bíblicos	positiva	2015
vídeos, cliques musicais	neutra	2015
preventivo	positiva	2015
aventura bíblica, ensinar, histórias, valores	positiva	2015
agregador de conteúdos	neutra	2016
Pesquisa, consultoria	neutra	2016
consultoria	neutra	2016
novo	neutra	2016
religioso	positiva	2016
controvérsia	neutra	2016
prejudiciais	negativa	2016
conhecer mais, personagens bíblicos	positiva	2017
ministérios, workshops	neutra	2017
cultura de violência	negativa	2018

violência	negativa	2018
app solidário	positiva	2018
proposta pedagógica	positiva	2019
ensinar princípios bíblicos	positiva	2019
viciados, distração, tentação	negativa	2019
violência, crimes	negativa	2019
presos	negativa	2020
bons, orem, escolher	positiva	2020

Enquanto na primeira década analisada obteve-se um total de dez menções aos games, evidenciando uma média de uma citação por ano, na década seguinte, conforme se pode observar na tabela 2, o número de ocorrências triplica (33 no total), fazendo com que o assunto seja mais recorrente e abordado cerca de três vezes ao ano. Os anos iniciais dessa década seguem o ímpeto do período anterior, alertando sobre o risco dos games se tornarem um “pecado vicioso” [13], descrevendo-os como estimuladores da violência, “bruxaria, espiritismo e outras formas de expressão demoníaca” [14]. No entanto, 2013 tornou-se um divisor de águas, pois a revista começa o ano relatando o lançamento de um “Game da Bíblia” [15], sendo essa a primeira menção positiva aos games no periódico. A revista relata que a IASD comemorou o dia da Bíblia com o lançamento de um game para Facebook, baseado em perguntas e respostas que visam incentivar o usuário a ler o texto bíblico. No mesmo ano, em agosto, a revista traz os acontecimentos do Global Adventist Internet Networking (GAIN), evento que reúne anualmente comunicadores da Igreja Adventista, e destaca que “novas tecnologias já ganham espaço na Igreja Adventista” [16], se referindo a iniciativa do pastor Samuel Neves de criar um game para dispositivos mobile baseado em perguntas e respostas sobre os personagens da Bíblia. O jogo, chamado *Heroes*, é descrito pela RA com o seguinte propósito: “aprender sobre o grande personagem bíblico, Cristo” [17].

O ano seguinte, 2014, é marcado pela alternância entre conflito e aproximação aos games. Em março desse ano ressaltou-se que os “jogos sangrentos” propagam uma “cultura de violência” [18], e em maio, novamente cobrindo o GAIN, a revista mencionou o jogo *Heroes*, citando também o lançamento de um novo game sobre profecias cujo “objetivo é fazer a pessoa aprender a Bíblia, e não oferecer um mero entretenimento” [19]. Em junho, a revista publicou que “filmes, novelas, seriados, videogames etc., sempre apresentam o consumo de álcool, o consumismo e a promiscuidade como coisas legais, divertidas e normais” [20]. Já em julho, listou brevemente o lançamento de um jogo alusivo à Copa do Mundo de Futebol Masculino, chamado de “A seleção dos Sonhos”, que apesar da temática esportiva trabalha com personagens bíblicos e suas características [21]. O jogo é o terceiro lançamento mencionado, e segue o padrão dos anteriores, adotando o estilo trivia de perguntas e respostas, e a tendência de letramento e apelo educacional dos jogos, também identificada nas produções de língua inglesa da IASD [22].

Em janeiro de 2015, a RA mencionou o lançamento de mais dois games, “Você na mira” e “Profecias para crianças”, divulgando ainda o endereço “novotempo.com/games”, que direciona o leitor para uma página de jogos experimentais

produzidos pela Rede Novo Tempo de Comunicação, canal de TV brasileiro mantido pela IASD [23].

Em agosto do mesmo ano relata-se o lançamento de um “game preventivo”, um *serious game* produzido pela Adventist Risk Management (ARM), corretora de seguros da IASD. O game chamado *Spy Danger* visava conscientizar os usuários em relação a situações de perigo que podem acontecer em suas viagens. A mesma edição divulgou um novo game, produzido pela IASD na Espanha e com o título “À Procura de Jesus”. O game de perguntas e respostas é descrito como uma ferramenta para ensino de histórias e valores bíblicos [24].

Após inúmeros anúncios de games desenvolvidos pela IASD, em 2016 pela primeira vez há a presença de um artigo extenso que procura ponderar sobre a relação dos cristãos com os games. A matéria intitulada “caça aos bichos”, destaca no subtítulo: “a controvérsia em torno do jogo *Pokémon GO* mostra que a relação dos cristãos com os games ainda é conflituosa. Mas essa postura está mudando” [25], confirmando a já aqui exposta relação de controvérsia dos cristãos com os games e identificando a mesma mudança recente nesse comportamento. O artigo expõe de maneira inédita o funcionamento e benefícios de um jogo secular e não denominacional, a revista destaca no artigo que “os jogos não podem ser vistos como mero entretenimento, mas como parte de uma cultura mais ampla, que envolve milhões de pessoas ao redor do mundo”, diagnosticando ainda que:

“os adventistas passam a compreender que a massiva produção de games e o envolvimento de crianças, jovens e adultos nesse contexto parece inevitável e irreversível; e que, se a iniciativa for bem direcionada, pode ser benéfica” [25].

Curiosamente, na edição do mês seguinte, a seção de cartas dos leitores apresentou a opinião de um leitor que classifica o artigo, por sua abordagem ponderada, como “jeitinho” e “inversão de valores”, classificando-o como uma clara tentativa de deixar a Palavra de Deus de lado, promovendo “união do santo com o profano” [26]. Em 2018, a RA de Julho trouxe um artigo intitulado “violência espelhada”, sugerindo que nosso cérebro tem dificuldade de distinguir o real do ficcional, tornando os games indiscutivelmente perigosos [27].



Fig. 1. Artigo associa jogos com violência e os contrapõe com benevolência [27]

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O discurso analisado na mídia impressa *Revista Adventista* expõe uma relação ambígua do adventismo com os games. Claramente iniciando com uma postura de resistência e distanciamento, os jogos digitais são constantemente caracterizados como promotores de violência e outros males morais. O discurso se torna ambíguo à medida que se nota a aprovação dos games para fins educacionais e evangelísticos, e a promoção de seus benefícios. Esta maturação e adesão aos games evolui, alternando-se com o discurso de reprovação aos mesmos, migrando a visão de uma mídia que a priori era vista como profana ou inapropriada para uma visão que aceita a existência de um *locus* sagrado dentro desse meio. O desenvolvimento deste estudo prevê ampliar as buscas com o termo “jogo”, visando estender a compreensão desse discurso aos jogos analógicos e outras possíveis variações digitais.

REFERÊNCIAS

- [1] A. R. Luz, “Introdução a história dos videogames,” em *Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010, pp. 21, 25, 67.
- [2] L. Lanier, “Video Games Could Be a \$300 Billion Industry by 2025,” *Variety*. <https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/> (Acesso em 19 Maio 2021).
- [3] R. W. Schawarz, F. Greenleaf. *Portadores de Luz: história da igreja adventista do sétimo dia*. Engenheiro Coelho: Unaspres, 2009, pp. 273.
- [4] L. Bardin, *Análise de conteúdo*. São Paulo: Martins Fontes: 1977
- [5] M. Borges, “Bibliotecários do Futuro,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 3, pp. 24-25, mar. 1999. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 10 jul. 2021).
- [6] G. Silva, I. Oliveira, “Escola de valores,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 3, pp. 14-15, mar. 2000. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 10 jul. 2021)
- [7] H. Santana, F. Lemos, G. Silva, “Jovens atuantes: diversão e responsabilidade,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 8, pp. 22-23, ago. 2003. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 10 jul. 2021)
- [8] “Você pergunta: Videogame,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 9, pp. 19, set. 2005. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 10 jul. 2021).
- [9] E. G. White, *Testemunhos para a Igreja 9*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2006. 307 p. Disponível em: <https://m.egwwritings.org/pt/book/1962> (Acesso em 14 jul. 2021).
- [10] A. Zanardi, “Videogame,” *Revista Adventista*, Tatuí, v. 1, n. 10, p. 3-3, out. 2005. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 14 jul. 2021).
- [11] M. Benedicto, M. Borges, “Um século de história,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 1, pp. 8-13, jan. 2006. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 14 jul. 2021).
- [12] S. F. Oliveira, F. Torres, “Entretenimento Cristão,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 2, pp. 8-12, fev. 2008. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 14 jul. 2021).
- [13] A. Teixeira, F. W. Braga, “Educados para navegar,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 6, pp. 8-11, jun. 2010. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [14] L. Lindquist. “A Família Reavivada,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 7, pp. 15, jul. 2011. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [15] “Game da Bíblia,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 1, pp. 40, jan. 2013. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [16] F. Lemos. “A nova tradução do evangelho,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 8, pp. 36-37, ago. 2013. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [17] “Game bíblico,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 11, pp. 41, nov. 2013. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [18] I. B. Fonseca, “Cultura da Violência,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 3, pp. 22, mar. 2014. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [19] “Missão colaborativa,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 5, pp. 32-33, maio 2014. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [20] A. P. R. Ramos, “Em minha geração,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 6, pp. 20-21, jun. 2014. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 16 jul. 2021).
- [21] “Game e novo aplicativo,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 7, pp. 40, jul. 2014. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).
- [22] A. Novaes, E. Lima, “Os games no discurso adventista: breve análise de publicações e documentos eclesiais,” *Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura*, Rio Branco, v. 10, n. 1, pp. 1-28, jul. 2021). Semestral. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4553> (Acesso em 14 jul. 2021).
- [23] “Games,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 1, pp. 11, jan. 2015. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).
- [24] “Game Preventivo,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 8, pp. 11-12, ago. 2015. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).
- [25] F. Carmo, G. Ferreira, “Caça aos Bichos,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 9, pp. 44-46, set. 2016. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).
- [26] F. C. G. Sousa. “Caça aos Bichos,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 10, pp. 4, out. 2016. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).
- [27] S. Allen. “Violência Espelhada,” *Revista Adventista*, Tatuí, n. 7, pp. 35, jul. 2018. Mensal. Disponível em: <https://acervo.cpb.com.br/ra> (Acesso em 18 jul. 2021).