

**OS GAMES NO DISCURSO ADVENTISTA: BREVE ANÁLISE DE  
PUBLICAÇÕES E DOCUMENTOS ECLESIASTICOS**

Allan Novaes<sup>1</sup>  
Erick Lima<sup>2</sup>

**RESUMO**

Com a emergência dos estudos acadêmicos sobre a interface entre religião e jogos digitais, o presente trabalho procura explorar a relação entre a Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD) e os jogos analógicos e digitais, de forma a compreender o pensamento e a visão adventista acerca dos games. A partir de elementos de análise de conteúdo, investiga-se as menções aos games no Manual da Igreja Adventista do Sétimo Dia, documento que reúne normas e regras a serem seguidas por suas igrejas e seus afiliados, e analisa também as atas oficiais de comissões da sede mundial da denominação, de forma a identificar a evolução das deliberações e normativas adventistas oficiais sobre jogos. Por fim, o presente estudo lista as menções a jogos digitais e videogames na revista *Adventist Review*, periódico oficial da IASD em língua inglesa, a fim de relacionar o discurso adventista sobre jogos nos escritos de Ellen White, cofundadora e profetisa da denominação, e nos documentos eclesiásticos com o discurso recente sobre o universo dos videogames e jogos digitais. Entre os resultados obtidos destaca-se a manutenção dos pressupostos e visão de Ellen White sobre os jogos no discurso adventista contemporâneo, que se concentra em uma visão moral-utilitarista do uso do lazer e do tempo livre e na exposição de diretrizes majoritariamente restritivas e proibitivas, geralmente sob o viés de associação dos jogos às práticas mundanas que oferecem perigo à saúde física, mental e, especialmente, espiritual.

**Palavras-Chave:** Jogos; Lúdico; Religião; Adventismo.

**GAMES IN ADVENTIST DISCOURSE: BRIEF ANALYSIS OF  
ECCLESIASTIC BULLETINS AND DOCUMENTS**

**ABSTRACT**

With the emergence of academic studies on the interface between religion and digital games, this paper seeks to explore the relationship between the Seventh-day Adventist Church (SDA) and analog and digital games, in order to understand Adventist thinking and vision about the games. Based on elements of content analysis, the references to games in the Seventh-day Adventist Church Handbook are investigated. This paper also analyzes the official minutes of the commissions of the SDA Church World Headquarters, in order to identify an evolution of the official Adventist deliberations and norms on games. Finally, the present study lists appearances of digital games and video games mentions in *Adventist Review*, the official English-language SDA bulletin, to relate Adventist discourse on games in the writings of Ellen White, the cofounder and

<sup>1</sup> Doutor em Ciência da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) com doutorado sanduíche Capes na Andrews University e University of Notre Dame. Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Bacharel em Teologia e em Jornalismo pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP). Professor da Faculdade de Teologia e do Mestrado Profissional em Promoção da Saúde do Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP).

<sup>2</sup> Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo (FATEC) e bacharel em Teologia pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP).

prophetess of the denomination, with ecclesiastical documents with the recent discourse on the universe of video games and digital games. Among the main results are the maintenance of Ellen White's assumptions and vision about games in contemporary Adventist discourse, focusing on a moral-utilitarian view of the use of leisure and free time and on the exposure of mostly restrictive and prohibitive guidelines, usually under the bias of associating games with worldly practices that endanger physical, mental and, especially, spiritual health.

**KEYWORDS:** Games; Play; Religion; Adventism.

## INTRODUÇÃO

Os games estão “inegavelmente afetando nossa cultura, a maneira como nos socializamos e nos comunicamos e como pensamos sobre o mundo”, afirma Zagal (2010, p. 1). Gee (2003) também nota o impacto dos games na sociedade e afirma que eles são definitivamente uma nova forma de arte. Esses são exemplos de dois pesquisadores – dentre vários – que perceberam o crescimento exponencial da indústria dos jogos e da cultura promovida por ela. Essa percepção da importância dos games na sociedade contemporânea é uma das principais razões para os estudos em jogos estarem aumentando sua expressividade no circuito acadêmico (MÄYRÄ, 2008, p. 4).

Em se tratando de um campo de pesquisa emergente, atualmente “os estudos de jogos enfrentam o duplo desafio de criar uma identidade própria e, ao mesmo tempo, manter um diálogo ativo com as demais disciplinas” (MÄYRÄ, 2008, p. 4). Antes do final do século 20, os estudos em jogos eram limitados a abordagens históricas e/ou antropológicas, tendo como destaque Johan Huizinga (1872-1945) e Roger Caillois (1913-1978) e suas respectivas obras seminais – *Homo Ludens* e *Les Jeux et les Hommes* (ZAGAL, 2010). Somente com o despontar dos jogos digitais a partir de 1980 ocorreu o crescimento da diversidade e interesse multidisciplinar da academia por essa temática, incluindo os estudos de comunicação e mídia, estudos de linguagem, estudos de design e estudos de religião, entre outros campos.

Diante disso, cabe ressaltar que a intersecção de interesse do presente trabalho – os jogos e a religião, especialmente a cristã – apresenta-se em um ponto ainda mais prematuro. Mesmo com Huizinga e Caillois explorando a interface jogos-religião de forma não central em seus estudos, houve pouco desenvolvimento significativo posterior. Nesse sentido, Campbell 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” (2014, p. 2). Uma das razões consiste na observação de que os jogos são comumente considerados meios simplórios de entretenimento para o público jovem, sendo muitas vezes vistos como formas de expressão artificiais ou de pouco valor. Em consonância com essa realidade observada, Wagner afirma 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’” (2014, p. 193). Essa polarização entre o lúdico e a seriedade encontra raízes na obra de Huizinga, que constata ainda que “o culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade”, o que nos proporciona inferir que há no imaginário religioso popular – ao menos o de vertente cristã – uma antítese entre os jogos e a própria religião (2014, p. 21).

Na tradição cristã, uma das denominações na qual a relação entre jogos e religião é vista predominantemente como conflituosa ou ambígua é a Igreja Adventista do Sétimo Dia (IASD). Como movimento de matriz protestante norte-americana, com influência puritana e orientação escatológica, o adventismo do sétimo dia em seus documentos eclesiásticos assim como na práxis de sua membresia consideram muitas vezes os jogos como impeditivos de santidade e espiritualidade “sadia”. Sob essa perspectiva, o presente trabalho pretende colaborar com os estudos da área de jogos e religião, analisando o discurso a respeito dos games no movimento adventista. O presente estudo será norteado pela seguinte questão: conforme os documentos oficiais da denominação em língua inglesa, qual a opinião e postura da IASD acerca dos games?

Para responder a essa questão de pesquisa, o presente artigo se dividirá em quatro partes: (1) um sucinto resgate histórico-bibliográfico sobre a relação dos jogos e a tradição cristã; (2) uma breve descrição sobre o contexto histórico e os pressupostos filosófico-teológicos que fundamentam a visão adventista sobre jogos, com destaque para o pensamento de Ellen White, cofundadora e profetisa da IASD; (3) um breve estudo, a partir de elementos de análise de conteúdo, das atualizações dos trechos e seções acerca de jogos no *Manual da Igreja Adventista do Sétimo Dia*, documento que reúne normas e regras a serem seguidas por suas igrejas e seus afiliados, e de atas

oficiais de comissões da sede mundial da denominação, de forma a identificar a evolução das deliberações e normativas adventistas oficiais sobre jogos; e (4) outro breve estudo, também a partir de elementos de análise de conteúdo, das menções a jogos digitais e videogames na revista *Adventist Review*, periódico oficial da IASD em língua inglesa, a fim de relacionar o discurso adventista sobre jogos nos escritos de Ellen White e nos documentos eclesiásticos com o discurso recente sobre o universo dos videogames e jogos digitais.

### **OS JOGOS E A TRADIÇÃO CRISTÃ: BREVE RESGATE HISTÓRICO**

Desde a gênese do cristianismo, Horsfield (2015) mostra que as primeiras comunidades cristãs gentílicas buscaram estabelecer um estilo de vida ascético, rompendo em grande parte com os costumes populares e refreando diversos prazeres, inclusive o de jogar. Bornet (2012), por sua vez, ao buscar as raízes dessa relação entre jogos e religião, olha para o período da Idade Média e mostra que teólogos desse período, ao discutir o jogar, estabelecem um quadro de crítica ao paganismo. Um exemplo disso é Agostinho, ainda que 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 delinearam uma “cruzada ideológica” contra as práticas lúdicas, condenadas por sua suposta conexão com a imoralidade e centralidade na “degenerada” cultura pagã.

Séculos mais tarde, no mesmo ímpeto, o papado condenava e proibia a criação de torneios diversos, mas estava ciente “da poderosa influência das práticas lúdicas nos círculos populares”, por isso “a Igreja comumente as usava com o propósito de edificação religiosa” (BORNET, 2012, p. 17). Assim, sob um viés religioso, o uso sacralizado do lúdico ganhou 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, Huizinga destaca que a Renascença foi um período de forte apelo artístico na qual a elite europeia “se esforçou por se separar do vulgo para viver a vida como se fosse um jogo de perfeição artística” (2014, p. 201). Contudo, apesar de diversas dimensões da sociedade no período estarem marcadas pelo lúdico, a Reforma Protestante resgatou boa parte dos argumentos medievais usados contra o lúdico pagão – mas agora direcionando-os contra o lúdico católico em suas expressões cênicas e visuais. Calvino, por exemplo, banuiu as apostas de Genebra e não poupou críticas sequer às encenações bíblicas, acusando-as de serem vazias e inúteis (BORNET, 2012, p. 19).

Com uma forte valorização da razão e desvalorização do corpo durante o período da Reforma e Contrarreforma, as práticas lúdicas e os exercícios de lazer que, de alguma forma, eram associados à luxúria, lascívia, narcisismo e ao hedonismo, foram condenadas. Moralidade, prazer e trabalho, à luz do *ethos* protestante identificado por Max Weber, se tornaram elementos centrais para o juízo cristão que se fazia do lúdico. Expressões protestantes, como o Puritanismo, desenvolveram práticas lúdicas que deveriam introduzir, além do prazer, a produtividade (DANIELS, 1995, p. xiv). Na América, na região da Nova Inglaterra, os puritanos condenavam várias formas de lazer e esporte porque acreditavam na propensão que elas desenvolviam à prática da aposta e aos vícios e comportamentos moralmente reprováveis que se acreditavam derivados dela (DANIELS, 1995, p. 176). Uma dessas formas lúdicas era o jogo de cartas: em inglês, “card games” ou “card playing”. Logo, para além das acusações de desperdício de tempo, luxúria, entre outras, a cultura conservadora americana pensava os jogos – especialmente os de cartas – a partir do universo adulto dos vícios e das apostas, que durante um bom tempo não era regularizado em várias regiões dos Estados Unidos.

Ao observar esse breve relato histórico sobre a relação cristianismo-jogos e avançando até o presente momento, é preciso ponderar a influência de certos pressupostos filosófico-teológicos de determinadas tradições cristãs, especialmente as de matriz conservadora, no campo de estudos que investiga a relação entre cristianismo e games. Um deles é relação potencialmente conflituosa – às vezes até antagônica – que comunidades cristãs desenvolveram com a noção de tecnologia (CAMPBELL; GARNER, 2016, p. 11). Barbour (1993) aprofunda essa relação complexa entre

cristianismo e tecnologia a partir de uma adaptação à clássica tipologia de H. Richard Niebuhr em *Cristo e cultura*<sup>3</sup>. Para Barbour (1993) há três tipos de relação entre as comunidades cristãs e a tecnologia: a otimista, que enxerga a tecnologia como uma força libertária que provê aprimoramento à condição humana; a pessimista, que compreende a tecnologia como uma ameaça real à autonomia e criatividade humanas em nome da eficiência e produtividade em larga escala; e a ambígua, que entende a tecnologia como instrumento de poder, de forma que seu desenvolvimento, aplicação e implicações é que vão determinar seu valor moral.

Outra perspectiva que também agrega desconfiança à relação jogos-religião tem que ver com a noção de lazer. Seja ele considerado como um tempo contemplativo e restaurador ou simplesmente tempo livre e condição de não-trabalho, as tradições católica e protestante apresentam diversas ressalvas e críticas ao conceito de lazer e suas manifestações em forma de diversão e entretenimento. Sob esse viés, geralmente considera-se o tempo de lazer operado com e/ou por meio da tecnologia como nocivo ao bem-estar e à espiritualidade (HEINTZMAN, 2015; CAMPBELL; GARNER, 2016). Além disso, a tecnologia midiática, incluindo os games digitais, recebe muitas críticas pela aparente ineficácia em ser utilizada como instrumento evangelístico. No final das contas, círculos cristãos, em especial conservadores, avaliam os jogos sob uma ótica sacro-utilitarista na qual a mídia e a tecnologia primariamente são encaradas em termos de quão eficientes são elas no exercício da “persuasão espiritual”; e tendem a pensar os games como instrumentos para a pregação do evangelho e ferramenta de ensinamentos morais mais do que obras artísticas e midiáticas (SCHULTZE, 1996, p. 63; SCHULTZE, 2008, p. 208).

## **OS JOGOS E O ADVENTISMO DO SÉTIMO DIA: PRESSUPOSTOS E CONFLITOS**

A IASD é uma igreja de tradição cristã fundada em 1863 nos Estados Unidos. Ela surgiu a partir de desdobramentos do milerismo, movimento americano de

---

<sup>3</sup> A tipologia quádrupla de Niebuhr, tal como se encontra em *Cristo e cultura*, é uma sistematização das atitudes e posturas das diversas tradições e vertentes do cristianismo em relação à cultura, sendo descritas através dos seguintes tipos: “Cristo contra a cultura”, “Cristo da cultura”, “Cristo e a cultura em paradoxo”, “Cristo acima da cultura” e “Cristo, transformador da cultura” (NIEBUHR, 1967). Para mais detalhes sobre a história e metodologia por trás da tipologia niebuhriana, ver Novaes (2019).

avivamento liderado pelo pregador batista William Miller (1782-1849) e que se desenvolveu na primeira metade dos anos 1900, pregando o retorno literal de Jesus Cristo a Terra em outubro de 1844 por meio de interpretações de profecias bíblicas (SCHWARZ; GREENLEAF, 2009; KNIGHT, 2020). Dentre as doutrinas distintivas dos adventistas do sétimo dia estão a ênfase no vegetarianismo e outras práticas dietéticas e de saúde, a fé no segundo advento de Cristo e a observância do sábado como dia sagrado – sendo as duas últimas as que dão nome à organização (BULL; LOCKHART, 2007). Atualmente, a IASD possui cerca de 20 milhões de membros em todo o mundo, e está presente em mais de 200 países do globo por meio de suas igrejas, hospitais, clínicas, escolas, indústrias de alimentos e emissoras de rádio e televisão.

Como movimento de vocação apocalíptica nascido no século 19, a IASD, a exemplo de outros movimentos de matriz protestante e evangélica, desenvolveu uma relação conflituosa e ambígua com a tecnologia midiática, incluindo aí os jogos digitais (NOVAES, 2016; DARIUS; FERREIRA, 2017; NOVAES, 2019). Além dos pressupostos filosóficos e teológicos que orientam a relação cristianismo-jogos apresentados na seção anterior e dos quais o adventismo também compartilha, é preciso destacar mais três elementos: o problema da ficção, o problema dos divertimentos e o problema da competição.

Sobre o primeiro problema, compreender o dilema ficção versus realidade é uma das principais chaves hermenêuticas para se entender a relação entre o adventismo e a cultura popular e midiática (NOVAES, 2016; NOVAES, 2019; ELLIS, 2019). Além da influência da tradição puritana, que pode ser descrita como possuindo forte resistência ao entretenimento popular, o fator majoritário para explicar esse conflito envolve a atuação de Ellen White (1827-1915), uma das fundadoras da IASD, cujo ministério é considerado pela denominação como sendo de natureza profética e possuindo valor normativo. Parte dos escritos de White contêm críticas à ficção literária, especialmente a formatos populares de sua época, como alguns tipos de romances e folhetins. Essas declarações dela foram – e ainda são – para alguns círculos adventistas conservadores, evidências inequívocas que “os adventistas do sétimo dia deveriam evitar todo tipo de ficção, especialmente romances”, e que “ler romances ou qualquer tipo de ficção estaria pondo a espiritualidade deles em perigo” (TIDWELL JUNIOR, 2013, p. 946).

O uso do termo ficção [“fiction”, no original em inglês] por White acarretou má-interpretações por conta de muitos de seus leitores adventistas, fazendo com que a crítica a romances ou contos da época fosse entendida como uma rejeição a tudo aquilo que é fantasioso ou irreal (TIDWELL JUNIOR, 2013; MCARTHUR, 2014). Dessa forma, tornou-se relativamente comum a vários círculos no adventismo a aprovação somente de leitura de não-ficção, sendo o fictício associado ao irreal e ao pecado da mentira. Os estudos de Ellis (2019), Novaes (2016) e Novaes e Magalhães (2020) demonstram que, mesmo com mudanças de paradigmas e perspectivas, a tradição adventista ainda apresenta atitudes conflituosas com a cultura midiática e tecnológica atualmente, abarcando também os jogos digitais.

Darius e Ferreira argumentam que o campo religioso da época de Ellen White apresentava uma postura complexa e tensa em relação ao jogar, na qual havia a tentativa incisiva de separar “os divertimentos das recreações, sempre com ênfase negativa ao primeiro caso e positiva ao segundo” (2017, p. 203), o que representa o segundo problema. Nesse ímpeto de controle, os jogos e esportes (atividades semelhantes até então) tornaram-se espaços substitutos de outras formas mais violentas de lazer, o que por sua vez tornava-os práticas em que se concentrava e potencializava a virilidade dos praticantes. Dessa forma, a teologia adventista, ainda em seus primórdios, se posicionou em rejeição a essas práticas, perdurando através de sua principal proponente, Ellen White, uma mentalidade de rejeição aos jogos.

“Há diferença entre recreação e divertimento” (WHITE, 2003, p. 207). Para White, a distinção não era apenas semântica, mas principalmente conceitual e prática. Enquanto a recreação tenderia a fortalecer e construir, proporcionando “descanso ao espírito e ao corpo” e habilitando as pessoas “a voltar com novo vigor ao sério trabalho da vida”, as práticas de divertimento existiriam com o fim de “proporcionar prazer”, absorvendo “as energias que são necessárias ao trabalho útil” e se revelando “um estorvo ao verdadeiro êxito da vida” (2003, p. 207).

É nesse contexto em que ela critica as práticas de divertimento, novamente associadas a vícios, apostas e à indolência, que ela nomeia jogos de tabuleiro, entre outros elementos lúdicos, em suas advertências.



Há divertimentos, como a dança, o jogo de cartas, as damas, o xadrez etc., que não podemos aprovar porque o Céu os condena. Esses divertimentos abrem as portas para grandes males. Não são de tendência benéfica, mas têm influência estimulante, produzindo e, alguns espíritos a paixão por aqueles folguedos que levam a jogatinas e dissipação (WHITE, 2005, p. 498).

Acerca do terceiro problema, a raiz da oposição de White aos jogos estava no alegado “espírito combativo inerente” e “na capacidade que eles têm de causar distração quanto às tarefas mais sérias da vida” (MCARTHUR, 2018, p. 1011). A competição – ou o termo que White mais empregava, a rivalidade – era objeto de preocupação da autora, pois para ela, os dois conceitos eram responsáveis por aumentar o egoísmo, que seria a fonte de todos os males (KNIGHT, 2018, p. 767). Segundo White, “o Senhor Deus do Céu protesta contra a ardente paixão cultivada pela supremacia nos jogos” (2005, p. 500). As declarações da autora se enquadravam no contexto da segunda metade do século 19, quando o beisebol e o futebol americano estavam se tornando elementos centrais na vida universitária dos Estados Unidos, em decorrência também dos acelerados processos de urbanização e conseqüente crescimento da indústria do entretenimento pelos quais o país passava.

Para ela, a questão não consistia em assistir ou não a jogos e esportes e nem mesmo a prática simples do jogar, como retratou uma de suas declarações: “Não condeno o simples exercício de brincar com uma bola” (WHITE, 2005, p. 499). Antes, ela se preocupava com os excessos cometidos configurados pela presença institucionalizada de jogos e esportes durante a fase universitária. Para a autora, a competição justificava a violência, de forma que ela chegou a chamar o futebol americano e o boxe na forma pré-regulada em que eram praticados na época de “escolas de brutalidade”, comparando-os a jogos e disputas cruéis na Roma Antiga (WHITE, 2003, p. 210). Jogos e esportes competitivos, para ela, promoviam “o amor ao domínio, o orgulho da mera força bruta, o descaso da vida”, “exercendo sobre a mocidade um poder desmoralizante” (WHITE, 2003, p. 210).

White associava, como muitos em sua época, as competições esportivas à propensão ao vício, especialmente por conta da prática de apostas. Todavia, não apenas os esportes competitivos teriam esse poder desvirtuador, pois até mesmo outros jogos como os de cartas, xadrez e damas foram criticados por ela por contribuírem potencialmente para o desenvolvimento do vício nos jogos de azar (GREGOR, 2018,

p.1011). Por sua vez, os jogos de cartas, diferentemente de hoje, eram quase que exclusivamente associados ao mundo adulto do carteadado e das apostas, onde geralmente havia tabaco, álcool e outras práticas moralmente condenáveis por religiosos conservadores à época. Por essa razão os “card games” e o “cardplaying” foram criticados no discurso adventista por muitas décadas.

Os três problemas mencionados exerceram impacto sobre as raras iniciativas lúdicas da denominação. Darius e Ferreira (2017) apontam alguns dos poucos exemplos de jogos de tabuleiro e de cartas com temática bíblica e religiosa nos anos 1980 e 1990 no Brasil. Uma dessas poucas iniciativas de que se tem registro, destacou-se ao menos uma, restrita à América do Norte: o game para computador *Pick and Choose*. O jogo era destinado a alunos adolescentes da rede de educação adventista americana, sobre questões relacionadas a crenças e práticas adventistas (COOPER, 1982, p. 17).

Jogos digitais e com alcance global, no entanto, são muito mais recentes, basicamente após os anos 2010. Os dois exemplos são o game para dispositivos mobile *Heroes*<sup>4</sup>, anunciado em 2013 e com continuação lançada em 2021, desenvolvidos pelo departamento de comunicação da sede mundial da IASD, e o game para PC *Pitcairn*<sup>5</sup>, lançado em 2015 pelo *White Estate*, depositário dos escritos de Ellen White. Ambos os jogos trabalham com o esquema de perguntas e respostas: o primeiro segue a lógica de conhecimento e memorização de histórias bíblicas, e o segundo trata sobre a vida e obra de Ellen G. White (DARIUS; FERREIRA, 2017, p. 216).

## OS JOGOS NOS DOCUMENTOS ADVENTISTAS OFICIAIS

Dos diversos documentos eclesiásticos oficiais adventistas, para os objetivos deste trabalho foram escolhidos três tipos: (1) o *Manual da Igreja*; (2) as atas da assembleia mundial da IASD; e (3) matérias da revista *Adventist Review*. Nesta seção serão descritos os resultados da investigação nos dois primeiros corpora – o *Manual da Igreja* e as atas da assembleia mundial. Já as matérias da *Adventist Review* serão abordadas na seção seguinte.

<sup>4</sup> <https://www.heroesbibletrivia.org/pt/>

<sup>5</sup> <https://honor.ellenwhite.org/>

A IASD, organizada formalmente como igreja em 1863, teve seu primeiro manual publicado em 1932, que configura o primeiro corpus desta seção. O *Manual da Igreja* descreve “a operacionalidade e as funções de igrejas locais e seu relacionamento com a estrutura denominacional na qual estão arrolados seus membros”, assim como expressa também a compreensão da IASD “a respeito da vida cristã, do governo eclesiástico e da disciplina baseada em princípios bíblicos e na autoridade das assembleias da Associação Geral devidamente reunidas” (MANUAL DA IGREJA, 2015, p. 18). A cada cinco anos, uma nova edição do *Manual da Igreja* é publicada após a Assembleia da Associação Geral (reunião mundial oficial dos Adventistas do Sétimo Dia), sendo passível de mudanças e atualizações no texto.

Para uma leitura mais atenta do manual e seguindo elementos de protocolo metodológico de análise de conteúdo (BARDIN, 1977), foram feitas buscas de palavras-chave no repositório online e de acesso livre e gratuito do *Office of Archives, Statistics and Research* (ASTR) da IASD, alocado no seguinte endereço: [www.adventistarchives.org](http://www.adventistarchives.org). A busca por termos que indiquem a presença de jogos analógicos ou digitais nos documentos oficiais da IASD foi realizada em duas seções específicas: (1) *Official Church Publications – Church Manuals*, que é composta por todos os manuais da IASD em língua inglesa, desde sua primeira edição em 1932 até sua penúltima edição em 2010; (2) *Minutes – GC Committee*, que compreende todas as atas das Comissões da Associação Geral, órgão máximo da Igreja Adventista do Sétimo Dia, entre 1889 a 2004.

No repositório da ASTR foram buscados os seguintes termos: “board game”, “role-playing game”, “card game”, “adventure game”, “dice game”, “pencil game”, “paper game”, “strategy game”, “tile game”, “videogame”, “digital game”, “electronic game”, “puzzle game”, “party game”, “computer game”, “arcade game”, “coin game”, “coin operated game”, “online game”, “rpg”, “mobile game”, “mind game”, “home games”, “entertaining games” e suas variantes (plurais e termos compostos separados por hífen). As palavras “play” e “game” isoladamente, por conta de sua abrangência e diversidade de significados na língua inglesa trouxeram muitos resultados sem aderência a pesquisa e que, por essa razão, foram omitidos dos resultados aqui apresentados.

É necessário esclarecer que dois itens foram acrescentados ao corpus, mesmo não estando presentes no repositório da ASTR: a última edição do *Manual da Igreja*, de 2015, e o documento “Declaração dos Adventistas do Sétimo Dia sobre os Jogos de Azar”, votado na Comissão Administrativa da Conferência Geral dos Adventistas do Sétimo Dia, para divulgação na sessão da Conferência Geral em Toronto, Canadá, de 29 de junho a 9 de julho de 2000. O primeiro deles faz parte da tabela 1, mas o segundo não foi incorporado na tabela 2. O caráter de exceção desses itens se justifica pela importância e aderência deles ao recorte deste artigo, e por serem os materiais mais recentes que a IASD possui cuja menção aos jogos é notada.

A partir de adjetivos e termos associados às ocorrências encontradas, procurou-se categorizá-las em positiva, neutra ou negativa, isto é, se o discurso da denominação sobre os games é de uso evangelístico ou educacional (abordagem positiva), de neutralidade ou parcialidade inconclusiva (abordagem neutra) ou de condenação e demonização (abordagem negativa). Na tabela 1 pode-se visualizar os resultados desse levantamento, nas quais apenas três termos aparecem: *card-playing*, *card-table* e *games*. Com esses termos, a tabela também traz as palavras associadas a eles e sua abordagem, se positiva, neutra ou negativa, no decorrer das diversas edições do manual.

**Tabela 1 – Termos sobre jogos no *Manual da Igreja***

TERMO	TERMOS ASSOCIADOS	ABORDAGEM	OCORRÊNCIAS NAS EDIÇÕES DO MANUAL
<i>card playing</i>	Worldly practices [práticas mundanas]	negativa	1932 a 2005
<i>card-table</i>	Satan [Satã]; sensual indulgence [indulgência sensual]	negativa	1951 a 2015
<i>games</i>	education value [valores educativos]	positiva	1951 a 2015

Fonte: Desenvolvida pelos próprios autores.

A partir dos dados da tabela 1 é possível visualizar aspectos e tendências na visão e no discurso adventista sobre games no principal documento normativo da denominação. Já em sua primeira edição, em 1932, o manual apresenta uma expressão conectada ao universo dos jogos, “card playing” (jogar cartas), como se pode ver:

Você, ao avançar no batismo, declara que de agora em diante não terá mais parte em diversões destruidoras da alma, como jogar cartas, ir ao teatro,



dançar e todos os outros entretenimentos e diversões que tendem a amortecer e destruir a vida e percepções espirituais? (SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH, 1932, p. 78, tradução nossa)

A ocorrência do trecho citado aparece dentro do capítulo “Church Membership” (“Membresia da Igreja”, em tradução livre), e é um dos itens que compõem “um esboço sugestivo dos princípios a serem compreendidos e aceitos pelos candidatos ao batismo”, fazendo parte do “exame de candidatos ao batismo e membros da igreja”. Por esse motivo, esse exame é formulado através de perguntas que deveriam ser respondidas pelos interessados em se filiar à IASD (SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH, 1932, p. 78, tradução nossa). Desse modo, o “jogar” em sua primeira e até então única menção no *Manual da Igreja* é descrito como um tipo de atividade que leva o indivíduo a um caminho de declínio espiritual.

O manual manteve a declaração sobre jogos de cartas nas quatro publicações seguintes, até que em 1951 apresentou uma pequena reformulação, na qual a seção antes chamada de “Suggestive Outline for Examination” (“Esboço sugestivo para exame”, em tradução livre), passou a se chamar “Doctrinal Instruction for Baptismal Candidates” (“Instrução Doutrinária para Candidatos ao Batismo”, em tradução livre), e o trecho foi modificado para: “Na vida cristã há separação completa das práticas mundanas, como jogar cartas, ir ao teatro, dançar etc., que tendem a amortecer e destruir a vida espiritual” (SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH, 1951, p. 50, em tradução livre).

Inicialmente descritas como práticas “destruidoras da alma”, agora o texto se refere ao jogar cartas e outras atividades lúdicas como práticas “mundanas”, apresentando as mesmas consequências negativas para a vida espiritual, mas adicionando agora referências bíblicas a fim de suportar a crença apresentada. Na edição de 1981 essa seção foi deslocada para o apêndice do manual, sob o título, em tradução livre, de “Esboço das Crenças Doutrinárias”, mais tarde chamado de “Sumário das Crenças Doutrinárias”, até que na edição de 2010 deixou de ser veiculada.

Ainda na edição de 1951, o índice geral apontava haver pela primeira vez ocorrências da palavra “games”. Eram duas, sendo a primeira na verdade uma referência a “card-table” (mesa de cartas, em tradução livre) em uma citação de Ellen White que rechaça alguns tipos de recreações e diversões: “A ópera, com sua exibição fascinante e música desconcertante, o baile de máscaras, a dança, a mesa de jogo, Satanás emprega

para quebrar as barreiras dos princípios e abrir a porta para a indulgência sensual.” (SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH, 1951, p. 206, em tradução livre). Vale ressaltar que a tradução do termo “card-table” nas publicações em língua portuguesa é simplesmente “jogo”. A segunda nova menção a “games” no manual ocorre poucas páginas depois, quando são dadas instruções sobre relações sociais:

As reuniões sociais para adultos e jovens devem ser ocasiões, não para divertimento leve e insignificante, mas para feliz comunhão e aperfeiçoamento das faculdades da mente e da alma. Boa música, conversas edificantes, boas recitações, imagens estáticas ou em movimento adequadas, jogos cuidadosamente selecionados por seu valor educacional [...] podem fornecer programas para encontros sociais que abençoarão e fortalecerão as vidas de todos (SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH, 1951, p. 209, tradução nossa).

Nesse trecho o Manual da Igreja dá espaço para utilização dos jogos por seus membros, desde que passem por uma escolha criteriosa, e que levem em conta o valor educacional deles. As duas menções permanecem até a última edição do manual publicada em 2015.

Em sua trajetória histórico-editorial, o *Manual da Igreja* retrata uma das três principais preocupações na história da relação do adventismo com os jogos, a saber, o problema dos divertimentos. Os jogos e as práticas lúdicas frequentemente são vistos como impeditivos para uma vida cristã sadia e para a comunhão espiritual. Há, contudo, uma certa amenização nas declarações proibitivas e negativas sobre jogos a partir do momento em que nas últimas décadas a menção aos jogos no exame de candidatos ao batismo já não é explícita.

Em se tratando do segundo corpus desta seção, as mesmas palavras buscadas na pesquisa sobre o manual também foram verificadas no acervo das minutas e atas das comissões e assembleias da Associação Geral da IASD no repositório do ASTR. Contudo, apenas dois termos foram encontrados: *card playing* e *games*. Embora o universo de minutas e atas envolva os anos de 1889 a 2004 no repositório, houve ocorrências dos termos buscados somente entre 1928 a 1988. Os resultados seguem na tabela 2.

Tabela 2 – Termos nas Atas das Comissões da Associação Geral

TERMO	TERMOS ASSOCIADOS	ABORDAGEM	ANO
<i>games</i>	not essential [não essencial]	negativa	1928
<i>card playing</i>	gambling, unacceptable [aposta, inaceitável]	negativa	1937
<i>card playing</i>	worldly practices [práticas mundanas]	negativa	1941
<i>games</i>	diversional entertainment [entretenimento diversificado]	positiva	1942
<i>games</i>	gambling, unacceptable [aposta, inaceitável]	negativa	1951
<i>games</i>	gambling, chance, addictive, practices inimical [aposta, azar ou jogos de azar, vício, práticas hostis]	negativa	1979
<i>games</i>	mission [missão]	positiva	1988

Fonte: Desenvolvidas pelos próprios autores.

A primeira ocorrência relevante para os termos buscados nessa pesquisa dá-se em 1928, quando foram votadas diretrizes para o departamento de educação da rede adventista de educação básica e superior, especialmente envolvendo práticas de Educação Física nas instituições de ensino:

Acreditamos ainda que na questão dos jogos, o princípio que nos foi dado [...] de que “brincar não é essencial” é fundamental em nossas escolas, e que devemos sempre trabalhar seriamente para minimizar o jogar [play] na forma de jogos [games], para que o espírito do jogo não neutralize o espírito do trabalho (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1928, em tradução livre).

Em 1937, destaca-se um voto sobre “educação visual” e o uso de filmes a serem projetados em ocasiões de lazer em instituições de ensino adventistas. O voto traz uma lista de filmes aceitáveis e inaceitáveis, figurando no segundo grupo “filmes retratando cenas que são contrárias aos padrões e ideais adventistas do sétimo dia, como dança popularizada, jogo de cartas, apostas, bebida etc.” (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1937, em tradução livre).

Em 1941 é votado um modelo de “aliança batismal”, consistindo em um certificado de batismo e um sumário de crenças fundamentais, no qual o texto do sumário é o mesmo apresentado no *Manual da Igreja* de 1951, sob o título de “Doctrinal Instruction for Baptismal Candidates”, já mencionado neste trabalho, que

inclui menção aos jogos de cartas como práticas “destruidoras de espiritualidade” (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1941),

Já em 1942, ao descrever detalhadamente um curso de formação de enfermeiros, uma das atas analisadas descreve que as atividades práticas desses profissionais compreendem também a promoção da prática de jogos pelos pacientes: “Entretenimento diverso e ocupação do paciente de acordo com a recomendação do médico: leitura, artesanato, jogos etc.” (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1942, em tradução livre). Em 1951 repete-se o voto de 1937 sobre educação visual, mas agora sob o título de “Standards for Motion Pictures and Telecasts”, com atualização no trecho já citado, que retrata tipos de filmes ou produções televisivas inaceitáveis: “Imagens que retratam cenas que são contrárias aos padrões e ideais adventistas do sétimo dia, como dança, jogo de cartas, aposta, bebida, vida noturna, farra, orgias, folia ou turbulência” (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1951, em tradução livre). Nota-se algumas modificações no texto, dando maior ênfase a diversões em variados tipos de festas.

Anos depois, em 1979, vota-se na comissão um extenso documento que delibera sobre questões de jogos de azar e apostas. O documento pontua que “deve-se notar que ‘jogar’ [gaming] é uma palavra alternativa para apostar [gambling]” (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1979, p. 292, em tradução livre), tornando os termos intercambiáveis, e fortalecendo a semântica de “aposta” sobre as menções a “jogo” ou “jogar”, especialmente nas traduções em língua portuguesa que frequentemente usam o termo “jogar” indistintamente. Apesar do documento se dedicar a tratar de jogos de azar, em sua conclusão revela sua amplitude:

Nas referências anteriores, ‘corridas de cavalos’, ‘jogos de azar’, ‘jogo de cartas’, ‘uma competição pugilística’, ‘competições atléticas de algum clube’, ‘apostas, a oferta de subornos e recompensas’, ‘vários jogos [games]’, ‘jogos [games] de todo tipo’ e ‘loterias’ são todos mencionados e incluídos na discussão geral de práticas hostis à vida cristã. A partir dessas palavras definitivas [...] podemos ser capazes de encontrar uma orientação que nos ajudará a nos relacionar adequadamente com a preocupação atual do mundo e as igrejas populares com a aposta [gambling] (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1979, p. 301, em tradução livre).

Já em 1988, há a descrição de uma série de ações comemorativas a serem realizadas pelos diversos níveis administrativos da IASD, demandando a produção de diversos itens, incluindo jogos:



[...] produzir para venda às divisões, uniões, associações e livrarias adventistas: 1) Broches e/ou adesivos "Eu Amo Missão". 2) Cartazes da missão (somente em inglês). 3) Materiais de treinamento para seminários missionários. 4) Cartões e calendários de oração da missão. 5) Vídeos da missão. 6) Jogos [games] de missão. 7) Quiz de missão para a Escola Sabatina. (GENERAL CONFERENCE COMMITTEE, 1988, p. 408, em tradução livre)

O último documento que abarca os termos games e correlatos é a “Declaração dos Adventistas do Sétimo Dia sobre os Jogos de Azar”, votado e divulgado em 2000. O objetivo do artigo não é somente associar os jogos de azar com o vício, mas especialmente deliberar sobre possíveis envolvimento da organização adventista com arrecadação e fundos provenientes de jogos de azar, como segue:

A organização da Igreja dos adventistas do sétimo dia não aceita rifas ou loterias para arrecadar fundos e insta os membros a não participarem em tais atividades, mesmo que bem intencionadas. A Igreja Adventista do Sétimo dia pede a todas as autoridades que previnam a crescente disponibilidade dos jogos com seus efeitos prejudiciais para os indivíduos e para a sociedade. A Igreja Adventista do Sétimo Dia rejeita jogos de azar e não solicitará nem aceitará fundos que sejam claramente provenientes deles (DECLARAÇÃO, 2000).

As atas analisadas demonstram que a maior preocupação da IASD em seus votos e comissões administrativas têm que ver com os jogos de azar e os males a eles associados. Contudo, a partir do final dos anos 1980 já surgem iniciativas “sacralizadoras” dos jogos, sempre com viés e finalidade evangelística, abordagem prioritária de grupos religiosos conservadores no uso de tecnologias midiáticas.

## **OS JOGOS DIGITAIS NA *ADVENTIST REVIEW***

O periódico *Adventist Review*, fundado em 1849 como órgão oficial da IASD em língua inglesa, é um farto memorial da história adventista. Diferentemente do manual e das atas até aqui analisadas, a revista, pela própria natureza da mídia, apresenta opiniões, análises e argumentações para além da precisão e economia da linguagem jurídico-normativa. Por essa razão em especial, a análise das menções a games no periódico é útil para avaliar se a compreensão adventista sobre jogos analógicos e práticas lúdicas e esportivas do passado encontra eco no discurso contemporâneo, pós-videogame.

Para tanto, a partir do já citado repositório da ASTR e novamente baseando-se em elementos de análise de conteúdo como feito na seção anterior, buscou-se nos

arquivos da revista *Adventist Review* os termos “video games”, “electronic games”, “computer games”, “arcade games”, “home games”, “entertaining games” e suas variantes. Contudo, o ASTR contém em seus registros as edições da revista até 1998, e a fim de trazer à tona citações ainda mais atuais, foi necessário ampliar a busca a outro repositório, aplicando os mesmos padrões de pesquisa, desta vez utilizando o campo de buscas do site oficial da *Adventist Review*: <https://www.adventistreview.org/>. Foram 53 ocorrências, abarcando edições de 1960 a 2019, sendo que a maioria delas traz menções aos games com sentido negativo, ainda que haja a presença de treze ocorrências de abordagem positiva, como mostra a tabela 3.

**Tabela 3 – Termos nas Publicações da *Adventist Review***

TERMO	TERMOS ASSOCIADOS	ABORDAGEM	ANO
<i>home games</i>	family, sociability, play together [família, socialização, jogar juntos]	positiva	1960 a 1965
<i>entertaining games</i>	family, sociability, play together [família, socialização, jogar juntos]	positiva	1965 a 1968
<i>electronic games</i>	Consumerism [consumismo]	negativa	1980
<i>computer game</i>	educational game [jogo educativo]	positiva	1982
<i>video games</i>	fad, hooked, cannot endorse, danger dehumanization [mania, viciado, não endossado, desumanização]	negativa	1983
<i>video games</i>	fad, sterile forbidden-fruit [mania, fruto estéril proibido]	negativa	1983
<i>video games</i>	maladies, sprained wrists, playing too many [doenças, pulsos torcidos, jogando demais]	negativa	1983
<i>computer game</i>	educational game [jogo educativo]	positiva	1983
<i>computerized games</i>	no work experience [sem experiência profissional]	negativa	1984
<i>computer game</i>	educational game [jogo educativo]	positiva	1984
<i>computer games</i>	comercial ad [anúncio comercial]	positiva	1984
<i>computer game</i>	educational game [jogo educativo]	positiva	1985
<i>computer game</i>	tips for educational games [dicas para jogos educativos]	positiva	1986
<i>video games</i>	tempt, drugs [tentação, drogas]	negativa	1989
<i>computer games</i>	christmas gifts [presentes de Natal]	negativa	1989
<i>video games</i>	violent themes, punching, shooting [temas violentos, soco, tiros]	negativa	1991
<i>video games</i>	limit the time [limitação de tempo]	neutra	1991
<i>computer games</i>	violence, physical retaliation [violência, retaliação física]	negativa	1993
<i>video games</i>	gratuitous violence, pernicious [violência	negativa	1994

	gratuita, perniciosidade]		
<i>video games</i>	banned, alcool, tabaco, disco e lotteries [proibição, álcool, tabaco, boate, loteria]	negativa	1996
<i>video games</i>	Violence [violência]	negativa	1997
<i>arcade games</i>	addictive, adult movies, horse races [viciante, filmes adultos, corridas de cavalo]	negativa	1997
<i>computer games</i>	Bible studies [estudos bíblicos]	positiva	1998
<i>video games</i>	Hypnotized, world of violence, aggression, and selfish competition. [Hipnotizado, mundo de violência, agressão, competição egoísta]	negativa	2003
<i>video games</i>	gratuitous gore [sangue gratuito]	negativa	2003
<i>video games</i>	secular [secular]	negativa	2005
<i>video games</i>	not allowed [não permitido]	negativa	2007
<i>video games</i>	violence, Coliseum, spiritual darkness [violência, coliseu, escuridão espiritual]	negativa	2007
<i>video games</i>	mentally sharper [mente mais aguçada]	positiva	2007
<i>video games</i>	violent, corrupting and harmful influences [violência, influências corruptoras e prejudiciais]	negativa	2008
<i>video games</i>	don't find true culture [não se acha cultura verdadeira]	negativa	2010
<i>video games</i>	Sport [esporte]	neutra	2011
<i>computer game</i>	Sleep disturbances [distúrbios do sono]	negativa	2011
<i>video games</i>	hostile actions and aggressive behaviors [ações hostis e comportamentos agressivos]	negativa	2011
<i>video games</i>	distracted [distrações]	negativa	2011
<i>video games</i>	irrelevance violent video games in gun issues [irrelevância dos videogames nos problemas com armas de fogo]	neutra	2012
<i>video games</i>	fantasy worlds [mundo de fantasia]	negativa	2012
<i>video games</i>	think critically [pensamento crítico]	neutra	2012
<i>board games</i>	nostalgia, happiness, and contentment [nostalgia, felicidade e pensamento crítico]	positiva	2012
<i>video games</i>	promoted violence [promoção de violência]	negativa	2013
<i>video games</i>	pop culture [cultura pop]	neutra	2013
<i>video games</i>	desensitized to murder and violence [insensível ao assassinato e violência]	negativa	2013
<i>video games</i>	Tyranny of smartphones, diabolical purposes [tirania dos smartphones, propósitos diabólicos]	negativa	2013
<i>play games</i>	Families, saturday night [família, sábado a noite]	positiva	2013
<i>video games</i>	addictive [viciante]	negativa	2013
<i>video games</i>	overwhelming dominance, influence for contrived images [dominação avassaladora, influência para imagens inventadas]	negativa	2013



video games	use the sidewalks even less [usar menos as calçadas]	negativa	2014
video games	violence, destroying virtual human beings [violência, destruir seres humanos virtuais]	negativa	2015
video games	stopped studying the Bible [parar de estudar a bíblia]	negativa	2017
board games	senior group [grupo de idosos]	neutra	2017
video games	culture violence [cultura de violência]	negativa	2018
video games	replete with spiritualism and supernatural themes [repletas de espiritualismo e temas sobrenaturais]	negativa	2018
board games	physical, mental, and social engagement [engajamento físico, mental e social]	positiva	2019

Fonte: Desenvolvidas pelos próprios autores.

A partir de 1960, antecedendo a ascensão dos videogames, encontra-se na revista uma sequência de anúncios comerciais de “home games”, que seriam jogos bíblicos, predominantemente analógicos. Foram encontradas 28 ocorrências do termo “home games” nesses anúncios em edições de 1960 a 1965, nas quais os jogos são sugeridos como oportunidades de socialização familiar e como ferramentas educacionais. De 1965 a 1968, esses jogos foram chamados de “entertaining games”, somando mais 20 ocorrências. Pela grande quantidade de menções repetidas encontradas em dezenas de anúncios, optou-se por apresentar as ocorrências de “home games” e “entertaining games” na tabela 1 em períodos. Um exemplo desses anúncios na *Adventist Review* pode ser visto na figura 1.

Figura 1 – Anúncio de Home Games Bíblicos na *Adventist Review*

For *Family* Sociability!

FASCINATING HOME GAMES TO PLAY TOGETHER—FOR ALL AGE GROUPS. THE HAPPIEST FAMILIES ARE THE ONES THAT HAVE REGULAR PERIODS OF RECREATION. THESE GAMES ARE EDUCATIONAL, TOO.



Select several from this list:

FOUR, SIXTEEN—Approximately 10 or older. One to 10 or 7 players. \$1.25	Bible Study—primary up-ward. Any number. \$1.25
F.A.M.—Ages 2 to 7. One or a group. \$1.50	Bible Geography—Judeans, youth adults. Any number. \$1.25
Manual Fun—10 or older. Three to 10 players. \$1.75	Bible Trivia—Judeans and upward. Three to 4 in a group. \$1.25
Bible Jeopardy—All ages. Two to 10 players. \$2.75	Spelling Game—Judeans and upward. Any number. \$1.00
Bible Snak—Judeans, youth, adults. Age number up to 20. \$1.75	Bible Groups and Bible and Judean Games (2 to 10—Young people of all ages. \$1.25
Bible Character—Youth and adults. Family circle or church group. \$1.25	

“Let the parents study to get up something to take the place of any disagreeable recreation. Give your children an opportunity to play that does good and happiness to you.” —Yeastle, vol. 1, p. 214.

Order From Your Book and Bible House  
Periodical Department  
REVIEW AND HERALD PUBLISHING ASSOCIATION, WASHINGTON 12, D.C.

Fonte: *Adventist Review*, 18 de fevereiro de 1960, p. 30



Das menções aos videogames, a primeira ocorreu em 1980 com leve conotação negativa associado ao consumismo, emitindo pouco juízo de valor sobre os jogos digitais. Na próxima ocorrência, cujo sentido é positivo, há o anúncio do game *Pick and Choose*, já abordado anteriormente, e que mostra a existência de algumas iniciativas de se utilizar jogos digitais para doutrinação ou para treinamento de estudantes da rede adventista de ensino nos Estados Unidos.

Em 1983, três fascículos da revista fazem menção negativa à influência dos jogos de videogame, que são caracterizados como manias que físgam a atenção, comparados ao “fruto proibido” da narrativa de Gênesis, além de destacar questões de saúde relacionadas ao vício e ao excesso de horas jogando.

Os videogames se tornaram mania. Alguns jogos envolvem tramas que os adventistas não podem endossar. Adventistas com computadores em casa deveriam ser mais rigorosos no uso do videogame; também devem ponderar o fato de que diversos países proibiram seu uso (JOHNSON, 1983, p. 14).

Apesar do teor de advertência de várias matérias na revista, há espaço para descrições de games religiosos. Um dos que chama a atenção é um anúncio publicitário de games “bíblicos” para computador. No anúncio são seis jogos, entre quizzes, jogos de palavras e de aventura nas terras bíblicas, com opção de utilizar um cupom de desconto na própria, como pode ser visto na figura 2.

Figura 2 – Anúncio de Games religiosos na *Adventist Review*

Now available

## BIBLE GAMES

### FOR YOUR HOME COMPUTER

Have fun while increasing your Bible knowledge. Choose several of these exciting new Bible computer games.



**Bible Word Games**  
Three games to test your knowledge of Bible words. 1. Bible Word Search. 2. Bible Word Fill-in. 3. Bible Word Match. Includes an answer key for each game.

**Egypt to Canaan**  
An adventure game based on the biblical story of Joseph. Move through a maze filled with traps and hazards. Requires strategy and knowledge of the Old Testament. For play on the Personal Land for one to four players. Includes a rule book. \$29.95.

**Bible Baseball**  
The spirit of the computer is another contrast in the exciting world of Bible Baseball. This computer game is fun to play. Contains 200 questions from the Old Testament. Ages 12 and up. \$29.95.

**Create-a-Quiz**  
A special version of the Bible that allows the player to create quizzes and instantly printing a worksheet name of a Bible character. Ages 12 and up. \$29.95.

**Stirrups**  
Test your skill in strategy and correctly spelling a worded name of a Bible character. Ages 12 and up. \$29.95.

**Ask for these games at your Adventist Book Center or send this coupon to ABC Mailing Service, Box 1112, Hagerstown, Maryland 21740.**

Title	Computer Version	Disk	Price
	<input type="checkbox"/> Disk	<input type="checkbox"/> Tape	
<input type="checkbox"/> Payment <input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> Card No. <input type="checkbox"/> MasterCard <input type="checkbox"/> Express			
Name	(Please print)	Subtotal	
Address		Add Sales Tax	
City	State	where applicable	
Zip		Package and handling	\$2.00
		Total	

**SEARCH**  
We make Bible learning fun.

Fonte: *Adventist Review*, dezembro de 1984, p. 24.

Contudo, mesmo com algumas menções pontuais de sentido positivo, de 1989 a 1997 diversas ocorrências retrataram negativamente os videogames e jogos digitais, por vezes associado às drogas, álcool, tabaco e, principalmente, temas violentos. A influência dos games violentos sobre o comportamento e a psique do indivíduo ganha espaço, e as orientações restritivas dos documentos analisados anteriormente são acompanhados de contundentes advertências espirituais, como segue:

Você pode escolher a maioria das coisas que entram em seu cérebro. Você escolhe quais livros vai ler, quais programas de televisão vai assistir e quais videogames vai jogar. [...] Se você joga muitos videogames violentos, fica mais violento (TETZ, 1997, p. 31).

De 1998 a 2003 não ocorreram mais menções aos videogames e jogos digitais na revista. Após esse período, menções ressurgiram iniciando uma sequência de cinco ocorrências negativas até o ano de 2007. A constatação inicial, nas palavras de uma das matérias, é de que os videogames “se tornaram muito aprimorados digitalmente e tecnologicamente avançados”, e “ficamos hipnotizados por um mundo de violência, agressão e competição egoísta” (HICHEZ, 2003). Os games são mencionados como veículos de violência gratuita e vistos como meios de entretenimento negativos. Essa sequência culmina com o artigo “Retorno ao Coliseu” (PIERCE, 2007), que equipara a experiência dos videogames ao entretenimento romano do primeiro século: “é como se o Coliseu Romano tivesse renascido”; “esses filmes e jogos simbolizam um estado de escuridão espiritual”; e “influenciam incidentes de violência real que resultam em sofrimento humano real” (PIERCE, 2007). A única menção positiva nesse intervalo é do artigo “Lembrar o quê?”, que relaciona games com aperfeiçoamento da memória (BLACKMER, 2007).

As ênfases negativas perduram nos anos seguintes, sempre mencionando questões como violência e comportamentos indesejados. Em 2012, dois artigos abordam superficialmente os videogames de maneira neutra. O primeiro, intitulado “Por quê?”, sugere que não é possível justificar os problemas e incidentes com armas de fogo através dos videogames (CAESAR, 2012). O segundo, intitulado “7 maneiras de ensinar às crianças o pensamento crítico” (HOPLER, 2012), sugere aos pais que ajudem suas crianças a tomarem decisões inteligentes sobre o consumo de mídia e games. Nos anos seguintes até a última menção encontrada nesta pesquisa e que data de 2019, predomina

a visão de que os jogos são promotores de violência, usados para propósitos diabólicos, sendo práticas viciantes que tendem a afastar seus adeptos do estudo da Bíblia. Vale ressaltar que, entre 2012 e 2019, ocorrem quatro menções positivas a games, ressaltando seu valor social e familiar, mas sempre em referência a jogos analógicos e nunca aos digitais, como se verifica na tabela 3.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação do adventismo do sétimo dia com os jogos, sejam eles analógicos, esportivos ou digitais, é ambígua e complexa, a exemplo do que ocorre com outras tradições protestantes e evangélicas, especialmente conservadoras. Sob o protagonismo dos escritos de Ellen White, cofundadora e profetisa da denominação, a Igreja Adventista do Sétimo Dia desenvolveu uma visão sobre os jogos e as práticas lúdicas a partir de pressupostos filosófico-teológicos promovidos por suas mensagens e escritos. A visão adventista sobre os jogos passa pela resistência à ficção e ao “irreal” como territórios da mentira e da falsidade, a exemplo da conflituosa relação da denominação com a mídia e as tecnologias de comunicação, mas se concentra mais intensamente na rejeição à competição e sua associação com atributos indesejáveis à comunidade adventista como rivalidade, egoísmo, brutalidade, vícios, compulsão etc. Somada a essa realidade há no pensamento whiteano e adventista a dicotomia recreação-divertimento que, longe de ser um mero jogo de palavras, representa o ideal da denominação para o uso do tempo livre e do lazer sob a perspectiva moral-utilitarista, em severa crítica às atividades lúdicas consideradas hedonistas, superficiais ou aderentes à problemas da vida boêmia e irreligiosa.

A análise da menção aos jogos nas diversas edições do *Manual da Igreja*, documento normatizador da denominação, e das atas de comissões e assembleias da sede mundial da igreja, revelam que a visão de jogo defendida por Ellen White impactou sensivelmente as deliberações e orientações oficiais dadas aos membros e afiliados. As diretrizes que esses documentos apresentam consistem majoritariamente em advertências e orientações restritivas e proibitivas, geralmente sob o viés de associação do jogo às práticas mundanas que oferecem perigo à saúde física, mental e,

especialmente, espiritual. Todavia, a partir da segunda metade do século 20, mais precisamente a partir dos anos 1980, há poucas, embora significativas ocorrências de menções positivas aos jogos, nos quais eles aparecem como podendo ter valor educativo e, acima de tudo, como meios e instrumentos evangelísticos.

A presença de videogames e jogos digitais no discurso adventista, entretanto, ocorre somente na revista *Adventist Review*, periódico oficial da Igreja Adventista do Sétimo Dia em língua inglesa, também a partir dos anos 1980. Nas páginas da revista os jogos digitais acompanham seus predecessores analógicos, com a primazia das abordagens negativas, repetindo-se basicamente as mesmas razões de outrora, advindas dos escritos de Ellen White e documentos eclesiais posteriores a ela, mas anteriores ao surgimento dos videogames e arcades. Mesmo com iniciativas lúdicas pontuais, a tradição adventista mantém uma relação ambígua com os jogos e com o lúdico, de forma que a aceitação dos games pela comunidade e pela denominação passa pela percepção de que essa forma de comunicação e arte necessita ser validada e legitimada por critérios de eficácia e adequação evangelísticas, em uma perspectiva sacro-utilitária.

Nota-se que, mesmo em uma época em que os games estão presentes em dispositivos móveis e redes sociais, e quando o fenômeno da gamificação se populariza, os posicionamentos mais recentes da denominação acerca dos videogames ainda reverberam um forte discurso de rejeição aos jogos digitais. As menções positivas mais claras e recentes limitam-se aos meios analógicos, que podem ser justificados pelo discurso adventista com mais facilidade por conta do potencial de promoção da interação social e familiar, distanciando-se *a priori* do conflito da tradição adventista com as tecnologias midiáticas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOUR, Ian. **Ethics in an Age of Technology**: The Gifford Lectures, Volume 2.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Martins Fontes: 1977.

BLACKMER, Sandra. Remember What? **Adventist Review**. July, 2007. Disponível em: <https://www.adventistreview.org/2007-1521-30>. Acesso em 17 abr. 2021.



BORNET, Philippe. Introduction: Games and religion in history. In: BORNET, Philippe; BURGER, Maya. **Religions in play: Games, Rituals, and Virtual Worlds**. Zurich: Pano Verlag, 2012.

BULL, Malcolm; LOCKHART, Keith. **Seeking a Sanctuary: Seventh-day Adventism and the American dream**. Bloomington, USA: Indiana University Press, 2007.

CAESAR, Lael. Why? **Adventist Review**. December, 2012. Disponível em: <https://www.adventistreview.org/2012-1534-33>. Acesso em 17 abr. 2021.

CAMPBELL, Heidi; GARNER, Stephen. **Networked Theology: negotiating faith in digital culture**. Grand Rapids: Baker Academic, 2016.

COOPER, Victor. Inside Washington. **Adventist Review**, December 1982, p. 21.

DANIELS, Bruce. **Puritans at play: leisure and recreation in Colonial New England**. New York: St. Martin's Griffin, 1995.

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: Unaspress, 2017. Cap. 8. p. 197-219.

**DECLARAÇÃO** dos Adventistas do Sétimo Dia sobre os Jogos de Azar. Centro de Pesquisas Ellen G. White: 2000. Disponível em: <http://www.centrowhite.org.br/declaracao-dos-adventistas-do-setimo-dia-sobre-os-jogos-de-aza/>. Acesso em 23 dez. 2020.

ELLIS, Lynelle. **Seventh-day Adventists and the movies: an historical and contemporary exploration of the conflict between Christianity and visual media**. Tese (Doutorado em Comunicação) – School of Communication & the Arts, Regent University, Virginia Beach.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2020 Essential facts about the video game industry**. 2020. Disponível em: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf). Acesso em 12 out. 2020.

EPSTEIN, Isaac. **Divulgação científica – 96 Verbetes**. Campinas: Editora Pontes, 2002.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Spring Meeting: March 9 - 11, 1937**. 1937. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1937-03.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Autumn Council**: October 21 - 29, 1941. 1941. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1941-10-AC.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Spring Meeting**: April 3 - 7, 1942. 1942. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1942-04-SM.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Autumn Council**: October 19 - 29, 1951. 1951. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1951-10-AC.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Minutes of Meeting**: October 5, 1979. 1979. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1979-10a.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GENERAL CONFERENCE COMMITTEE. **Annual Council**: October 4 - 11, 1988. 1988. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Minutes/GCC/GCC1988-10.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

GREGOR, Paul. Jogos de azar. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). **Enciclopédia Ellen G. White**. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018, p. 1011.

HEINTZMAN, Paul. **Leisure and spirituality**: biblical, historical, and contemporary perspectives. Grand Rapids: Baker Academic, 2015.

HICHEZ, Edward. Moving Beyond the Meaningless. **Adventist Review**, May 2003. Disponível em: <https://www.adventistreview.org/archives/2003-1520/story3.html>. Acesso em 17 abr. 2021.

HOPLER, Whitney. 7 Ways to Teach Kids Critical Thinking. **Adventist Review**. June, 2012. Disponível em: <https://www.adventistreview.org/2012-1517-26>. Acesso em 17 abr. 2021.

HORSFIELD, Peter. **From Jesus to the internet**: a history of Christianity and media. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOHNSON, William. Christ and the computer. **Adventist Review**, march 1983.

KNIGHT, George. Competição. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). **Enciclopédia Ellen G. White**. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018, p. 767-768.

\_\_\_\_\_. **Adventismo**: Origem e impacto do movimento milerita. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2020.

**MANUAL DA IGREJA:** Adventista do Sétimo Dia. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2015. Disponível em: <https://downloads.adventistas.org/pt/institucional/documentos-oficiais/manual-da-igreja-edicao-2015/>. Acesso em 14 out. 2020.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to Game Studies:** games in culture. Londres: Sage Publications, 2008.

MCARTHUR, Benjamin. Jogos e esportes. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). **Enciclopédia Ellen G. White.** Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018.

\_\_\_\_\_. Culture. In: AAMODT, Terrie; LAND, Gary; NUMBERS, Ronald (eds.). **Ellen Harmon White:** American Prophet. New York: Oxford University Press, 2014, pp. 244-261.

NIEBUHR, Helmut Richard. **Cristo e cultura.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

NOVAES, Allan. **O problema adventismo-televisão:** uma análise do pensamento adventista sobre a TV a partir da tipologia de H. Richard Niebuhr em Cristo e cultura. 2016. 322 f. Tese (Doutorado em Ciência da Religião) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

\_\_\_\_\_. **Cristo e cultura:** uma introdução crítica. São Paulo: Fonte Editorial, 2019.

\_\_\_\_\_. Seventh-day Adventist in the Digital Age. In GRANT, August et al. **Religion online:** how digital technology is changing the way we worship and pray. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2019.

NOVAES, Allan; MAGALHÃES, Carlos. Ficção audiovisual adventista: Um estudo netnográfico sobre as reações de internautas às produções da Igreja Adventista na plataforma de streaming Feliz7play. In: **Revista Eclesiástica Brasileira,** Petrópolis, volume 80, número 315, janeiro-abril de 2020, p. 61-85.

PIERCE, Seth. Return of the Coliseum. **Adventist Review.** August, 2007. Disponível em: <https://www.adventistreview.org/2007-1522-25>. Acesso em 17 abr. 2021.

SCHWARZ, Richard; GREENLEAF, Floyd. **Portadores de luz:** história da Igreja Adventista do Sétimo Dia. Engenheiro Coelho: Unaspres, 2009.

SCHULTZE, Quentin. “Evangelicals” uneasy alliance with the media. In: STOUT, Daniel e BUDDENBAUM, Judith. **Religion and mass media:** audiences and adaptations. Thousand Oaks: Sage Publications, 1996.

\_\_\_\_\_. Evangelicals' quest to find God's place in games. In: SCHULTZE, Quentin; WOODS JUNIOR, Robert (eds.). **Understanding Evangelical media: the changing face of Christian communication**. IVP Academics, 2008, p. 198-211.

SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH. **Church Manual**. [S. L.]: General Conference of Seventh-Day Adventists, 1932. Disponível em: <https://documents.adventistarchives.org/Resources/ChurchManuals/CM1932.pdf>. Acesso em 12 out. 2020.

SEVENTH-DAY ADVENTIST CHURCH. **Church Manual**. [S. L.]: General Conference of Seventh-Day Adventists, 1951. Disponível em: <http://documents.adventistarchives.org/Resources/ChurchManuals/CM1951.pdf>. Acesso em 12 out. 2020.

TETZ, Rosy. Lovely in, lovely out. **Adventist Review**, September 1997.

TIDWELL JUNIOR, Charles. Literatura e leitura. In: FORTIN, Denis e MOON, Jerry (orgs.). **Enciclopédia Ellen G. White**. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018, pp. 1041-1044.

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, p. 193-213.

WHITE, Ellen. **Educação**. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2003.

\_\_\_\_\_. **O lar adventista**. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2005.

ZAGAL, José P. **Ludoliteracy: defining, understanding and supporting games education**. Pittsburgh: Etc Press, 2010.

**Recebido em 23 de dezembro de 2020.**

**Aprovado em 20 de abril de 2021.**