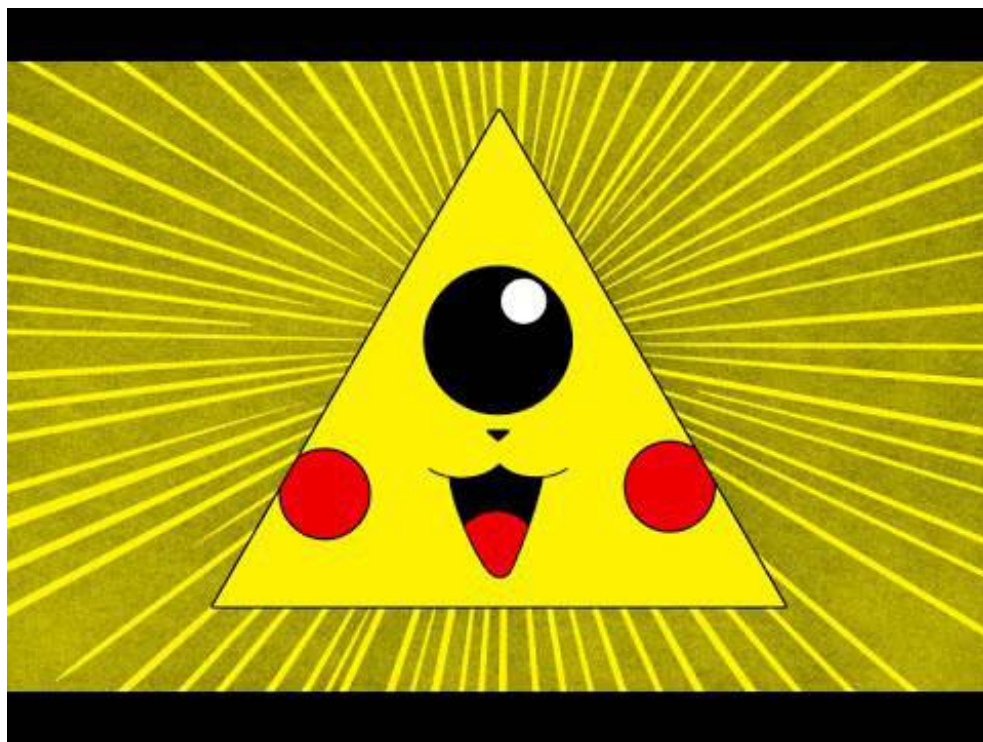


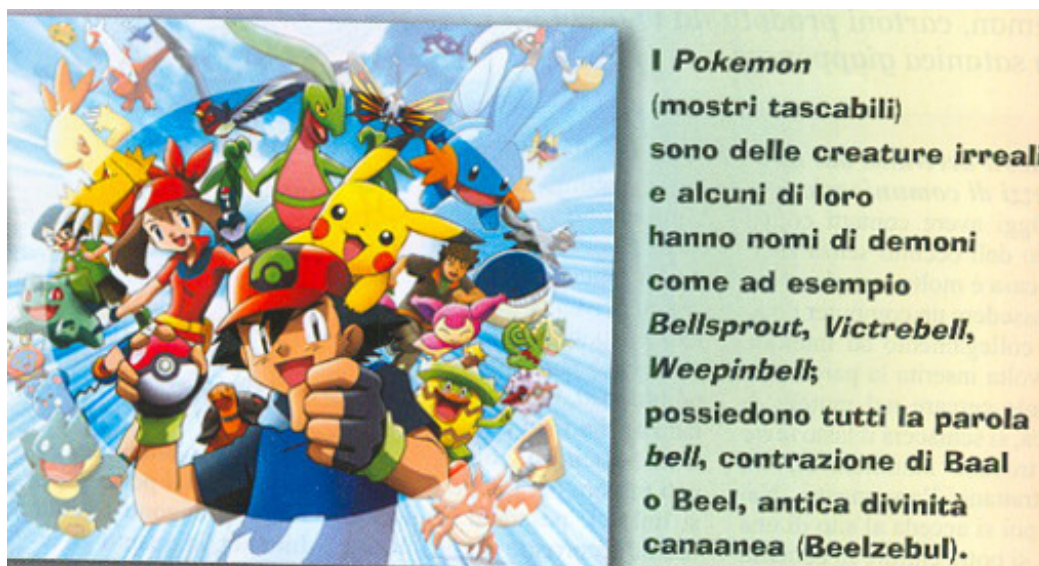
Questo gioco l'ha inventato il demonio?

www.lalucedimaria.it/gioco-lha-inventato-demonio/

25/07/2016



IL LATO OSCURO DEL "POKEMON GO"



Nel 1997, la diffusione massiccia in Giappone del "gioco dei Pokemon" ha provocato non pochi ricoveri ospedalieri di bambini per crisi epilettiche e non sono mancati tra adolescenti casi di incubi legati direttamente a questi mostri. Il creatore dei Pokemon, il giapponese Satoshi Tajiri, in un'intervista rilasciata a Time Magazine nel 1999, ha ammesso che nei Pokemon ha "dato vita ai suoi demoni interiori". Una frase molto ambigua, dato che quei demoni Pokemon hanno nomi ben precisi e riscontrabili nel satanismo. Questi esseri favolosi ovvero i mostri (né uomini né animali) sono inoltre immortali e continuano ad evolversi. In tal modo viene comunicata l'idea della reincarnazione, ovvero metempsicosi, assolutamente contraria alle dottrine bibliche.

Il gioco è pervaso da bizzarri rituali: le forze sovranaturali e le metamorfosi giocano un ruolo

importante. Del grazioso Ponita 40 ad esempio si dice: “I suoi zoccoli sono dieci volte più duri del diamante. Può calpestare qualsiasi cosa in brevissimo tempo”.

Il Pokemon Kadabra 64 emette onde alfa che provocano emicranie a chi si trova nelle vicinanze, e quando i grandi occhi di Pummeluff 39 luccicano, esso canta una misteriosa melodia calmante che fa venire sonno ai nemici.

Il confine tra realtà e fantasia viene cancellato.

In questo modo, si preparano i giocatori a compiere esperimenti o pratiche occulte, cosa che la Sacra Scrittura vieta espressamente (leggi Deuteronomio 18, soprattutto il verso 12).

Molte persone respingono l'evidenza della dannosità di questo falso gioco, con la solita frase “ma sono solo assurdità!” e **siccome lo fanno tutti, il branco va dietro ai caproni**. A differenza di molti videogiochi, Pokemon Go è fin troppo reale: ha bisogno di persone che escano di casa, che vadano a scovare il mostro, è una “realtà aumentata”, e la scusa simpatica del gioco è quella che si possono anche conoscere ed incontrare persone nuove, in modi inconsueti... [il Washington Post riporta](#) che un sacco di persone sono addirittura finite in chiesa, nell'inseguimento delle creature Pokemon... **ma entrare in una chiesa per seguire un video gioco che ti manipola la mente, oltre ad essere dissacrante, è veramente squallido.**

NON E' UN GIOCO. Durante la scorsa settimana, abbiamo visto **persone commettere rapine nei luoghi segnalati dalle mappe del Pokemon Go**, e ci sono **gravi problemi di sicurezza**. Sono già diversi i casi segnalati di **furti** a persone finite in **zone isolate**, o di cacce all'uomo portate a termine seguendo **la localizzazione sull'app Pokemon Go** della propria vittima. Di seguito riportiamo i dati inquietanti raccolti dal giornalista americano [Ricky Scaparo](#) ...

I nuovi dati statistici rivelano i pericoli pratici di questo gioco, come un recente rapporto di Baltimora, dove molte [persone sono state derubate in seguito alla riproduzione del “Pokemon Go”](#) la scorsa settimana, secondo il dipartimento di Polizia di Baltimore County. E poi ci sono problemi di sicurezza personali che sono emersi: un nuovo rapporto ha indicato che i giocatori che si sono registrati nel gioco utilizzando il proprio account Google [possono aver dato il permesso all'applicazione di passare attraverso tutti i loro dati di Google, tra cui e-mail e le loro visite ai siti web](#). Un VERO CONTROLLO DI MASSA E VIOLAZIONE DEI DATI PERSONALI, che espone ad ogni tipo di pericolo sul web.

Ma **molto più allarmante è il contenuto del gioco stesso**. “Pokemon” in realtà deriva da due parole giapponesi che significano **“Pocket Monster”** ...

*Significato della parola Pokémon: una contrazione di due parole giapponesi, “Poketto” e “Monsut”, che significa **“mostro tascabile”**.*

*Si tratta di **angeli caduti, quindi demoni che usano poteri malefici**. Uno di questi mostri si chiama **Pikachu**, che significa «**cento volte più potente di Dio**». Ogni mostro possiede la propria tecnica di combattimento: **Pikachu sfinisce i suoi avversari tramite elettroshock fulminei, Kadabra emana onde di energia mentale alfa che provocano violenti dolori di testa al nemico, Drowzee divora i sogni del suo avversario, Tentacolo ferisce col suo acido pungente e Psyduck combatte con i poteri della psicocinesi**. Alcuni dei Pokemon hanno nomi di demoni come ad esempio **Bellsprout, Trctrebell, Weepinbell**; possiedono tutti la parola **bell**, contrazione di **Baal o Beel**, antica divinità canaanea (**Beelzebub**). Tra le 151 carte dei Pokemon che i bambini comprano in edicola e si scambiano tra di loro, alcune hanno nomi*



di parole rovesciate come Ekans e Arbok che stanno per Snake (serpente) e Kobra. Ora, tutti sanno che il linguaggio rovesciato è tipico delle pratiche magiche.

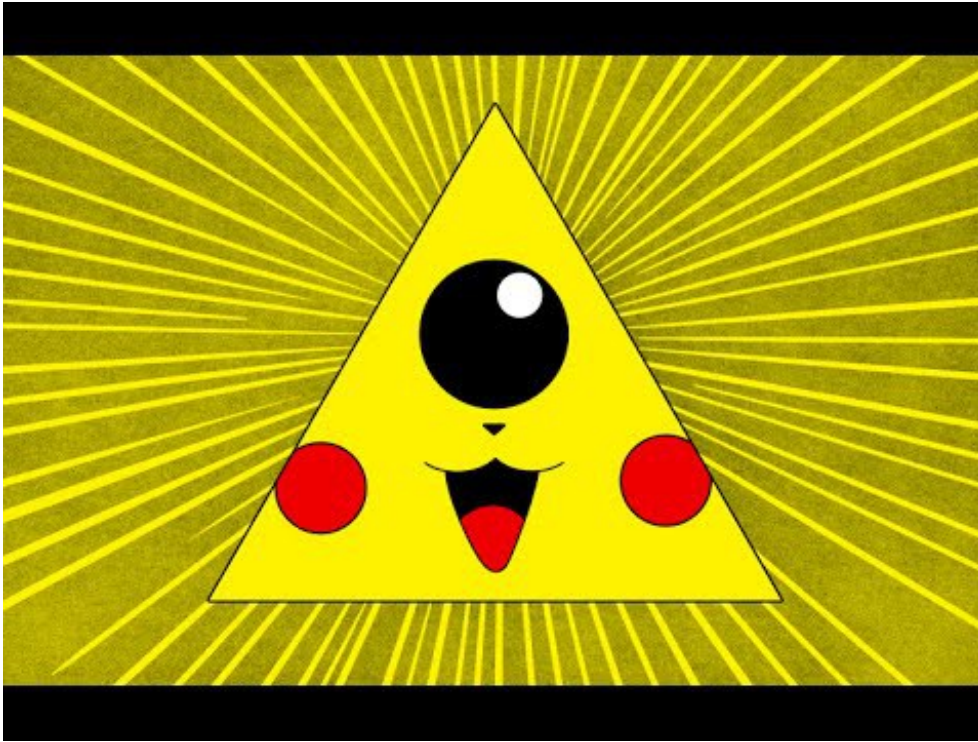
Anche il [Washington Post](#) ammette che nel gioco ci sono creature come “un demone di fuoco” in **Pokemon Go**. Mentre i giocatori progrediscono attraverso il gioco, nel raccogliere questi mostri e demoni, nella loro formazione, e nel farli combattere contro i Pokémon di proprietà di altri, in realtà vengono **indottrinati al mondo dell'occultismo**. Qui leggiamo ancora da un sito cristiano, a cura di [Ricky Scaparo](#) ...

I Pokemon si suppone siano “mostri” che hanno poteri speciali e condividono il mondo con gli esseri umani. L'idea del gioco è quella che i giocatori imparino a raccogliere il maggior numero di Pokemon possibile, imparino la loro formazione, per usarli contro i Pokémon di altre persone invocando le diverse abilità di ogni creatura Pokemon. I Pokémon possono evolversi e passare attraverso i vari livelli, 100 è il più alto. Il gioco dei Pokemon è pericoloso? Potenzialmente, sì lo è. Condiziona il bambino, che si immerge nel gioco, ad accettare i principi dell'occultismo, ad accettare ed avere contatti coi demoni, facendoli apparire “attraenti ed accattivanti”. I Pokemon più forti sono dotati di “grandi poteri occulti”. Così si insegna ai bambini ed ai giovanissimi (nonchè agli adulti sprovveduti) che si possono utilizzare queste “entità” per eseguire il nostro volere, EVOCADOLI tramite carte colorate cariche di energia e comandi. Questo falso gioco si basa su pratiche di occultismo anche orientale.



Le organizzazioni occulte ammettono che uno dei loro migliori strumenti di reclutamento sono i videogiochi e film e serie tv, ad esempio la serie di film del maghetto Harry Potter. Dopo la lettura dei libri o la visione dei film, molti bambini ed adolescenti hanno acquisito curiosità verso il mondo dell'occultismo e vi si sono addentrati.

LO AFFERMANO EX OCCULTISTI ED EX SATANISTI. Secondo l'esperto di occultismo [Bill Schnoebelen](#), ex wiccano ed ex sacerdote satanista, convertito al Cristianesimo, i giocatori di **Pokemon** vengono indotti ad impegnarsi in ogni sorta di attività occulta, perchè con **Pokemon Go** tutto è molto reale ed intriso di ritualità occultiste...Bill Schnoebelen ha concesso la sua testimonianza di conversione dal satanismo al Cristianesimo in molti scritti, ma anche in VIDEO testimonianze di ex satanisti americani, esponendosi in prima persona.



Come molti videogiochi, Pokémon è pieno di concetti occulti. Concetti come “pietre magiche”, teletrasporto, fantasmi, l’occhio che tutto vede, potere psichico e l’utilizzo di spiriti per ottenere risultati nel mondo reale sono tutti “doni occulti”. Tutto questo è contrario alla Parola di Dio. I giochi e fumetti Pokémon, ecc insegnano una visione del mondo magico, che è completamente anticristiana, opposta alla Bibbia.

La visione del mondo della magia nei Pokemon è l’idea, comune a tutti i sistemi di credenze occulte, che in realtà non c’è alcuna divinità sovrana sulla creazione. Al contrario, la creazione è governata da una serie di leggi occulte. In un certo senso, l’universo è come un distributore automatico di “energia cosmica”. Si insegna che, finchè si inserisce la giusta moneta (cioè il rituale occultista, la “formula”) si può raggiungere automaticamente il risultato desiderato.

Particolarmente deviante è il concetto diffuso da Pokemon, secondo il quale i bambini vengono addestrati a “catturare” le entità demoniache per imparare a controllarle e ad usarle contro gli altri. Molti ritengono che questo rispecchia molto da vicino quello che molti occultisti di alto livello tentano di fare con i demoni reali. Afferma [Bill Schnoebelen](#) ...

Il mago lavora all’interno di un cerchio magico appositamente preparato che presumibilmente lo protegge dal demone fintanto che rimane al suo interno. Egli usa le armi magiche speciali come una bacchetta, o la spada per minacciare il demone e fargli fare la sua offerta. Una volta che il rituale è avvenuto, presumibilmente il demone appartiene al mago che deve fargli la sua offerta – le clausole del loro contratto vengono gestite attraverso i rituali di uno stregone. Spesso il demone concederà al mago poteri occulti e gli conferirà talismani speciali per controllare gli altri. Tutto ciò fa parte dei gradi più alti dei rituali di magia.

Lo stesso viene rappresentato nel gioco Pokemon, che alla fine non è “finzione”!

Proprio come è avvenuto con i libri ed i film di Harry Potter, l’indottrinamento all’occultismo tra i giovani avviene in “modo ludico”.. quanti bambini dopo aver visto Harry Potter, hanno cominciato a praticare magia e

spiritismo, con le conseguenze devastanti che sappiamo, a livello psicofisico e spirituale.

Basti ricordare cosa è accaduto con il “gioco Charlie Challenge” cominciato l’anno scorso e diventato virale in tutto il mondo.



Anche quello NON E' UN GIOCO, MA UNA SEDUTA SPIRITICA (evocazione di demoni), SIMILE ALLA TAVOLA OUIJA: ADOLESCENTI E BAMBINI RICOVERATI IN OSPEDALE PER ISTERIA COLLETTIVA, dopo aver giocato a scuola con il Charlie Challenge. Chiamato un sacerdote esorcista in ospedale, dato che l'intervento medico e psichiatrico non era servito a nulla, come riferisce il quotidiano Colombia Reports. Uno studente non identificato ha detto al giornale: “Una settimana fa era già accaduto: un compagno di classe, dopo aver giocato con la tavola Ouija, ha cominciato a parlare in lingue antiche che mai poteva aver studiato, colpiva se stesso, poi ha afferrato un bastone per colpire suo fratello.”

<http://colombiareports.com/charlie-charlie-challenge-sends-4-hysterical-teens-to-hospital-in-central-colombia/>

ANCHE IN ITALIA il “gioco Charlie Challenge” ha avuto effetti tremendi sulla psiche dei giovani ed in molte scuole italiane i dirigenti ne hanno vietato l’uso e la diffusione.

Tutti noi abbiamo la responsabilità di valutare ciò che stiamo alimentando nelle nostre menti, e questo è particolarmente vero se sei un genitore con bambini piccoli. Ecco il baratro in cui la nostra società, stregata dai media, sta precipitando. **Milioni di persone vaganti come zombie alla ricerca di mostriciattoli: persone a caccia di demoni Pokemon** nei cimiteri monumentali, nelle [stazioni di polizia](#) e nei **siti dedicati alla memoria** delle vittime di guerra fino ai ragazzi che [rifiutano le cure mediche](#) pur di poter continuare a giocare a Pokémon Go.

Una vera manipolazione mentale, altro che “gioco”, a corredo di un carosello di idiozie dove già non manca chi è andato a sbattere con la propria auto ed ha creato incidenti, perchè troppo intento a smanettare con lo smartphone a caccia di Pokemon...

Alla fine, ognuno farà quello che ritiene sia meglio per se stessi, ma per quanto riguarda me, la mia casa ed i miei cari, diciamo NO a Pokemon Go & inganni occultisti analoghi.

Fonte: <https://noalsatanismo.wordpress.com/2016/07/20/pokemon-go-indottrinamento-alloccultismo-e-al-satanismo-altro-che-gioco/>