



## DOSSIÊ “EVANGELIZAÇÃO NOS MEIOS DIGITAIS”

### “Jesus no controle”: reflexões sobre resenhas de jogos em sites de gamers cristãos

*“Jesus with the joystick”: reflections on game reviews on Christian gamer websites*

*“Jesus al control”: Reflexiones sobre reseñas de juegos en sitios de jugadores cristianos*

Allan Macedo de  
Novaes<sup>1</sup>

[orcid.org/0000-0003-2149-6001](https://orcid.org/0000-0003-2149-6001)  
[allanmnoaes@gmail.com](mailto:allanmnoaes@gmail.com)

Recebido em: 25/04/2023.

Aprovado em: 21/07/2023.

Publicado em: 18/12/2023.

**Resumo:** No contexto cristão, especialmente entre grupos conservadores, há uma variedade de respostas sobre o consumo de jogos digitais, que vão desde críticas duras a elogios entusiásticos. Diante disso, comunidades e ambientes digitais de “gamers cristãos” procuram ressignificar o engajamento dos fiéis com jogos eletrônicos, imbuindo nessa vivência elementos identitários típicos da compreensão do papel instrumental que o lúdico deveria ocupar nas vivências do religioso. Um dos elementos em que essa ressignificação é mais notável e que é muito presente nesses ambientes é a resenha de jogos (em inglês, *game review*). Essa modalidade literário-jornalística mostra-se oportuna para a identificação de uma forma elementar da filosofia cristã sobre os jogos. Logo, nessa relação de tensão entre os cristãos e os games, o presente trabalho se propõe a identificar alguns dos pressupostos morais e teológicos que estão presentes nessa relação conflituosa, com base em critérios de avaliação de resenhas/críticas de jogos em sites de *gamers* cristãos de língua inglesa e portuguesa. Portanto, por meio de elementos de análise do conteúdo, o artigo realizou um levantamento comparativo dos critérios de resenhas de jogos nesses sites identificando que a maioria utiliza como critérios de avaliação de jogos metodologias de classificação indicativa de *games*, assim como a presença de elementos não-cristãos na narrativa e mecânicas dos jogos.

**Palavras-chaves:** jogos; cristianismo; resenha; lazer.

**Abstract:** In the Christian context, especially among conservative groups, there are a variety of responses to the consumption of digital games, ranging from harsh criticism to enthusiastic praise. In view of this, “Christian gamers” communities seek to reframe the engagement of religious people with video games, imbuing this experience with the understanding of the instrumental role that the ludic should occupy in the experiences of the religious people. One of the elements in which this resignification is most notable and which is very present in these environments is the game review. This literary-journalistic genre proves to be opportune for the identification of an elementary form of the Christian philosophy on games. Therefore, in this relationship of tension between Christians and games, the present work proposes to identify some of the moral and theological assumptions that are present in this conflicting relationship, based on evaluation criteria of reviews of games on Christian gamer in English and Portuguese websites. Therefore, through elements of content analysis, the article carried out a comparative survey of the game review criteria on these sites, identifying that most of the sites analyzed use parental guidance methodologies as game evaluation criteria, as well as the presence of non-Christian elements in the game’s narrative and mechanics.

**Keywords:** games; Christianity; game review; leisure.

**Resumen:** En el contexto cristiano, especialmente entre los grupos conservadores, hay una variedad de respuestas al consumo de juegos digitales, que van desde las duras críticas hasta los elogios entusiastas. Frente a ello, las comunidades y entornos digitales de “gamers cristianos” buscan replantear el compromiso de los religiosos con los juegos electrónicos, imbuendo esa experiencia



<sup>1</sup> Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP).

de elementos identitários propios de la comprensión del rol instrumental que lo lúdico debe ocupar en las experiencias de los religiosos. Uno de los elementos en los que más se nota esta resignificación y que está muy presente en estos entornos es en la reseña de juegos. Esta modalidad literario-periodística se muestra oportuna para la identificación de una forma elemental de la filosofía cristiana sobre los juegos digitales. Por lo tanto, en esta relación de tensión entre cristianos y juegos, el presente trabajo se propone identificar algunos de las motivaciones morales y teológicas que están presentes en esta relación conflictiva, a partir de criterios de evaluación de reseñas de juegos en sitios de gamers cristianos en inglés y em portugues. Por lo tanto, a través de elementos de análisis de contenido, el artículo realizó un levantamiento comparativo de los criterios de análisis de juegos en estos sitios, identificando que la mayoría de los sitios analizados utilizan metodologías de clasificación etária de juegos como metodologías de evaluación, así como la presencia de elementos no cristianos en la narrativa y la mecánica del juego.

**Palabras clave:** juegos; cristianismo; reseña; ocio.

## 1 Introdução

Os jogos estão inegavelmente afetando a maneira como nos socializamos e nos comunicamos e a maneira como pensamos sobre o mundo. Com um campo de pesquisa emergente, os estudos de jogos – também chamado de *game studies* – enfrentam atualmente os desafios de criar sua própria identidade e manter um diálogo ativo com outras disciplinas (MÄYRÄ, 2008).

Um dos campos acadêmicos que também se concentra na análise dos jogos são os estudos religiosos, para os quais os jogos são “um importante local de exploração da interseção entre religião e cultura contemporânea que nos ajuda a entender o que é religião” (CAMPBELL; GRIEVE, 2014, p. 2). No entanto, ainda há um tratamento desqualificante dos jogos como objetos de investigação acadêmica quando se trata da relação com o estudo da religião. Um dos motivos consiste na ideia de que os jogos são frequentemente considerados como formas de expressão artificiais, violentas ou imorais (BOSMAN, 2019). Além disso, especialmente a partir de algumas vertentes dos estudos teológicos e religiosos, os jogos são analisados a partir de pressupostos conservadores, como a ideia de que a cultura pop é profana, perversa e/ou moralmente degradante.

No contexto cristão, especialmente entre cató-

licos e evangélicos conservadores, há uma variedade de respostas sobre o consumo de jogos, que vão desde críticas duras a elogios entusiásticos, como aponta Schut (2013). Esse cenário explica o fato de a religião ser um fator determinante na forma como os cristãos vivenciam os jogos, especialmente os eletrônicos e digitais, “no que diz respeito às escolhas e comportamentos que exibem durante o decorrer do jogo”, e “no que diz respeito à forma como interpretam o conteúdo de seus jogos” (LUFT, 2014, p. 155). Há uma perspectiva excessivamente utilitarista que restringe o papel do lúdico e do lazer na experiência cristã.

Portanto, nessa relação de tensão entre os cristãos e os jogos, o presente trabalho se propõe a identificar alguns dos pressupostos morais e teológicos por trás dessa atitude, a partir de critérios de avaliação de resenhas de jogos em sites cristãos sobre jogos. A resenha, ou como o gênero é chamado em inglês, o *review*, segundo Melo (1994, p. 125), corresponde a uma “apreciação das obras-de-arte ou dos produtos culturais, com a finalidade de orientar a ação dos fruidores ou consumidores”. E é exatamente por sua característica analítica mais do que descritiva que esse gênero literário-jornalístico se apresenta como uma modalidade oportuna para a identificação de uma forma elementar da filosofia cristã sobre os jogos.

Para o presente estudo, foram escolhidos quatro sites em língua inglesa – *Christ Centered Gamer*, *Video Games and The Bible*, *Geeks Under Grace* e *Christian Spotlight Guide to Games* – e um em língua portuguesa – *Muito além dos videogames*. Esses sites trazem diversas análises em forma de resenhas, cujo objetivo é fornecer aos cristãos orientações sobre jogos de uma perspectiva religiosa e moral. Assim, o presente artigo se propõe a realizar uma análise comparativa dos critérios de resenhas de jogos nesses sites a fim de identificar quais são os pressupostos morais e religiosos mais presentes nesses textos, revelando quais são as visões que a cultura cristã *gamer* lança sobre a indústria de jogos e sobre a prática do jogar.

## 2 Resenha de jogos e a cultura gamer cristã

Sabe-se que as resenhas de jogos – em inglês *game reviews* – são uma das principais formas de jornalismo de *game* e uma das formas predominantes de discurso sobre jogos (ZAGAL; LADD; JOHNSON, 2009). Mesmo considerando as resenhas de jogos como um material informativo eficaz para orientar decisões de compra, ou para promover dicas de jogabilidade, entre outras perspectivas de mercado e de orientação prática, resenhas de jogos são "sem dúvida uma influência na forma como as pessoas veem, entendem e falam sobre jogos" (ZAGAL; LADD; JOHNSON, 2009, p. 215).

Dois estudos que se concentraram em uma análise de resenhas de jogos podem nos ajudar a identificar uma visão geral dos elementos e critérios que são usados nesse gênero. No estudo de Zagal, Ladd e Johnson (2009, p. 215) procurou-se "ter uma noção dos tipos de coisas que aparecem, ou são rotineiramente discutidas, nas análises de jogos". Os três autores identificam nove temas ou elementos repetidamente presentes na maioria das resenhas de jogos: descrição (recursos, modos e características do jogo), experiência pessoal (emoções sentidas devido ao jogo), conselhos ao leitor (recomendações e estratégias para o sucesso no jogo), sugestões de design (discussão sobre recursos e melhorias do jogo), contexto de mídia (relações do jogo com outras linguagens de mídia), contexto de jogo (relação do jogo com jogos lançados anteriormente), tecnologia (papel do hardware), hipóteses de design (objetivos de design que desenvolvedores tinham para o jogo) e indústria (questões da indústria de jogos).

Já o estudo de Berimbau (2018) lista oito elementos, a saber, gráficos, jogabilidade, história, música e som, mecânica do jogo, desenvolvimento, marketing e origem do jogo. Ao selecionar e analisar uma amostra de resenhas de jogos, Berimbau (2018, p. 116) percebeu que a experiência do jogador e a própria jogabilidade eram a tônica dos textos. Por outro lado, ele defende a ideia de que é preciso considerar outros aspectos centrais do jogo para além dos oito temas que

possuem presença frequente no gênero resenha de jogos e que estiveram ausentes na amostra que ele investigou: o território estético e sua relação com a experiência lúdica; a construção da simulação, com seus objetivos, permissões e formas de comunicação com o usuário e problemas de design de jogos mais explícitos além do desempenho do usuário.

É o escopo deste artigo, entretanto, trabalhar com o gênero de resenhas cristãs de jogos. Por resenhas cristãs de jogos entende-se um gênero no qual a resenha jornalística de jogos é feita a partir de perspectivas e pressupostos bíblico-cristãos. Cabe ressaltar que não se trata de resenhas de jogos cristãos, que se referem a jogos religiosos e que podem ser feitas sem a presença de pressupostos bíblico-cristãos.

As resenhas cristãs de jogos configuram um subgênero das resenhas de jogos e são derivadas, como explica Luft (2014, p. 155), da existência de uma cultura de jogadores denominada de "*gamers* cristãos", um grupo que "media seu *gameplay* através das lentes da religião". Embora existam áreas significativas de sobreposição entre os jogadores cristãos e jogadores tradicionais (sendo esse último grupo aquele para o qual ser ou não cristão não é determinante para sua relação com os jogos), os *gamers* cristãos também exibem traços que os distinguem como uma cultura única. Uma das principais diferenças é que os *gamers* cristãos negociam seus interesses para se adequarem aos seus valores religiosos, tendendo a evitar jogos que possuam conteúdos que envolvam linguagem vulgar, cenas sexualmente sugestivas e questões violentas (LUFT, 2014).

Essa negociação que os jogadores cristãos fazem entre seus valores religiosos e seus interesses lúdicos se materializa por meio de resenhas de jogos, que acabam articulando pressupostos morais e religiosos para além da estrutura convencional do gênero. Portanto, as resenhas cristãs de jogos adicionam às regras do gênero de resenha de jogos elementos distintivos da cultura gamer cristã.

### 3 Análise de estrutura editorial de resenhas cristãs de jogos

Como Zagal, Ladd e Johnson (2009) e Berimbau (2018) demonstraram, há temas e métricas recorrentes nas resenhas de jogos. Elementos como *game design*, tecnologia e experiência do usuário foram descritos pelos estudiosos mencionados como sendo presenças frequentes na estrutura editorial das resenhas de jogos. Todavia, não se pode dizer o mesmo de resenhas cristãs de jogos, que careciam de uma análise mais detalhada da sua estrutura editorial, de forma a se avaliar como elas dialogam com os elementos convencionais do gênero resenha de jogos e como adiciona elementos não convencionais baseados na perspectiva religiosa cristã.

Portanto, este artigo pretendeu identificar elementos morais e religiosos nas resenhas cristãs de jogos que funcionam como um sistema de critérios de avaliação que ultrapassam aqueles identificados por Zagal, Ladd e Johnson (2009) e Berimbau (2018). Para isso, por meio de elementos de análise do conteúdo (BARDIN, 1977), procurou-se identificar uma estrutura ou padrão editorial de resenhas cristãs de jogos de um grupo de sites de gamers cristãos em inglês e em português, a saber: *Christ Centered Gamer*<sup>2</sup>, *Video Games and The Bible*<sup>3</sup>, *Geeks Under Grace*<sup>4</sup>, *Christian Spotlight Guide to Games*<sup>5</sup>, e *Muito além dos videogames*<sup>6</sup>.

Primeiramente, identificou-se se os sites apresentam em alguma seção explicações explícitas sobre a metodologia por trás das resenhas de jogos. Em segundo lugar, procurou-se identificar uma estrutura ou padrão editorial nas resenhas de cada site de forma que fosse possível identificar os critérios que guiaram a análise.

Como dito, alguns dos sites têm um espaço explícito para apresentar seus critérios por trás das resenhas de jogos. É o caso de *Video Games and The Bible* em uma seção chamada "Game Coverage Criteria" (em tradução livre: "Critérios

de Cobertura de Jogos"). O objetivo das resenhas de jogos no *Video Games and The Bible* (2022) é analisar os títulos futuros e/ou lançados que eles entendem que podem ser consumidos por cristãos, tentando abordar o conteúdo dos jogos e "quaisquer preocupações potenciais". VGB (2022) apresenta seus critérios por meio das seguintes perguntas:

Sua história/jogabilidade contém elementos antibíblicos (feitiçaria também conhecida como magia, "outro Jesus" etc.)? Até onde essa influência se estende?

É familiar? Existem elementos de palavrões, sexualidade ou violência excessiva que podem ofender nosso público?

É único? Ele fornece uma experiência de jogo ou muda um gênero que não vimos antes?

É bom? É um lançamento de qualidade ou um título de acesso antecipado que é divertido e jogável em seu estado atual?

Tem rejogabilidade? Ele oferece uma experiência significativa pelo preço que cobra?

A mesma lógica de critérios por meio de perguntas ocorre no site *Christian Spotlight Guide to Games* (2022), que divide as preocupações das resenhas de jogos nas seguintes áreas: "Perspectiva Cristã/Moral" ("O jogo é anticristão e imoral de alguma forma?"); "Violência" ("É violento? Incentiva comportamentos violentos?"); "Conteúdo adulto" ("Encontros sexuais, nudez ou material sugestivo ou sexualmente imoral?"); e "Jogo de jogo" ("O jogo é divertido de jogar?").

Diferentemente dos dois sites anteriores, o *Christ Centered Gamer* (BONGIORNO, 2022) traz apenas uma breve instrução sobre os critérios de resenhas de jogos na seção "Sobre nós", conforme segue:

*Christ Centered Gamer* analisa os videogames de dois pontos de vista. Analisamos os jogos em um nível secular com base em seus gráficos, som, estabilidade e experiência geral de jogo. Se você está preocupado com quão familiar é um jogo, temos uma pontuação moral separada que analisa violência, linguagem, conteúdo sexual, referências ocultas e outras questões éticas.

<sup>2</sup> Disponível em: [christcenteredgamer.com](http://christcenteredgamer.com). Acesso em: 25 abr. 2023.

<sup>3</sup> Disponível em: [videogamesandthebible.com](http://videogamesandthebible.com). Acesso em: 24 abr. 2023.

<sup>4</sup> Disponível em: [geeksundergrace.com](http://geeksundergrace.com). Acesso em: 24 abr. 2023.

<sup>5</sup> Disponível em: [christiananswers.net/home.html](http://christiananswers.net/home.html). Acesso em: 24 abr. 2023.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://muitoalmdosvideogames.com.br>. Acesso em: 25 abr. 2023.

Por outro lado, *Geeks Under Grace* é o único site que não apresenta explicitamente seus critérios em uma seção própria – só é possível conhecê-lo analisando uma resenha de jogo propriamente dita.

Após esta primeira visão geral, foi necessário estabelecer uma amostra não probabilística típica (DIONNE; LAVILLE, 1999) de resenhas de jogos de cada um dos sites descritos entre 2014 a 2022. O tipo de amostragem se justificou pela necessidade de selecionar resenhas que contemplassem todos os critérios apresentados na seção metodológica do site em questão. Além disso, houve necessidade de escolher resenhas de jogos com os quais o autor tivesse mínima familiaridade, uma vez que ter jogado o jogo ou ter assistido *gameplays* do jogo seria fundamental para se compreender as descrições e análises feitas pelos sites. Dessa forma, o objetivo foi encontrar uma estrutura de avaliação que confirmasse os parâmetros explicitados nas seções de metodologia e critérios.

Em *Geeks Under Grace*, por exemplo, na resenha do jogo *Green Hell VR*, intitulada "Na selva, na selva poderosa" (LOWERY, 2022) há, após um espaço com informações gerais (desenvolvedora, editora, gênero, plataformas e data de lançamento), uma seção intitulada "Guia de conteúdo". Nesta seção, há seis elementos morais/religiosos: "conteúdo espiritual", "violência", "drogas/álcool", "linguagem", "conteúdo sexual/nudez" e "outros conteúdos negativos".

*Green Hell* é um jogo de sobrevivência no qual o jogador, em uma visão em primeira pessoa com óculos de realidade virtual, deve enfrentar diversos desafios em uma selva tropical – fome, clima, animais etc. O jogador pode consumir algumas plantas que possuem efeitos alucinógenos, por isso a resenha aponta essa preocupação. A violência é um elemento que recebe atenção, uma vez que, durante o jogo, o jogador deve fabricar armas como machados, lanças e arcos, e precisa lutar contra onças, cobras e até tribos de nativos hostis. A resenha também destaca os temas espirituais não cristãos com preocupação. Ela descreve o jogador enfrentando cenas que

retratam "tribos dançando e cantando ao redor do fogo" e "totens e outros objetos feitos de ossos e partes de animais representando sua cultura, que também se enquadra em imagens perturbadoras" (LOWERY, 2022).

A resenha "*Elden Ring*" no *Christ Centered Gamer* apresenta uma análise dicotômica mais explícita do que os outros sites. A revisão separa a análise do conteúdo e design do jogo da análise de seu conteúdo moral e religioso. Isso ocorre claramente na seção "Pontuação do jogo", composta por elementos como gráfico, som, controles etc., cuja métrica varia de 0% a 100% em uma lógica de "quanto maior melhor" (BONGIORNO, 2022). Depois, há na resenha a seção "Pontuação de moralidade", que apresenta uma métrica de 0 a 10, em que quanto menor é a nota, mais problemático e desaconselhável é para o cristão. O jogo "*Elden Ring*" alcançou as seguintes notas: violência (4/10), linguagem (8/10), conteúdo sexual (6/10), oculto/sobrenatural (3,5/10) e cultural/moral/ético (10/10).

Na análise do jogo "*Beyond Good and Evil*", no site *Christian Spotlight Guide to Games*, temos novamente uma pontuação religiosa e moral chamada "classificação cristã" de 1 (ruim) a 5 (bom). A resenha é construída a partir de preocupações sobre violência, linguagem e conteúdo sexual. Há também preocupações com temas espirituais não cristãos, uma vez que o protagonista do jogo aparece em uma cena de meditação budista.

Em *Video Games and The Bible*, a resenha do jogo "*Papers, please*" traz uma conclusão na qual o autor descreve o jogo como mais adequado para "jogadores maduros com consciência desenvolvida e senso claro de certo e errado" (NELSON, 2014). "*Papers, please*" é um jogo ambientado em um país comunista opressivo fictício, onde o jogador joga como inspetor de um posto de fronteira, decidindo quem entra no país. O jogador deve tomar decisões morais difíceis, por isso existe na resenha uma seção intitulada "Potenciais preocupações", da seguinte forma: "Fortes palavrões são frequentemente usados ao longo do jogo"; "A nudez também está presente na forma de exames usados para detectar drogas, contrabando, etc.";

“Cenas de violência intensa são renderizadas em animação pixelizada” (NELSON, 2014).

O único<sup>7</sup> site de gamers cristãos em português é o que apresenta menos material para análise. Em primeiro lugar, porque se encontra desatualizado – *Muito além dos videogames* (2022) adicionou conteúdo novo pela última vez em setembro de 2022 como se pode constatar em seu perfil na rede social Instagram (<https://www.instagram.com/muitoalem dosvideogames>). Em segundo lugar, pois o conteúdo das resenhas encontra-se como conteúdo não no site, mas na revista digital de mesmo nome – *Muito além dos videogames* – no formato .pdf, estando disponível gratuitamente, com exceção da última edição.

*Muito além dos videogames* identifica-se como um “projeto literário independente” que procura abordar “os jogos de videogames, especialmente os retrôs, dentro de uma cosmovisão cristã” (MAV, 2022). O foco anunciado da revista são “a nostalgia e a amizade, com muita informação, diversão e a propagação de valores fundamentais como a família e a fé” (MAV, 2022). Como já mencionado, diferentemente dos sites analisados até aqui, as resenhas de *Muito além dos videogames* encontram-se nas sete edições da revista de mesmo nome lançadas entre 2020 e 2022.

A última página de conteúdo da revista, antes dos espaços dedicados aos anunciantes, é destinada à apresentação de um verso bíblico juntamente com a lista de nomes de apoiadores do projeto. Com exceção de artigos opinativos que fazem conexões de games antigos com *insights* espirituais, não há presença explícita de questões religiosas ou teológicas nas revistas, que funcionam mais como uma homenagem retrô feita por *gamers* cristãos do que análises de jogos da perspectiva cristã.

Um exemplo desses textos opinativos, com reflexões religiosas e que não configuram resenhas de jogos sob o viés da cosmovisão bíblico-cristã é um trecho do texto sobre o jogo *Sonic X-Treme*, que foi anunciado, mas nunca lançado pela Sega

por problemas de desenvolvimento, como pode se ver no parágrafo a seguir.

Numa história marcada por brigas de egos, disputas de interesse, divisão interna, conflito entre a SEGA do Japão e dos EUA, dificuldade dos programadores, mudanças bruscas de rumo no projeto, falta de comunicação e propósitos claros, inveja e ciúmes no uso das engines, ganância, mentiras e orgulho por parte dos desenvolvedores e executivos, os anos se passaram, o Saturn morreu e Sonic X-Treme nunca viu a luz do dia para tristeza dos jogadores, proprietários do Saturn e fãs da Sega e do Sonic. Uma mancha na gloriosa história do Sonic e da SEGA... A Bíblia diz ‘Porque toda a lei se cumpre numa só palavra: amarás ao teu próximo como a ti mesmo. Se vós porém, vos mordeis e devorais uns aos outros, vede que não sejais mutuamente destruídos’, Gálatas 5.14-15. Que sejamos unidos em nossos projetos e não inimigos, estamos juntos e só temos a ganhar, e isso vale para cada esfera da vida. Que o amor de Jesus mantenha-nos fortes, vivos e vitoriosos, ao contrário do extremo game cancelado do ouriço azul da SEGA! (MIGUEL, 2022, p. 21).

Já nas resenhas, ainda que com a predominância do tom de eulogia, percebe-se a presença de diversos elementos de análise de jogos conforme descritos por Zagal, Ladd e Johnson (2009) e Berimbau (2018), como questões de tecnologia, mecânicas de *game design* e indústria de games. No entanto, não há a inclusão de preocupações morais ou religiosas explícita como nos sites em inglês, fazendo com que o *Mundo além dos jogos* seja o único exemplar do corpus com essas características.

#### 4 A presença de elementos de classificação indicativa nas resenhas cristãs de jogos

Ao analisar os critérios de avaliação e uma amostra de resenhas de jogos dos sites *Christ Centered Gamer* (CCG), *Video Games and The Bible* (VGB), *Geeks Under Grace* (GUG), *Christian Spotlight Guide to Games* (CSGG) e *Muito além dos videogames* (MAV), fica evidente que a trinca violência/linguagem vulgar/sexo está presente e consiste na maior preocupação das resenhas

<sup>7</sup> No levantamento prévio de sites de *gamers* cristãos em português feito para este artigo foi achado o blog *Gospel games* (<http://gospelgames.blogspot.com>). A não inclusão dele no corpus se deu porque o blog, cujo mote é “análise de jogos de conteúdo cristão”, não se configura como um espaço que analisa quaisquer tipos de jogo sob a perspectiva cristã, a despeito do que indica o título.

cristãs, como Luft (2014) havia sugerido. As exceções são o site e as revistas digitais em português intituladas *Muito além dos videogames*.

Todos os sites em inglês incluem como preocupações morais elementos típicos de controle parental e classificação indicativa, especialmente as categorias de análise do *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), órgão norte-americano que classifica jogos e outros produtos midiáticos, recomendando para quais faixas etárias os determinados produtos midiáticos seriam apropriados. O manual de classificação da ESRB, chamado de *Ratings Guide* (ESRB, 2022), possui descritores de conteúdo que indicam questões nos jogos que

podem despertar preocupação, como "substâncias", no caso tóxicas ou nocivas, "sangue", "violência", "humor", "linguagem", "nudex", "apostas", "sexualidade", etc. Assim, a maioria dos critérios de resenhas cristã de jogos dos sites analisados neste artigo demonstraram preocupações com todos os descritores do ESRB, exceto "humor". Excetuando-se o site em português, temos o seguinte panorama: "violência", "sexualidade" e "linguagem" estão presentes em todos os sites, enquanto "substâncias" estão presentes em metade deles e "apostas" e "humor" não aparecem em nenhum deles. No Quadro 1, esse retrato fica mais claro.

**QUADRO 1** – Presença de descritores de conteúdo do ESRB nas resenhas de jogos de sites de gamers cristãos

Temas ESRB	CCG	VGB	GUG	CSGG	MAV
Substâncias	Não	Não	Sim	Não	Não
Sangue	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Violência	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Humor	Não	Não	Não	Não	Não
Linguagem	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Nudez	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Apostas	Não	Não	Não	Não	Não
Sexualidade	Sim	Sim	Sim	Sim	Não

Fonte: Adaptado de ERBS (2022).

Portanto, pode-se afirmar que existe uma forte afinidade entre os descritores de conteúdo do ESRB e as preocupações das resenhas cristãs de jogos. As categorias da ESRB são dados frequentemente presentes em resenhas "seculares" de jogos, mas a diferença entre resenhas "seculares" e resenhas cristãs é que as segundas enfatizam e aprofundam cada um dos elementos éticos/educacionais envolvidos na classificação indicativa. As resenhas cristãs procuram entender como os descritores da ESRB ofendem os valores cristãos e/ou se opõem à tradição religiosa.

Além dos temas ético-morais baseados na ESRB, alguns dos sites e resenhas de jogos analisados apresentam preocupações religiosas e

"espirituais". Dois sites – *Geeks Under Grace e Video Games e The Bible* – demonstram incômodo com cenas ou diálogos nos jogos que descrevem tradições e valores de religiões não cristãs, criticando também elementos de religiões não institucionalizadas como magia, esoterismo ou fantasia. A ideologia por trás dessa abordagem teológica pode apontar para restrições ao diálogo inter-religioso e potencializar uma perspectiva de demonização do outro. Embora essa abordagem não seja tão presente quanto a de descritores de conteúdo do ESRB, ela indica que existem demandas e expectativas dos leitores cristãos das resenhas quanto a um posicionamento dos autores a respeito do chamado "paganismo" e

outras manifestações religiosas não cristãs. O Quadro 2 ilustra essa análise.

**QUADRO 2** – Preocupações com questões não cristãs nos sites de gamers cristãos

	CCG	VGB	GUG	CSGG	MAV
<b>Preocupações com questões não cristãs</b>	Não	Sim	Sim	Não	Não

Fonte: Adaptado de ERBS (2022).

Com isso, pode-se dizer que questões morais e comportamentais predominam sobre as religiosas em uma comparação direta entre a presença de elementos de classificação indicativa *versus* temas não cristãos. Todavia, mesmo em menor número, há sites que levam em consideração a presença ou não de elementos religiosos do budismo, xintoísmo, religiões afro, etc., na construção da resenha e na recomendação e avaliação dos jogos.

## 5 Considerações finais

As resenhas cristãs de jogos articulam códigos morais e pressupostos religiosos, funcionando como uma forma rudimentar de filosofia ou teologia cristã dos jogos. Além de servirem como prestação de serviços ao apresentar características dos jogos, orientando usuários na decisão de compra, as resenhas religiosas apresentam preocupações ético-morais e religiosas que julgam ser importantes para a avaliação do gamer cristão.

Ao analisar a estrutura editorial de quatro sites de gamers cristãos em língua inglesa e um em língua portuguesa, constatou-se que a trinca violência/linguagem vulgar/sexo é o fator mais recorrente na hora de se resenhar e avaliar um jogo. Cabe ressaltar que elementos técnicos como *game design*, tecnologia, experiência do usuário, entre outros, também estão presentes, assim como é comum em resenhas "seculares" de jogos. Todavia, a presença de elementos religiosos não cristãos é motivo de preocupação, já que essa temática faz parte das métricas de avaliação de uma boa parte dos sites analisados.

Há também forte conexão entre os fatores de avaliação de jogos por *gamers* cristãos e descritores de conteúdo de classificação indi-

cativa, evidenciando que aspectos ético-morais e educacionais são motivo de zelo por parte da comunidade de *gamers* cristãos. A diferença entre o sistema da classificação indicativa e a metodologia por trás das resenhas cristãs de jogos é que os elementos comportamentais analisados (sexualidade, violência, etc.) ganham contornos religiosos e se somam às preocupações com a presença de elementos não cristãos.

## Referências

- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Martins Fontes, 1977.
- BERIMBAU, Mauro. Video games ou hambúrgueres? As análises de jogos digitais da mídia especializada e as críticas subjetivas dos fãs. In: CARVALHO, Eric (org.). *Comunicação e cultura geek*. São Paulo: Casper Libero, 2018. p. 104-121.
- BONGIORNO, Steve. Elden Ring (PC). *Christ Centered Gamer (CCG)*, [S. l.], 2022. Available at: <https://www.christcenteredgamer.com/reviews/pc-mac/8073-elden-ring-pc>. Accessed on: Abr 25 2023.
- BOSMAN, Frank. *Gaming and the divine: a new systematic theology of video games*. New York: Routledge, 2019.
- CAMPBELL, Heidi; GRIEVE, Gregory Price. Introduction. In: CAMPBELL, Heidi; GRIEVE, Gregory Price. (ed.). *Playing with religion in digital games*. Bloomington: Indiana University Press, 2014. p. 1-21.
- CHRISTIAN SPOTLIGHT'S GUIDE TO GAMES (CSGG). Our mission. *Christian Answers.Net*, Frankfort, 2022. Available at: <https://christiananswers.net/spotlight/games/home.html>. Accessed on: Abr 24 2023.
- DIONNE, Jean; LAVILLE, Christian. *A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em Ciências Humanas*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (ESRB). Ratings guide. *ERBS*, New York, 2022. Available at: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>. Accessed on: Abr 24 2023.
- LOWERY, Laurence. Review Green Hell VR: in the jungle, the mighty jungle. *Geeks Under Grace (GUG)*, [Denver], May 14, 2022. Available at: <https://geeksundergrace.com/gaming/review-green-hell-vr/>. Accessed on: Abr 24 2023.



LUFT, Shanny. Hardcore Christian gamers: how religion shapes evangelical play. In: CAMPBELL, Heidi; GRIEVE, Gregory Price (ed.). *Playing with religion in digital games*. Bloomington: Indiana University Press, 2014. p. 641-664.

MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies: games in culture*. London: Sage Publications, 2008.

MELO, José Marques de. *A opinião no jornalismo brasileiro*. Petrópolis: Vozes, 1994.

MIGUEL, Luiz. Sonic X-Treme e o extremo da desunião. *Muito Além dos Videogames (MAV)*, Piumhi, n. 5, p. 20-21, dez. 2021.

MUITO ALÉM DOS VIDEOGAMES (MAV). Nossa empresa. *Muito além dos videogames (MAV)*, Piumhi, 2022. Disponível em: <https://muitoalem dosvideogames.com.br/sobre/>. Acesso em: 25 abr. 2023.

NELSON. Papers, please review. *Video Games and The Bible (VGB)*, [S. l.], 2014. Available at: <https://videogamesandthebible.com/2014/09/10/papers-please-review-paid/>. Accessed on: Abr 24 2023.

SCHUT, Kevin. *Of games and God: a Christian exploration of video games*. Ada, Michigan: Brazos Press, 2013.

VIDEO GAMES AND THE BIBLE (VGB). Game coverage criteria. *Video Games and The Bible (VGB)*, [S. l.], 2022. Available at: <https://videogamesandthebible.com/game-review-criteria/>. Accessed on: Abr 24 2023.

ZAGAL, Jose; LADD, Amanda; JOHNSON, Terris. Characterizing and understanding game reviews. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando, p. 215-222, Apr. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1145/1536513.1536553>. Accessed on: Nov 18 2023.

---

## Allan Macedo de Novaes

Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP). Professor da Faculdade de Teologia, do Mestrado Profissional em Educação e do curso de Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP).

---

## Endereço para correspondência:

### ALLAN MACEDO DE NOVAES

Alameda Pitangueira, 68, Residencial Lagoa Bonita  
Lagoa Bonita, 13448-902  
Engenheiro Coelho, SP, Brasil

*Os textos deste artigo foram revisados pela Texto Certo Assessoria Linguística e submetidos para validação dos autores antes da publicação.*