

Resenha do livro 40 Dias no Mundo dos Games

Ericson H. A. Guedes

MEDEIROS, Eduardo Luiz de. **40 Dias no Mundo dos Games**. Osasco: Lion Editora, 2020.

A obra *40 Dias no Mundo dos Games*, de autoria de Eduardo Luiz de Medeiros, insere-se no campo das produções devocionais contemporâneas que estabelecem interlocução com a cultura pop como estratégia pedagógica para a comunicação de princípios cristãos. Trata-se do quarto volume da série “40 dias” e inaugura a segunda trilogia do conjunto, mantendo a proposta de articulação entre entretenimento e formação espiritual, com ênfase no público jovem.

O autor, Eduardo Luiz de Medeiros é doutor em História pela Universidade Federal do Paraná e especialista em Teologia Bíblica, atuando como docente em áreas como História da Igreja, Cultura Religiosa e Teologia do Antigo Testamento. Além da atuação acadêmica, exerce o ministério pastoral na Igreja do Evangelho Quadrangular e desenvolve atividades como palestrante em temáticas relacionadas à cultura contemporânea, conflitos geracionais e desafios da pós-modernidade no contexto eclesial. É também fundador do projeto Parábolas Geek, iniciativa que visa integrar elementos da cultura pop à transmissão de conteúdos teológicos de maneira acessível e contextualizada.

A obra apresenta uma estrutura organizada e didaticamente orientada, iniciando com a contextualização da série e a explicitação dos objetivos do devocional. O autor oferece orientações quanto ao uso do material, tanto para leitura individual quanto em pequenos grupos, incentivando práticas de reflexão coletiva e engajamento comunitário. O livro é composto por quarenta devocionais, seguindo o padrão já consolidado na série, número este que carrega forte simbolismo bíblico, associado a períodos de preparação e transformação espiritual.

Um dos principais diferenciais da obra reside na introdução do denominado “modo gamer”, recurso metodológico que rompe com a linearidade tradicional da leitura devocional. Nesse formato, o leitor é conduzido por uma sequência não linear de capítulos, orientada por instruções presentes ao final de cada seção. Tal dinâmica confere à leitura um caráter interativo e lúdico, aproximando-a da lógica dos jogos digitais. Ademais, o percurso inclui a resolução de desafios e a coleta de

pistas que conduzem à decodificação de um “código secreto”, estruturado em quatro níveis, o que reforça o engajamento do leitor e promove uma experiência imersiva.

Outro elemento relevante é a inclusão de um dossiê histórico sobre os videogames, elaborado por Luiz Miguel de Souza Gianeli, que contribui para a ampliação do escopo da obra ao incorporar uma perspectiva histórica e cultural. Esse conteúdo adicional enriquece a proposta devocional, ao situar o leitor no desenvolvimento dos jogos eletrônicos e suas transformações ao longo do tempo.

A obra também contempla mecanismos de suporte à interatividade, como seções destinadas à decodificação dos desafios propostos no modo gamer, acompanhadas de dicas e, ao final, de um gabarito. Embora esse recurso contribua para a acessibilidade e conclusão da experiência, pode-se sugerir, sob uma perspectiva crítica, a incorporação de estratégias mais imersivas, como o uso de tecnologias digitais (por exemplo, QR codes), que potencializariam ainda mais o envolvimento do leitor.

No âmbito temático, o livro mantém como eixo central o discipulado cristão, abordando questões relacionadas ao crescimento espiritual, à prática da fé no cotidiano e ao impacto na vida comunitária. Os devocionais exploram aspectos como a necessidade de equilíbrio no uso de tecnologias, a importância da transmissão de valores, o engajamento em ações sociais e a reflexão sobre hábitos contemporâneos. Dessa forma, a obra propõe uma leitura que transcende o âmbito individual, incentivando transformações práticas e socialmente relevantes.

Do ponto de vista metodológico, a utilização de jogos eletrônicos como matriz simbólica revela-se uma estratégia eficaz de mediação pedagógica. O autor não se limita à narrativa dos jogos, mas explora personagens, enredos e mecânicas como elementos geradores de reflexão teológica, demonstrando que diferentes camadas da experiência lúdica podem ser ressignificadas à luz de princípios bíblicos.

A linguagem adotada é acessível e dinâmica, adequada ao público-alvo, sem comprometer a clareza e a consistência das reflexões propostas. A diversidade de referências — que abrange desde jogos clássicos, como Enduro e River Raid, até títulos contemporâneos — amplia o alcance da obra, possibilitando a identificação de leitores de diferentes faixas etárias, seja pelo fator nostálgico, seja pela familiaridade com o universo dos games.

Adicionalmente, o autor estabelece uma fundamentação teórica implícita ao justificar o uso da cultura pop como ferramenta comunicativa, aproximando sua proposta da estratégia paulina descrita em Atos 17:22-23, na qual elementos culturais são utilizados como ponto de contato para a transmissão de verdades espirituais. Tal abordagem evidencia uma preocupação em contextualizar a mensagem cristã sem descaracterizar seu conteúdo.

Em síntese, 40 Dias no Mundo dos Games configura-se como uma obra inovadora no campo dos devocionais, ao integrar interatividade, cultura digital e formação espiritual de maneira coerente e intencional. Recomenda-se sua utilização tanto em contextos individuais quanto coletivos, especialmente em ambientes voltados à formação de crianças, jovens e adultos, constituindo-se como uma ferramenta relevante para a comunicação contemporânea da fé cristã.