

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*, peneliti telah menemukan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang kompleks dan multidimensional terhadap kehidupan komunitas para frater di Seminari. *Game online* memiliki pengaruh-pengaruh positif dan negatif. Dalam konteks pengaruh positif, *game online* telah terbukti mampu menciptakan ruang interaksi baru yang memungkinkan para frater untuk membangun kebersamaan dalam konteks yang berbeda dari rutinitas sehari-hari di Seminari. Melalui berbagai permainan *multiplayer*, para frater dapat mengembangkan keterampilan kerjasama tim dan koordinasi yang baik. Selain itu, *game online* juga menyediakan momen-momen rekreatif bersama yang membantu mengurangi stress dan tekanan akademik yang dialami para frater dalam proses pembinaan mereka.

Kehadiran *game online* juga telah memperkaya dinamika komunikasi dengan menciptakan topik-topik pembicaraan baru dan membentuk komunitas *gaming* yang memperkuat ikatan persaudaraan melalui minat yang sama. Para frater dapat saling berbagi pengalaman, strategi, dan pencapaian mereka dalam *game*, yang pada gilirannya menciptakan ikatan emosional dan intelektual yang lebih kuat di antara mereka. Penelitian ini menemukan bahwa *game online* telah menciptakan media baru untuk mengekspresikan solidaritas dalam bentuk yang berbeda. Para frater saling membantu dalam *game*, berbagi *resources*, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam *game*. Hal ini mencerminkan nilai-nilai solidaritas yang sejalan dengan ajaran Gereja dan semangat ensiklik *Fratelli Tutti* tentang persaudaraan universal. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa pengaruh negatif yang perlu mendapat perhatian serius.

Pengaruh-pengaruh negatif dari *game online*, antara lain: beberapa frater menunjukkan kecenderungan untuk menghabiskan waktu berlebihan dengan *game*

online, yang berpotensi mengganggu keseimbangan kehidupan mereka di seminari. Terdapat kasus-kasus di mana beberapa frater mengabaikan kegiatan komunitas karena terlalu asyik bermain *game*. Terbentuknya kelompok-kelompok eksklusif berdasarkan preferensi *game* tertentu dapat menimbulkan segregasi dalam komunitas. Hal ini bertentangan dengan semangat inklusivitas dan persaudaraan universal yang ditekankan dalam ensiklik *Fratelli Tutti*. Berkurangnya interaksi langsung dan tatap muka juga menjadi perhatian serius, karena beberapa frater lebih memilih berinteraksi melalui *platform game online*. Potensi konflik yang muncul akibat kompetisi dalam *game* juga tidak dapat diabaikan. Meskipun kompetisi sehat dapat membangun semangat sportivitas, namun terkadang dapat menimbulkan ketegangan dan perselisihan di antara para frater. Hal ini dapat mengganggu harmoni kehidupan komunitas dan proses pembinaan di Seminari. Pengaruh-pengaruh negatif yang timbul dari penggunaan *game online* tersebut tentu tidak bisa menafikan pengaruh-pengaruh positifnya yang tidak sedikit.

Dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*, penelitian ini menemukan bahwa *game online* dapat menjadi sarana untuk mewujudkan persaudaraan universal sebagaimana digarisbawahi oleh dokumen tersebut. *Platform gaming* memungkinkan para frater untuk berinteraksi dengan komunitas yang lebih luas dan menciptakan kesempatan untuk membangun dialog serta pemahaman lintas budaya. Ensiklik *Fratelli Tutti* menekankan pentingnya membangun solidaritas di era digital, dan *game online* menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mempererat persaudaraan. Namun, dokumen ini juga mengingatkan pentingnya menjaga keseimbangan antara interaksi digital dan tatap muka, serta tidak melupakan nilai-nilai kemanusiaan yang fundamental.

Dampak *game online* terhadap kehidupan Seminari juga terlihat dalam aspek formasi, di mana diperlukan penyesuaian dalam program pembinaan untuk mengakomodasi realitas digital yang tidak dapat dihindari. Integrasi nilai-nilai kristiani dalam penggunaan teknologi menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa *game online* tidak menjauhkan para frater dari tujuan pembinaan mereka. Dinamika komunitas juga mengalami perubahan dengan hadirnya *game online*, di mana terciptanya bentuk-bentuk baru dalam membangun kebersamaan yang memerlukan evaluasi terus-menerus. Perubahan ini mempengaruhi pola interaksi,

komunikasi, dan cara para frater mengekspresikan solidaritas mereka satu sama lain.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa pengaruh *game online* terhadap spiritualitas para frater bersifat ambivalen. Di satu sisi, *game online* dapat menjadi sarana untuk melepas stress dan menciptakan kegembiraan bersama, namun di sisi lain dapat mengganggu waktu doa dan refleksi pribadi jika tidak dikelola dengan baik. Dalam konteks pembinaan calon imam, penelitian ini menemukan bahwa *game online* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern, termasuk yang berada di lingkungan Seminari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang bijak dan seimbang dalam menyikapi fenomena ini, sehingga para formator tidak melarang secara total ataupun membiarkan tanpa batas.

4.2 Usul dan Saran

Berdasarkan temuan-temuan penelitian di atas, penulis coba menyampaikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait:

Pertama, bagi para frater Seminari Tinggi Ritapiret. Para frater perlu mengembangkan disiplin digital yang matang dalam penggunaan *game online*. Ini meliputi penetapan batasan waktu bermain yang jelas, memprioritaskan tanggung jawab akademik dan formatif, serta melakukan evaluasi rutin terhadap dampak aktivitas digital pada kehidupan spiritual dan sosial mereka. Bersamaan dengan itu, penting bagi para frater untuk memiliki kemampuan kritis dalam menilai konten *game* yang mereka mainkan dari sudut pandang nilai-nilai kristiani. Mereka perlu mempertanyakan apakah *game* tersebut mengandung unsur kekerasan, individualisme, atau materialisme yang bertentangan dengan spirit *Fratelli Tutti*, atau sebaliknya, apakah *game* tersebut justru mempromosikan kolaborasi, empati, dan resolusi konflik yang damai sesuai dengan ajaran Gereja.

Selain itu, para frater diharapkan dapat membangun hubungan yang berarti antara pengalaman virtual dan kehidupan nyata dalam komunitas. Kemampuan kerja sama tim yang terasah dalam *game online* dapat ditransfer ke dalam proyek-proyek komunitas, sementara relasi pertemanan yang terbentuk melalui *game* dapat diperdalam melalui interaksi langsung. Sebagai calon imam yang hidup di era digital, para frater juga dapat memanfaatkan lingkungan *game online* sebagai arena evangelisasi baru. Dengan menampilkan sikap dan perilaku yang mencerminkan

nilai-nilai *Fratelli Tutti* selama berinteraksi dalam dunia digital, mereka dapat menjadi saksi autentik persaudaraan universal. Melalui kehadiran mereka yang bermakna dalam ruang virtual, para frater tidak hanya memperkaya pengalaman bermain game, tetapi juga memperluas jangkauan pewartaan Injil dalam bentuk yang relevan dengan budaya kontemporer.

Kedua, bagi para formator Seminari Tinggi Ritapiret. Para formator perlu mengembangkan program-program pembinaan yang mengintegrasikan literasi digital dan memberikan pendampingan khusus terkait penggunaan *game online*. Mereka juga perlu menciptakan forum diskusi tentang dampak teknologi pada kehidupan seminaris dan menyusun panduan penggunaan *game online* yang sehat. Para pembina juga disarankan untuk menetapkan kebijakan dan regulasi yang jelas mengenai penggunaan *game online* di Seminari, termasuk batasan waktu dan tempat untuk bermain *game*. Sistem monitoring yang efektif perlu dikembangkan, disertai dengan konsekuensi yang mendidik bagi pelanggaran aturan. Pendampingan personal terhadap frater yang menunjukkan kecenderungan kecanduan *game* perlu dilakukan secara intensif. Para pembina dapat bekerjasama dengan psikolog atau konselor untuk menangani kasus-kasus yang memerlukan perhatian khusus.

Para pembina, dalam kerjasama dengan para frater, dapat menyusun kebijakan penggunaan *game online* yang tidak hanya bersifat pembatasan, melainkan terintegrasi dalam formasi holistik. Kebijakan ini sebaiknya mencakup panduan durasi bermain, rekomendasi jenis permainan, dan evaluasi berkala tentang dampaknya terhadap kehidupan komunitas. Penting untuk membentuk kelompok diskusi khusus yang membahas pengalaman frater dalam pemanfaatan teknologi digital. Forum ini menjadi wadah berbagi pengalaman, mengidentifikasi tantangan, dan merumuskan strategi optimal dalam memanfaatkan *game online* untuk penguatan solidaritas. Para formator sebaiknya mengintegrasikan prinsip-prinsip *Fratelli Tutti* ke dalam refleksi penggunaan teknologi. Diskusi berkala tentang penerapan persaudaraan universal dalam konteks *game online* akan membantu frater mengembangkan sikap kritis dan etis terhadap aktivitas digital. Seminari dapat menyelenggarakan turnamen atau kegiatan bersama berbasis *game online* untuk tujuan rekreasi sekaligus formatif. Kegiatan semacam ini dapat

mempererat ikatan sosial, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, dan melatih kolaborasi dalam suasana yang menyenangkan.

Ketiga, bagi para peneliti selanjutnya. Penelitian mendatang perlu mendalami bagaimana *genre game online* tertentu seperti MOBA, MMOFPS, atau RPG secara spesifik mempengaruhi dinamika interaksi sosial dan solidaritas di kalangan frater Seminari Tinggi Ritapiret. Analisis mendalam terhadap jenis-jenis *game* ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih terdiferensiasi, sehingga memungkinkan pengembangan pedoman formatif yang lebih presisi dan kontekstual. Bersamaan dengan itu, studi yang memantau perkembangan para frater selama beberapa tahun akan sangat berharga untuk mengungkap dampak jangka panjang *game online* terhadap proses formasi imam. Penelitian semacam ini dapat mengidentifikasi pola-pola pengaruh yang mungkin tidak terlihat dalam studi yang bersifat temporer, sekaligus memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan secara sehat dalam perjalanan formatif calon imam. Model pastoral kontemporer ini akan mengintegrasikan pemahaman tentang dunia virtual ke dalam pelayanan imam, mempersiapkan para calon imam untuk melayani komunitas yang semakin terkoneksi secara digital. Inovasi pastoral semacam ini sangat esensial mengingat gereja masa depan akan semakin berhadapan dengan generasi yang tumbuh dalam budaya digital, sehingga memerlukan pendekatan pelayanan yang adaptif dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

DOKUMEN GEREJA

Konsili Vatikan II. *Dokumen Konsili Vatikan II*. pnerj. R. Hardawirayana SJ. cetakan XII Jakarta: Obor, 2013.

Paus Fransiskus, *Fratelli Tutti* (Saudara Sekalian). Penerj. Martin Harun. Jakarta: DoKPenKWI, 2022

BUKU

Carr, Nicholas G. “*The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*”, W. W. Norton and Company, New York: 2010

Darminta, J. *Praxis Bimbingan Rohani*. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

David Sheff. “*Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*”. New York: Vintage Books, 1999.

David Sheff. “*Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*” New York: Vintage Books, 1999.

Escobar, Mario. *Fransiskus Manusia Pendoa*. Penerj. Alex Tri Kantjono Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016.

Faggioli, Massimo. “*Fratelli Tutti: Pathways to Global Solidarity*”. New York: Paulist Press, 2023.

Fransiskus, Paus. *Mari Bermimpi: Jalan Menuju Masa Depan yang Lebih Baik*. Penerj. Y.D. Anugrahbayu. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2021.

John Nathan. “*Sony: The Private Life*” Boston: Houghton Mifflin Harcourt. 1999.

John Nathan. “*Sony: The Private Life*”. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 1999.

Komisi Seminari KWI. *Pedoman Pembinaan Calon Imam di Indonesia: Bagian Seminari Tinggi*. Jakarta: Komisi Seminari KWI, 2002.

Martinus dan Febrianto. *Sang Pelintas Batas-Batas: Berteologi di Era Migrasi Bersama Paus Fransiskus*. Yogyakarta: Kanisius, 2022.

Maximus Regus dan Marianus Mantovanny, ed. *10 Tahun Karya Kepausan Paus Fransiskus: Merentang Asa di Tengah Krisis Kemanusiaan dan Krisis Lingkungan*. Ruteng: Unika Santo Paulus, 2023.

- Nugroho, R. B. E. Agung, dan Benediktus W. Y. Prayogo. *Paus Fransiskus dari Amerika Latin*. Jakarta: Obor, 2014.
- Prakosa, Heru, SJ. "*Fratelli Tutti: Persaudaraan dan Persahabatan Sosial*". Yogyakarta: Kanisius, 2021.
- Pramudia Trisnani, Rischa, dan Silva Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: Unipma Press, 2018.
- Richard A. Bartle. "*Designing Virtual Worlds*" Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.
- Richard A. Bartle. "*Designing Virtual Worlds*". Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.
- Richard Rouse III. "*Game Design: Theory and Practice*" Massachusetts: Jones and Barlett Learning, 2005.
- Sam Pettus. "*Service Games: The Rise and Fall of SEGA*" Charleston: SC: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.
- Sam Pettus. "*Service Games: The Rise and Fall of SEGA*". Charleston: SC: Create Space Independent Publishing Platform, 2013.
- Thorsten Quandt, Sonja Kröger. "*Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*". Abingdon: Routledge, 2014.
- Thorsten Quandt, Sonja Kröger. "*Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*" Abingdon: Routledge, 2014.

JURNAL

- Apriliyani, Anggita. "Hubungan Entitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional." *Psikoborneo* 8, no. 1 2020.
- Clark, Meghan. "Love and Politics in Fratelli Tutti". *Journal of Catholic Social Thought*. 18:2. 2021.
- Conesa, Francisco. "Fratelli Tutti y el Individualismo Contemporáneo." *Scripta Theologica* 5:3 2021.
- Febriany. "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online." *Jurnal Selasar KPI* 2, no. 1 (2022): 54–56. Diakses 15 November 2024.
- Mora-Cantalops, Marçal, dan Miguel Ángel Sicilia. "MOBA Games: A Literature Review." *Entertainment Computing* 26 Februari 2018.
- Putnam, Robert D. "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community" New York: 2000.
- Putra, Fadly Firmansyah, dkk. "Dampak Game Online terhadap Perubahan Prilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 100–101.

Rahmandani, A. "Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Prilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda." *eJurnal Ilmu Komunikasi* (2013): 136. Diakses 15 November 2024.

Tambunan, Daulat Marulitua. "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perkembangan Rohani Remaja Kristen." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxte*. 1:2. 2024.

Yudha, Hafidz Tresna, dkk. "The Effect of Online Game DotA 2 in Students Vocabulary." *Jurnal Pustakailmu.id*. 2:1 Februari 2022.

SKRIPSI, TESIS, DAN TUGAS AKHIR

Jhauhari, Vega Mandalika. "Perancang Video Game dengan Genre Sidescroll Bertemakan Cerita Rakyat Indonesia." Tugas Akhir, STMIK Surabaya, 2013.

MANUSKRIP

-----, *Buku Pedoman Program Studi Pascasarjana Teologi*. Maumere: STFK Ledalero, 2020.

-----, *Statuta Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret*. Maumere: Sekretariat Ritapiret, 2024.

San, Silvester dan Siprianus Sande. *Pedoman Dasar St. Petrus Ritapiret, "Manuskrip"* Maumere: Seminari Tinggi St. Petrus Ritapiret.

Sekretariat IFTK Ledalero. *Buku Pedoman S-1 STFK Ledalero*. Maumere: STFK Ledalero, 2020.

Sekretariat Kepengurusan Fratres Ritapiret. *Kalenderium Semester Gasal dan Semester Genap Tahun Formasi 2023/2024*. Manuskrip. Maumere: Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret, 2023.

Sekretariat Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret. *Profil dan Sejarah Seminari Tinggi Santo Petrus Ritapiret*. Maumere: Sekretariat Ritapiret, 2024.

WAWANCARA

Hasil Wawancara dengan Fr. Fransiskus Kardiman Paera, Calon Imam Keuskupan Ruteng Tingkat IV Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret, pada tanggal 5 April 2025 di Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret.

Wawancara dengan Fr Alfredo Reynold Reba, calon imam Keuskupan Agung Ende, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

Wawancara dengan Fr Bruno Rakhi Mbani, calon imam Keuskupan Agung Ende, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

Wawancara dengan Fr Dionisius Ian Omenu, calon imam Keuskupan Denpasar, tingkat II, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 7 April 2025.

Wawancara dengan Fr Frederikus Randi Jeharu, calon imam Keuskupan Ruteng, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

Wawancara dengan Fr Marino Costa Belo Soares, calon imam Keuskupan Labuan Bajo, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

Wawancara dengan Fr Patrisius Hasa Kago, calon imam Keuskupan Maumere, tingkat II, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 7 April 2025.

Wawancara dengan Fr Raimundus Alvino Lewar, calon imam Keuskupan Denpasar, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

Wawancara dengan Fr Raymond Palangan Bani Lodhu, calon imam Keuskupan Denpasar, tingkat III, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 6 April 2025.

Wawancara dengan Fr Yohanes Maria Vianney Deporez, calon imam Keuskupan Maumere, tingkat IV, di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, 5 April 2025.

INTERNET

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

LAMPIRAN

Lampiran 01

Kuisisioner

Bagian A: Identitas Responden

Nama Lengkap:

Umur:

Tahun Masuk Seminari:

Program Studi:

Fase Studi:

1. Apakah Anda aktif bermain game online?
 - Ya
 - Tidak

JIKA TEMAN TEMAN TIDAK BERMAIN GAME BISA LANGSUNG PADA BAGIAN SELANJUTNYA

Bagian B: Penggunaan Game Online

2. Berapa lama Anda bermain game online setiap hari?
 - Kurang dari 1 jam
 - 1-2 jam
 - 2-3 jam
 - Lebih dari 3 jam
 -
3. Apa jenis game online yang paling sering Anda mainkan?
 - MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)
 - RPG (Role-Playing Game)
 - FPS (First-Person Shooter)
 - RWS (Real World Simulation)
 - RTS (Real Time Strategy)
4. Apakah Anda bermain game online bersama teman-teman frater?
 - Ya
 - Tidak
5. Seberapa sering Anda bermain game online bersama teman-teman frater?
 - Setiap hari
 - Beberapa kali dalam seminggu
 - Beberapa kali dalam sebulan
 - Jarang
6. Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan teman-teman frater saat bermain game online?

- Voice chat
- Text chat
- Kedua-duanya
- Tidak berkomunikasi

Bagian C: Pengaruh Game Online terhadap Solidaritas

7. Menurut Anda, game online mempengaruhi hubungan Anda dengan teman-teman frater:
 - Sangat positif
 - Positif
 - Negatif
 - Sangat negatif
8. Apakah game online membantu Anda merasa lebih dekat dengan teman-teman frater?
 - Ya
 - Tidak
9. Apakah game online membantu Anda merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas?
 - Ya
 - Tidak
10. Apakah game online mempengaruhi kebersamaan Anda dengan teman-teman frater di luar dunia game?
 - Ya
 - Tidak

Bagian D: Pandangan terhadap Ensiklik Fratelli Tutti

11. Apakah Anda sudah membaca ensiklik Fratelli Tutti?
 - Ya
 - Tidak
12. Menurut Anda, ensiklik Fratelli Tutti relevan dengan pengaruh game online terhadap solidaritas para frater:
 - Sangat relevan
 - Relevan
 - Tidak relevan
 - Sangat tidak relevan
13. Menurut Anda, ensiklik Fratelli Tutti dapat digunakan sebagai panduan dalam mengatur penggunaan game online di seminari:
 - Ya
 - Tidak

Lampiran 02

Format Pertanyaan Wawancara Bersama Calon Imam di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret

1. Berapa lama waktu yang Anda habiskan untuk bermain game online setiap hari dan jenis game apa yang paling sering Anda mainkan? Jelaskan alasan di balik pilihan tersebut.
2. Bagaimana pengalaman Anda bermain game online bersama teman-teman frater? Seberapa sering hal ini terjadi dan bagaimana cara Anda berkomunikasi saat bermain?
3. Menurut Anda, bagaimana game online mempengaruhi hubungan dan kedekatan Anda dengan teman-teman frater? Jelaskan secara detail pengalaman yang Anda rasakan.
4. Apakah game online membantu Anda merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas seminari? Mengapa demikian?
5. Bagaimana game online mempengaruhi kebersamaan dan komunikasi Anda dengan teman-teman frater di luar dunia game? Berikan contoh konkret.
6. Bagaimana game online mempengaruhi rasa solidaritas Anda dengan teman-teman frater secara keseluruhan?
7. Apakah Anda sudah membaca ensiklik Fratelli Tutti? Bagaimana pemahaman Anda tentang konsep persaudaraan dalam ensiklik tersebut?
8. Menurut Anda, bagaimana relevansi ensiklik Fratelli Tutti dengan pengaruh game online terhadap solidaritas para frater? Jelaskan pandangan Anda.
9. Bagaimana ensiklik Fratelli Tutti dapat digunakan sebagai panduan dalam mengatur penggunaan game online di seminari? Berikan saran konkret.
10. Jika diminta untuk menciptakan keseimbangan antara solidaritas virtual melalui game online dan partisipasi aktif dalam komunitas seminari, langkah apa yang akan Anda ambil?