

PROGRAMAÇÃO SEMANAL			CALENDÁRIO DO MÊS		
Domingos			1º Domingo		
09h30	EBD - Jovens (3º andar)	Adultos (Templo)	8:00h - Consagração Ministérios		
			17:00h - Reunião das Mulheres		
		Doutrinas Básicas (2º andar)	Ceia e oferta de alimentos nos 2 cultos		
10h30	Culto		19:30h - Ceia e oferta de alimentos		
19h	Culto		17:00h - Reunião Geração Vida		
Terças			10:00h - Dia Feliz na Quinta		
19h30	Culto de oração		17:00h - Reunião do Evangelismo		
Quartas			19:00h - Impacto Jovem		
19h30	Ensaio do coral		17:00h - Desperta Débora		
Quintas			1º Domingo		
19h30	Culto		1ª Quinta		
			Domingo 14		
			Sábado 20		
			Domingo 21		
			Sábado 27		
			Domingo 28		

Conta corrente da Igreja - Bradesco, Ag. 279-8 C/C 125.005-1

também uma grande quantidade de conteúdo sexual e homossexualidade. Fãs de Mangá muitas vezes se vestem e agem como os seus heróis Mangá. Eles participam de convenções de Mangá. Eles se fixam em Mangá. Uma criança de 13 anos de idade escreveu: “Eu tenho um problema, eu sou viciado em computador e no computador tudo que faço é assistir anime e ler mangás e é nisso que eu sou viciado, e mais, em ficar acordado a noite toda por causa disso.” (“Anime e Mangá Causando Privação do Sono”).

Romances de Fantasia

Romances são o gênero literário mais popular na América, atingindo 55% das vendas de livros, e eles aparecem em 90 outros idiomas além do Inglês. O romance explodiu em popularidade na década de 1970. Em 1976, as vendas atingiram 40 milhões de cópias. Até 2008, as vendas foram 74 milhões. Muitos romances têm um forte conteúdo sexual. Um exemplo recente é *Fifty Shades of Grey*, que ainda envolve sadomasoquismo. Este tipo de coisa não tem lugar na vida de um cristão.

“Mas a prostituição, e toda a impureza ou avareza, nem ainda se nomeie entre vós, como convém a santos;” (Efésios 5:3).

“Esses romances foram escritos para serem excitantes, e eu realmente não acho que há uma enorme diferença entre eles e pornografia. É *“soft porn”*, e certamente muitas mulheres encontram-se muito mais excitada ao ler algo como isto do que eles estariam observando pornô em um computador. Assim, as mulheres que devoram romance após romance como esses não são muito diferentes dos homens que vêem pornografia toda a noite.” (*“Novelas Românticas: Perigosas, Inofensivas, ou Apenas Diversão?”*, 16 de janeiro de 2012, em tolovehonorandvacuum.com).

A Dra. Julia Slattery adverte que há semelhanças entre o que acontece com um homem quando ele vê pornografia e o que acontece com uma mulher quando ela lê um romance. “Há um elemento neuroquímico com homens e a pornografia visual, mas um elemento emocional com mulheres e esses romances.” (*“Romances Podem Tornar-se Viciantes”*, 30 de maio de 2011, KSL.com). Ela está vendo mais e mais mulheres, que são “cl clinicamente viciadas em livros românticos”.

Mesmo romances considerados de classificação Livre, levam o leitor para um mundo irreal tipicamente povoado por belas heroínas, fortes e bonitas, que cuidam de homens pelos quais “se apaixonam”. Eles podem produzir dependência de um mundo de fantasia e insatisfação com a vida real.

Em 2011 o *Jornal de Planejamento Familiar e Saúde Reprodutiva na Grã-Bretanha* informou que romances “são uma causa da ruptura conjugal, casos de adultério e

gravidez indesejada”.

O autor de *best-seller* Shaunti Feldhahn notou que, “Algum(ns) terapeutas matrimoniais advertem que as mulheres podem tornar-se tão perigosamente desequilibradas por mensagens fascinantes, mas distorcidas, desses livros como os homens podem ser pelas mensagens distorcidas de pornografia”.

“Eu conheço tantos adolescentes cristãos que apenas devoraram todos os romances na biblioteca da igreja, e então fomos à biblioteca pública para mais, e acabaram quase viciados em coisas muito excitantes” (*“Novelas Romance: Perigosas, Inofensiva, ou Apenas Diversão?”*, 16 de Janeiro de 2012, tolovehonorandvacuum.com).

Por Que Viver em Um Mundo de Fantasia é Algo Errado

Nós não estamos dizendo que a ficção e fantasia são totalmente erradas.

Eu não estou dizendo que é errado sempre ler um romance ou assistir a um filme inofensivo ou jogar um jogo de *vídeo* game inofensivo ou qualquer coisa assim. Estou dizendo que há grandes perigos à espreita no reino da fantasia hoje, como temos documentado.

E eu estou dizendo que é errado viver em um mundo de fantasia em vez de viver no mundo real.

Isso é errado, pelas seguintes razões:

- Não se pode fugir da realidade; ela só pode ser ignorada por um tempo *muito* curto. Cada indivíduo é uma alma feita à imagem de Deus e cada indivíduo vai encarar Deus no juízo. “Diversões” refere-se ao não-pensamento, mas toda a diversão e escapismo e fantasia e álcool e drogas no mundo não irão alterar o compromisso da alma com Deus.
- “E, como aos homens está ordenado morrerem uma vez, vindo depois disso o juízo,” (Heb. 9:27).
- Viver em um mundo de fantasia pode esconder a alma de salvação. Deus ama cada pecador e quer salvá-lo antes que seja tarde demais, mas a oportunidade de salvação é finita. Se um indivíduo escolhe viver em um mundo de fantasia nesta vida, ele pode desprezar a sua oportunidade. Você não vai encontrar o Evangelho de Jesus Cristo em jogos de *vídeo* game populares, ficção científica, mangás, música pop, etc.
- A fantasia criada pelos homens é uma coisa vazia e tola em comparação com o verdadeiro Deus e a salvação real e a vida real como Deus pretendia que ela seja vivida.

“Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida. Desvia de ti a falsidade da boca, e afasta de ti a perversidade dos lábios. Os teus olhos olhem para a frente, e as tuas pálpebras olhem direto diante de ti. Pondera a vereda de teus pés, e todos os teus caminhos sejam bem ordenados! Não declines nem para a direita nem para a esquerda; retira o teu pé do mal.” (Provérbios 4: 23–27).

IGREJA DE

NOVAVIDA

A sua Família em São Cristóvão

Boletim mensal

Fevereiro / 2016

Ano XV — nº 176

Os Perigos da Fantasia

Por David Cloud

Vivemos uma era de tecnologia orientada *pela* fantasia, e cresce rapidamente o número de pessoas que vivem em mundos de fantasia.

A imaginação humana é um dom de Deus e pode ser usada tanto para o bem quanto para o mal, mas a condição *decaída* do homem e da existência de poderes espirituais *das trevas* significam que existem grandes perigos em *viver* fantasiando.

A primeira aparição da *palavra* “imaginação” na Bíblia é uma advertência sobre as imaginações do mal: **“E viu o SENHOR que a maldade do homem se multiplicara sobre a terra e que toda a imaginação dos pensamentos de seu coração era só má continuamente.”** (Gênesis 6:5).

A corrupção da imaginação foi um dos primeiros passos para o declínio à idolatria e à perversão moral no início da história do homem, tal como descrito no *primeiro capítulo* de Romanos. (**Romanos 1:21**).

A mesma coisa acontece na vida dos indivíduos. Se a imaginação se torna perversa, a vida da pessoa refletirá isso.

O coração é a fonte das ações do homem. A Palavra de Deus diz:

“Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida.”, e, “Porque, como imaginou no seu coração, assim é ele. Come e bebe, te disse ele; porém o seu coração não está contigo.” (Provérbios 04:23; 23:7).

Um pensamento fugaz é de pouca importância, mas *aquilo sobre* o que indivíduo permite que sua mente se demore, aquilo que ele abriga e nutre em seu coração, irá determinar o curso de sua vida.

Este é uma forte advertência em uma era em que os indivíduos podem se conectar *24 horas por dia, 7 dias por semana*, da maneira mais privada com todo e qualquer aspecto da cultura pop, e há muitas coisas obscuras e perversas com o qual se pode encher a imaginação. Na verdade, obscuro e perverso é uma descrição apropriada de grande parte da música, dos filmes, dos programas de televisão, dos jogos de *vídeo game*, e dos romances de hoje. Jesus advertiu sobre ganhar o mundo inteiro, enquanto se perde a alma. (**Mateus 16:26**).

O que ele diria sobre aqueles que vendem suas almas por nada mais que uma invenção da imaginação!

Fantasia da Ficção Científica

A ficção científica e o gênero de entretenimento de super-heróis têm crescido cada vez mais em obscurantismo, estranheza, sensualidade e ateísmo, e muitas pessoas estão vivendo num mundo de fantasias obscuras retratadas em livros, filmes, videogames e mundos virtuais online.

A ficção científica tem sido um mundo de ateísmo desde a sua criação. Deve existir “um deus”, “uma força”, mas isso não é *jámais* o Santo DEUS Criador da Bíblia. Muitos nomes proeminentes na ficção científica são ateus e inimigos de DEUS Jeová.

Isaac Asimov, em uma entrevista de 1982, disse: “Emocionalmente, eu sou um ateu. Eu não tenho a

Endereço: Rua General Argolo, 60 - CEP 20921-393

São Cristóvão - Rio de Janeiro - RJ

Tel.: 3890-3867 - Fax: 2585-1227

Web Site: <http://www.invsc.org.br>

email: invsc@invsc.org.br

Igreja filiada ao Conselho de Ministros das Igrejas de Nova Vida do Brasil

Pastor Presidente: **Mauricio Lopes Fortunato**

evidência para provar que Deus não existe, mas eu suspeito tão fortemente que ele não existe que eu não quero perder meu tempo.” (Paul Kurtz, *Uma Entrevista Com Isaac Asimov Sobre a Ciência e a Bíblia, Free Inquiry*, Primavera de 1982, p. 9).

Só um homem espiritualmente cego pode dizer que não há provas da existência de um Deus Criador. A evidência está EM TODA PARTE!

Arthur Clarke, autor de muitas obras de ficção científicas, incluindo **“2001: Uma Odisseia no Espaço”**, promoveu o panteísmo evolutivo. Ele disse a um jornal do Sri Lanka, “Eu não acredito em Deus ou vida após a morte” (*Vida Além de 2001: Entrevista Exclusiva com Arthur C. Clarke, The Island*, 20 de Dezembro de 2000).

Gene Roddenberry, criador de Star Trek, foi um humanista agnóstico e quem imaginou um mundo no qual “todo mundo é um ateu, e melhor por *causa disto*” (Brannon Braga, *Cada Religião Tem Uma Mitologia, Conferência Internacional de Ateus*, 24 de junho de 2006)

Ray Bradbury (morto em 2012), autor de **“Fahrenheit 451”** e de **“Crônicas de Marte”**, cresceu em uma lar Batista, mas ele se descreveu como “religioso *delicatessen*”. Ele ficou particularmente encantado com o budismo e com a religião oriental, chegando mesmo a *afirmar-se* um “Zen budista”. Ele era um panteísta e um evolucionista. Ele considerava Jesus um profeta sábio, assim como Buda e Confúcio, um homem que se tornou Cristo através da auto esforço” (*Ray Bradbury: Lenda da Ficção Científica Sobre Deus*, CNN, 2 de Agosto de 2010).

H. G. Wells, autor de clássicos de ficção científica como **“A Máquina do Tempo”**, **“Guerra dos Mundos”**, e **“O Primeiro Homem Na Lua”**, convertido ao ateísmo Darwinista *quando ainda era* um estudante universitário, sob a influência de Thomas Huxley (“Buldogue de Darwin”), e passou a resto de sua vida pregando o ateísmo e uma forma extrema de Eugenia. Ele queria criar uma raça superior através de sobrevivência darwiniana dos mais aptos e exortou a sociedade a não ter “nenhuma piedade” e “ter menos benevolência” para com os inferiores. Não surpreendentemente, ele foi um dos primeiros defensores do “amor livre” e viveu uma vida moral debochada. Ele era um adúltero em série, chegando mesmo a cometer adultério com as filhas de seus amigos. Ele morreu um homem “infinitamente frustrado” e falido, sem nenhuma esperança para o futuro, nem para si nem para a raça humana. Este é o resultado de uma tentativa de viver em um mundo de fantasia sem DEUS.

A ficção científica nunca foi um gênero neutro espiritualmente, e há grandes perigos espirituais em se aprofundar neste mundo de fantasia.

O gênero de ficção científica de super-heróis está hoje se movendo cada vez mais profundamente no reino das trevas.

Considere James Holmes, que matou uma dúzia de pessoas e feriu cerca de mais de 60 pessoas em uma sala de cinema onde **“Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge”** estreava. Jesus ensinou-nos que o assassinato é um dos impulsos externos da natureza decaída (Marcos 7: 21-23), e a natureza do pecado pode ser inflamada. Holmes tinha tingido o cabelo de vermelho e disse que

ANIVERSARIANTES DO MÊS

- 1 Cristiane Teixeira

23 Ana Souza
- 1 Lucília Queiroz

23 Luciene Fortunato
- 1 Marcos Silvino

24 Samuel Pacheco
- 1 Rosemary Goes

25 Ivanice Chedid
- 2 Camila Oliveira

25 Maria Correia
- 2 Sabrina Oliveira

26 Reinalda Ferreira
- 5 Ronald Lima

26 Vera Rodrigues
- 8 Paulo Carmo

27 Tereza Castro
- 8 Rafael De Jesus

28 Erica Uchoa
- 9 Carmen Nascimento

BODAS

- 4 Jorge & Ivanice

12 Francisca & Clóvis
- 18 Patrícia & Wellington

25 Hozana & Alex
- 25 Juliana & Mauricio

EBD ADULTOS

Nossa Escola Bíblica Dominical se reúne aos **domingos às 09:30h** para estudar e debater os ensinoss bíblicos. Estudo atual: **ÊXODO**
Se deseja se batizar, participe da turma de Batizando. Os Batismos são sempre no último domingo de cada mês e a turma de batizando começa no primeiro domingo. Para inscrever-se, procure o **Pr. Mauricio**.
Após o batismo, continue o estudo na turma de **Doutrinas Básicas** que funciona no mesmo horário no segundo andar. Para mais informações procure o **Pr. Manuel**.

EBD Jovens e Adolescentes

A Escola Bíblica Especial para **Jovens** acontece aos domingos a partir das 9:30h na sala da juventude no 3º andar.
Para **Adolescentes**, às 10:30h, na mesma sala, inicia-se a aula.
Ambas utilizam uma linguagem moderna, adequada à faixa etária e incentivam o debate.

FRASE DO MÊS

"Dizer que amamos a Deus enquanto vivemos uma vida sem santidade é a maior das falsidades"
Agostinho

ele era O Coringa, o palhaço inimigo e ultra-violento do super-herói Batman (“*Comissário de Polícia da Cidade de Nova Iorque Afirmou Que o Alegado Atirador Se Chamava a Si Mesmo de O Coringa*”, Fox News, 20 de Julho de 2012).
Quadrinhos e filmes atuais do Batman são mundos separados das histórias originais do Batman. Eles são vis e ultra violentos. Em 2008, o filme “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”, o rosto de um homem é fatiado por uma faca, outro é queimado pela metade, o olho de um homem se choca com um lápis, uma bomba é costurado dentro de um homem e explode, um homem é preso a uma cadeira e incendiado, uma criança é ameaçada por um homem com um rosto derretido, e palhaços recebem disparos à queima-roupa na cabeça. Na história em quadrinhos “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”, O Coringa assassina toda uma audiência televisiva.
Fantasia dos Ídolos Pop
Todo o campo de ídolos pop, de Elvis a Justin Bieber, é uma fantasia. As estrelas pop são pessoas reais, mas seus “*alter egos idolo pop*” são fantasias criadas pelas pessoas inteligentes da indústria da música, de Coronel Parker a Johnny Kitagawa.
Este último, presidente da *Johnny & Associates*, tem sido responsável pela criação das boy bands de ídolos pop por 50 anos no Japão, segundo maior mercado de música do mundo. Jovens chamados “*Johnnyjuniors*” são cuidadosamente escolhidos e, em seguida, treinados por cinco anos antes de serem colocados com outros *juniors* em uma *boy band*. Um adicional de dois anos é necessário para treiná-los a se apresentarem em conjunto e a “agir como ídolos peritos” (“*Desvendando Uma Fantasia: Um Guia Para Iniciantes Ídolos Pops Japoneses*”, AVClub.com, 18 de Julho de 2014.).
O produtor japonês Yasushi Sikmoto fez com as *girls bands* que Kitagawa fez com os *boy bands*.
O último ídolo pop fantasia é Hatsune Miku. Um dos mais populares cantores pop japoneses de todos os tempos, ela se apresentou com ingressos esgotados num concerto com a participação de dezenas de milhares de fãs gritando, abrindo o Show para Lady Gaga. Mas ela não existe. Cem por cento fantasia, ela é um *avatar* criado pela empresa japonesa *Crypton Future Media*. Ela é projetada no palco como um holograma dançante. Ela é a melhor cantora de pop seminua de fantasia juvenil, com uma figura irrealisticamente proporcional e com um rosto Mangá-influenciada e hiper-bonitinha. Meninas fantasiam que elas são Hatsune, e os meninos fantasiam que ela é sua namorada. Uma fã disse: “Ela é tipo assim uma deusa. Ela tem partes humanas, mas ela transcende as limitações humanas. Ela é a grande estrela pop pós-humano.” (“*Hatsune Miku: A Mais Falsa EstrelaPop do Mundo*”, CBNNews, 09 de Novembro, 2012). Hatsune Miku é o *avatar* para o software *Vocaloid* da Yamaha (“vocals mais android”), que permite que qualquer pessoa use sua voz (na verdade, o da atriz de voz japonesa, Saki Fujita) nas suas próprias canções, assim que as músicas executadas em seus “concertos” são todas escritas pelos fãs. Mais de 100.000 músicas foram criadas e muitas têm se tornado virais no *YouTube* e no equivalente japonês *Nico Nico Douga* e em outros fóruns. *Vocaloid* tem fomentado o surgimento de uma vibrante comunidade de abrangência nacional, os de músicos, artistas, cineastas e escritores do “faça-você-mesmo” que criam os seus próprios produtos da cultura pop através do *avatar* da menina dos desenhos animados”. Na verdade, Hatsune Miku é a última palavra da “*geração EU*” pop star. É o *EU* cantando por *MIM* e para *MIM*, com os outros participando na minha *festa-EU*! A referência feita por um fã de Hatsune como uma “deusa” é esclarecedora, porque a adoração da deusa é pura fantasia e sempre foi um assunto sobre o adorador.
A idolatria é tudo sobre a busca da felicidade pessoal separada do Deus Criador.
O coração e a alma da fantasia idolo pop é o sexo, como acontece com a música pop como um todo. Os meninos e meninas das bandas de ídolos são selecionados cuidadosamente para caber dentro da atual definição de bonito e sexy, e o aspecto unisex agrada tanto aos “puros” quanto aos homossexuais.
“Kawaii [a idéia japonesa de fofura] é implantado para provocar alegria de pré-adolescentes e a saciedade licenciosa dos adultos, homens amantes de mangá” (“*Desvendando Uma Fantasia: Um Guia Para Iniciantes do Ídolo pop japonês*”, AVClub.com, 18 de julho de 2014).
Mundos de Fantasia Digital
Os mundos virtuais são extremamente populares. Mais de 15 milhões de pessoas solitárias têm participado de *Second Life*, o mais popular dos muitos mundos virtuais, criando representações de fantasia de si próprios, identidades fantasiosas, externadas em lugares fantasia, mantendo relações sexuais fantasiosas online, e mesmo comprando e vendendo propriedades de fantasia. Jogadores reinventam-se e “embarcam no tipo de aventuras que ele ou ela sempre sonhou”. O jogador cria um *avatar* para representar a si mesmo. Isso começou em 2006 com a ferramenta de construção de *avatar* da Nintendo no console de jogos Wii. O *avatar* foi chamado um Mii.
Todo o conceito de se ter um *avatar* “significa que você pode mudar tudo sobre si mesmo, sua aparência, sua personalidade, sua etnia, mesmo o seu sexo”.
Você pode ser um pirata, um cavaleiro, uma bruxa, um animal, uma combinação humano-animal, uma deusa do sexo, um super-herói, ou o que você puder imaginar, em um mundo que não existe. Você pode ser tão estranho ou tão bonito, tão bom ou mau, como você bem desejar. Um *gamer* disse: “É como brincar de deus ... com você mesmo”.
O *avatar* tem sido chamado de “mini-mim”. Winda Benedetti, uma repórter de jogos,

Continuação da página 1

descreve o seu *avatar* como fisicamente perfeito, com o seu “cabelo e pele impecável”, uma figura “atraentemente proporcional”, que pendura roupas “com uma perfeição elegante”, comentando, “Ela é pouco mais do que um desenho animado, mas ainda, meu mini-mim - meu avatar - Eu não posso ajudá-la, eu desejo que eu fosse ela” (“*Eu Não Posso Ajudd-lo - Eu Gostaria de Ser Meu Avatar*”, NBC News, 25 de novembro de 2008).
No *Second Life*, há muitos mundos diferentes, tais como a *Dinastia dos Dragões*, *Isle of Faerun* (“uma terra de mágica”),*Sonhos da Meia-noite* (“uma dramatização obscura de um ambiente de combate focado em Vampiros”), *Museu de Artes Mágicas*, *Morgan Straits* (“um jogo de comunidade definido na época dourada da pirataria”), e de *Remanescentes da Terra*(“um jogo de fantasia totalmente cyberpunk”).
Os usuários são atraídos para mundos virtuais pelas ofertas de níveis de entrada livre, mas eles geralmente acabam gastando dinheiro, às vezes um monte de dinheiro, para comprar entradas para níveis mais profundos e para comprar bens virtuais. Durante os primeiros dez anos de sua existência (2003–2013) os usuários do *Second Life* gastaram \$3.2 bilhões de dólares!
Usuários tornam-se emocionalmente ligados aos mundos virtuais. Eu ouvi uma mulher no programa de rádio por computador de Kim Komando descrever a profunda angústia que ela experimentou quando seu mundo virtual foi desligado pela controladora que foi à falência. Ela tinha passado muito tempo e gasto muito dinheiro construindo seu paraíso virtual, e o auge de seu dia era para apreciá-la, mas este seu mundo virtual tinha desaparecido durante a noite.
Avatares podem se comunicar e interagir com outros *avatares*, o que muitas vezes levam a problemas na vida real. Muitos casamentos foram destruídos quando um parceiro estabelecia uma amizade fantasiosa a um *avatar*. As pessoas têm fugido de suas famílias para viver com pessoas que conheceram online.
Um relatório sobre isto foi feito em “*Adulterio de Avatares e Second Life: Um Conto de Fraudes on-line e Desgosto do Mundo Real*”, *The Telegraph*, 14 de Novembro, 2008.
Vídeo Games de Multi-Jogadores Online
“Alguns estudos sugerem que o jogo está absolutamente assumindo as mentes das crianças, todas juntos de uma só vez”.
“A vida virtual torna-se mais atraente do que a vida real”.
Nada assume corações e as mentes dos jovens mais do que *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games –Vídeo Games de Massivos Multijogadores Online)*.
Os jogos mais viciantes em 2015 são as seguintes: *Dota 2*, *Grand Theft Auto*, *Candy Crush Saga* (a empresa está avaliada em \$7,5 bilhões de dólares), *Minecraft*, *EverQuest* (chamado de “nunca descansam” e “nunca racham”), *The Sims* (o jogador tem controle onipotente sobre as pessoas), *World of Warcraft* (chamado *World of War Crack*), *Call of Duty* (os dois últimos são jogados por mais de 100 milhões de jogadores), *Halo 3* (chamado *Halodiction*), *Total War*, *Civilization*, *Diablo 3*, *Super Meat Boy*, *Team Fortress 2*, *Dark Souls 2*, *Counter Strike*, *Starcraft 2*, *Persona 4 Gold*, *Monster Hunter 3*, *Elder Scrolls*, *Angry Birds*, *Faster Than Light*, *Peggle*, *League of Legends*, *Civilization V*, *Pokemon*.
Mesmo em lugares remotos como o Nepal, os jogos *online* estão se tornando populares. Um relatório sobre os jogadores Nepali no *Kathmandu Post* (29 de Agosto de 2015) foi intitulado “*Pelas Suas Trilhas de Armadilhas*”. O Gaming começou no Nepal em internet cafés em 2010. O *2015 Colors Carnaval E-sports* na alameda Civil teve 500 participantes concorrentes no *Defense of the Ancients* (DOTA), um jogo de batalha multi-online.
Esportes Fantasia
A indústria de *Esportes Fantasia* é uma indústria que *fatuna* de bilhões de dólares por ano, e que atrai mais de 51 milhões de participantes americanos. Os jogadores de *Esporte Fantasia* gastam uma média de \$465 por ano em suas fantasias. Duas empresas fantasia líderes, *DraftKings* e *FanDuel*, são estimadas num valor de \$1 bilhão de dólares cada.
“Nos *Esportes Fantasia* cada participante cria e ostenta sua própria equipe, a seleção de jogadores de uma liga esportiva do mundo real como a NBA, Liga Nacional de Futebol, ou *Premier League* de Futebol da Inglaterra. Como os jogos reais são jogados, uma equipe da fantasia concorre e é classificada contra outros baseadas sobre o desempenho real do jogo dos seus jogadores reais” (“*Como o Jogo Real, Esportes Fantasia Agora Valem Bilhões*”, AFP, 28 de Junho de 2015).
Gibis Fantasia
Na Ásia, a cultura *Mangá* capturou a imaginação de multidões de jovens. (Mangá é japonês, na Coréia é Manhwa, e na China é Manhua.) *Anime* refere-se à animação de Manga, como programas de televisão e filmes.
O Mangá teve uma grande influência na cultura pop japonesa. Tem sido dito que não se pode entender Japão moderno “sem compreender o papel que o jogo mangá tem na sociedade”. Mangá é uma indústria de multi-bilhões de dólares por ano que se espalhou pela Europa e América.
Mangá refere-se a história em quadrinhos que vêm em uma ampla variedade de Gênero: Romance, Super-Herói, Super-Heróina, Ficção Científica, etc.
Mangá é popular dentro de uma ampla variedade de sociedades, incluindo crianças, estudantes, empresários e donas de casa.
Histórias de mangá muitas vezes misturam cenas do mundo real com mundos alienígenas. Os personagens são pessoas normais com sombras vivas via superpoderes ou robôs ou amigos alienígenas. Existe uma grande quantidade de feitiçaria (como a migração de alma). Há