

CAPITULO 5

(Tomado del libro “Días festivos ocultos o Días Santos de Dios—¿Cuáles?”)

El mundo del entretenimiento: Vehículo de lo oculto

Por

Fred R. Coulter

www.iglesiadedioscristianaybiblica.org

La mayoría de los cristianos entienden, a cierto grado, que un espíritu poderoso siendo llamado Satanás—literalmente el “enemigo”—es actualmente “**el dios [presente] de esta era [mundo]**” (II Corintios 4:4). Satanás sin embargo, es *extremadamente* astuto. Incluso el cristiano promedio no tiene idea de cuan penetrantes han llegado a ser sus engaños. El apóstol Juan lo describe como “**la serpiente antigua [yendo atrás al Jardín del Edén] que es llamada el diablo y Satanás, quien está engañando [activamente] al mundo entero...**” Esto significa que el enemigo literalmente *no ha dejado piedra sin voltear* en su esfuerzo exhaustivo para engañar y destruir a la humanidad.

Como humanos, amamos ser entretenidos—y Satanás sabe eso. No debería entonces ser sorprendente que todo el mundo del entretenimiento—literatura, música, películas, televisión, juegos, etc,—haya sido totalmente corrompido. En particular, la vasta industria del cine y las películas han sido totalmente utilizadas por Satanás como una herramienta poderosa para no solo guiar a la gente a falsos caminos de pensamiento (y así de vida), sino para presentar lo oculto en todas sus facetas como “aceptable”—con el intento de ultimadamente atraer al desprevenido a su trampa.

La aproximación de Satanás es bastante simple: Mezclar un poquito de *mal* con *bien*, y a su tiempo, lo malo corromperá lo bueno. Satanás le aplicó su torcida filosofía a Adán y Eva en el Jardín del Edén cuando le dijo a Eva que comiendo del “árbol del conocimiento del bien y mal”—el cual en efecto significaba tomar para sí misma el derecho de *decidir* lo que era bueno o malo—la haría como Dios. Esto ciertamente parecía como algo *bueno* para Adán y Eva—entonces ambos comieron del árbol. (Satanás incluso implicó que Dios era injusto negándoles ese derecho, haciéndolos parecer como *víctimas*.) El diablo apareció como “el chico bueno”—un “ángel de luz”—llegando justo a tiempo para ayudar a los pobres, a los oprimidos Adán y Eva. Por supuesto, Dios *quería* que ellos aprendieran a discernir entre bien y mal—al vivir Su camino, de acuerdo a Sus leyes y mandamientos. Pero usurpar el derecho de Dios de decidir o definir bien y mal era, en efecto, rechazarlo como el Dador de ley y Señor.

Esta ha sido la metodología de Satanás a través de las eras—y no ha cambiado. Él aun aparece como “**un ángel de luz**” (II Corintios 11:14). En el mundo del entretenimiento, él sutilmente mezcla bien y mal—usando brujas “buenas” y magos “buenos”, y magia “blanca”. Y es siempre presentado en el contexto de “bien en contra del mal.” Pero como veremos, esto aún es una mezcla peligrosa—una que también guía a menudo a la gente joven en particular a empezar a incursionar en lo oculto.

Lo oculto y la violencia en las películas

La continua desensibilización y seducción hacia la espiritualidad pagana en nuestra cultura moderna es transparentemente obvia por la popularidad de los temas ocultos en el entretenimiento. Hoy, temas ocultos proveen la materia prima para los especiales de TV y las películas. Escalando en los 1960s con el éxito de *El bebé de Rosemary* (1968), Hollywood empezó a sacar cada vez más películas con temas oscuros y ocultos. *El bebe de Rosemary* caracterizaba a una joven quien tuvo un niño del diablo. A medida que la década de los 70 progresaba, la violencia, sadismo, brutalidad, víctimas de posesión e historias de grafico derramamiento de sangre y crueldad llegaron a ser más frecuentes. *Salvación* (1972) incluía mutilación gráfica y sodomía por primitivos enloquecidos hacia un desprevenido grupo de aventureros de lugares desolados. El aclamado e influyente clásico de horror *Halloween* (1978), con su horripilante pista musical, caracterizaba a un asesino a cuchillo de niñas adolescentes. Esta popular serie de películas de asesinos en serie inspiró numerosas secuelas—7 más para el 2002.

Espíritus malignos poseyeron el cuerpo de una niña de 12 años en el éxito de taquilla *El exorcista* (1973). Sus horriblos efectos visuales aterrorizaban a la audiencia. Este éxito de taquilla, acerca del exorcismo de una entidad demoníaca intentado por dos sacerdotes, inspiró secuelas de la misma. *El exorcista II: El hereje* (1977), *El exorcista III* (1990) Y *El exorcista: El principio* (2004).

Otras películas de posesión del diablo a finales de los 70s y comienzo de los 80s incluyeron *El horror de Amityville* (1979), acerca de una diabólica casa encantada, y *Poltergeist*, una historia acerca de espíritus amenazadores que secuestran a un niño al succionarlo al TV y llevarlo a una dimensión paralela. *Poltergeist* animó una secuela en 1986, y otra en 1988. *El presagio* (1976), acerca de un hijo adoptado llamado Damián—el hijo de Satanás—también inspiró dos secuelas: *Damián: Presagio II* (1978) Y *El conflicto final* (1981). Hubo también una secuela para TV titulada *Presagio IV: El despertar* en 1991. Otras películas del diablo incluyeron *El abogado del diablo* (1997) y *Fin de días* (1999) con el personaje líder como el Señor Diablo.

Las películas de horror a mediados de los 90s sorprendieron a la industria con su éxito fenomenal. Luego los productores de películas se dieron cuenta de que “atormentando” el mal es una máquina de dinero. *El arte* (1996), acerca de niñas de colegio incursionando en brujería y magia negra, y la película de horror *Grito* (1996), son dos ejemplos. El documental de horror expresionista de fin de siglo, *El proyecto la bruja de Blair* (1999), fue filmado usando una cámara de mano la cual aumentaba su horror sugestivo y discreto (Dirks, T., *Películas de Horror*, 1996-2005).

Abajo hay un ejemplo de películas con temas (o sub-temas) ocultos desde el 2004 hasta el 2007. Tenga en mente que estas fueron seleccionadas de literalmente *cientos* de películas similares.

Películas ocultas del 2004

- *Hellraiser: Mas muerto*—Un periodista es desprevenidamente atraído al mundo de un grupo clandestino que puede traer de regreso a los muertos.
- *Niño infernal*—Nacido en las llamas del infierno y traído a nuestro mundo en un ritual pagano, Niño infernal debe arreglárselas con sus poderes fantásticos que prueban ser ambos, bendición y maldición.

- *¡Yu-Gi-Oh!*—Un niño, Yugi, desata una energía mística antigua a través de un juego de cartas popular.
- *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*—Harry Potter y sus amigos regresan como adolescentes a la escuela de brujería y hechicería de Hogwarts para su tercer año de estudio, en donde ellos profundizan en el misterio alrededor de un prisionero escapado que posa una amenaza peligrosa para el joven Potter.
- *Montando la bala*—Alan Parker es un artista encantado con las imágenes de muerte. Su obsesión con el lado oscuro viene a lo máximo una noche de Halloween, en donde él desprevénidamente se engancha en un paseo con el Grim Reaper.
- *Semilla de Chucky*—Muñecos van en una campaña asesina.
- *Guerrero sueño*—En un mundo post-apocalíptico, un pervertido genético es cazado por sus poderes extra-humanos.
- *Oscuridad*—Una fuerza extraña, algo antigua y maligna, amenaza separar una familia.

Películas ocultas del 2005

- *Electra*—Guerreros batallan usando poderes súper-humanos y artes marciales oscuras.
- *Sal, sal de donde seas que estés*—Un padre trata desesperadamente de entrar en la mente de su hija de 9 años cuando ella crea un amigo “imaginario” maniaco con una venganza terrorífica.
- *Boogeyman*—En esta película de terror escalofriante, un joven debe enfrentar visiones terroríficas que lo han espantado toda su vida—en la cual la línea separando lo real y lo irreal se ha desvanecido.
- *Hijo de la máscara*—Una máscara mágica encuentra su camino hacia la posesión de un niño que utiliza los poderes espectaculares de la máscara.
- *Maldito*—Un accidente monstruoso le da a los hermanos nuevos poderes misteriosos que amenazan tomar el control de sus vidas mientras presagios antiguos son desatados en el mundo.
- *El muerto de Aztec Zombie*—Un mexicano-americano es secuestrado y sacrificado por los dioses aztecas de la muerte y el destino—únicamente para regresar un año más tarde con poderes sobrenaturales.
- *Twitches*—Niñas gemelas adolescentes, brujas en entrenamiento, pelean contra “La oscuridad.”

Películas ocultas del 2006

- *Deslizan*—Babosas enormes del espacio exterior, zombies sedientos de sangre y bichos supurantes de baba se juntan para sobrevivir.
- *La profecía celestina*—Papiros peruanos antiguos predicen un despertar que redefine la vida humana y producen una nueva cultura espiritual.
- *Ritual*—Un médico viaja a Jamaica a tratar un paciente de cáncer americano rico, únicamente para descubrir que su paciente es la víctima de un poderoso sacerdote voodista.

- *Buscador de almas*—Fuerzas del infierno y la tierra se estrellan cuando Joe, un tipo aparentemente ordinario, es entrenado para ser el nuevo Grim Reaper.
- *Mimbre*—Un sheriff investiga una isla misteriosa aislada en donde los residentes están involucrados en extraños rituales sexuales, un festival de cosecha y sacrificios humanos.
- *Conversaciones con dios*—Basada en la trilogía de libros de Neale Walsch, los cuales él reclama que fueron escritos al canalizar varios espíritus.
- *Sueño Opal*—Un cuento bizarro de los amigos imaginarios de una niña joven.
- *El laberinto de Pan*—Una niña joven llega a estar enredada en un mundo peligroso de magia y mito.
- *Réquiem*—Una mujer enproblemada busca ayuda de un sacerdote quien refuerza su convicción de que ella está poseída.
- *Punto de contacto*—Un hombre descubre que es capaz de ver a los muertos.
- *Beowulf y Grendel*—La desgarradora aventura de fantasía de un guerrero Norse que enfrenta un gnomo monstruoso.
- *Sangre-Rayne*—En la Rumania del siglo dieciocho, Rayne—un medio humano, medio vampiro propenso a ataques de ira ciega—lucha para vengar la violación de su madre.
- *Inframundo: Evolución*—Traza una enemistad hereditaria antigua entre tribus de vampiros y hombres lobos en las cuales los secretos de su línea sanguínea son desbloqueados.
- *Turno nocturno*—Establecido en el Moscú moderno, una tregua medieval entre las fuerzas de luz y oscuridad es amenazada.
- *Permanezca vivo*—Adultos jóvenes juegan un juego de sobrevivencia no probado en el cual la línea entre los juegos, las leyendas y la realidad llega a ser borrosa. Después de encuentros sobrenaturales escalofriantes y retos que desafían la muerte, los jugadores se preguntan si ellos están jugando el juego—o si el juego está jugándolos a ellos.

Películas ocultas del 2007

- *Alicia*—Una niña joven perturbada confronta sus temores en una tierra oscura y misteriosa de espejos, pociones extrañas, animales que hablan, y la malvada Reina de Corazones.
- *Gabriel*—Un angel pelea para salvar las almas y traer luz a la oscuridad del purgatorio.
- *El hijo fantasma*—Una mujer joven entra en otra dimensión, en donde la realidad esta mezclada con la imaginación.
- *Highlander: El origen*—Una banda de inmortales se preparan en una búsqueda para encontrar el origen del primer inmortal y el origen de su inmortalidad.
- *Madre de lágrimas*—Una estudiante joven de artes desprevenidamente abre una urna antigua desatando el poder demoniaco de la bruja más poderosa del mundo—y debe usar sus propios poderes psíquicos para parar a la “Madre de lágrimas” antes que su maldad conquiste al mundo.
- *Los mensajeros*— En una granja aislada un adolescente es atormentado por apariciones siniestras invisibles a otros.

- *El comedor de pecado*—Cuando un hombre misterioso “absuelve” los pecados de una mujer al comer pan y vino en su tumba; Cadi, de 10 años, quiere la misma redención—la cual amenaza con descubrir un oscuro secreto familiar.
- *Puente a Terabithia*—Dos adolescentes crean el reino mágico secreto de Terabithia, en donde ellos pelean contra el Maestro Oscuro y sus criaturas malignas.
- *El último Mimzy*—Un conejo misterioso se comunica telepáticamente con una niña joven, causándole que desarrolle destrezas asombrosas.
- *Paprika*—Un psicoterapeuta aprende a entrar en los sueños de la gente para ayudarles a descubrir el origen de su ansiedad.
- *Levántate cazadora de sangre*—Una reportera se despierta en una morgue para descubrir que ella no está más entre los vivientes—y promete venganza contra el culto responsable de ponerla allá.
- *Macbeth*—Un hombre es visitado por varias brujas jóvenes extraordinarias, quienes reclaman que él llegará a ser el nuevo “rey crimen.”
- *Polvo de estrellas*—En un mundo imaginario, un hombre joven se embarca en una búsqueda para recuperar una estrella caída—y se encuentra a sí mismo en una tierra misteriosa y prohibida de fantasmas y brujas.
- *Mala sangre*—Una familia hereda una casa maldita localizada en una pequeña villa ensombrecida por superstición, religión y folclor misterioso.
- *Halloween*—Un zombie regresa el tiempo para descubrir los hechos de un niño patológicamente perturbado.
- *La oscuridad se levanta*—Un hombre joven usa sus poderes sobrenaturales para pelear males misteriosos.
- *Villarara*—Trabajadores descubren a satanistas desempeñando un sacrificio ritual justo donde ellos habían planeado enterrar un cuerpo.
- *Punto de Halloween*—Estudiantes se encierran ellos mismos en un colegio abandonado en una noche de Halloween y accidentalmente resucitan a un asesino en serie.
- *Khadak*—La historia épica de un joven pastor mongol que confronta su destino de llegar a ser un chamán.
- *Cortadores de muñecas*—Zia corta su muñeca y entra en un mundo bizarro después de la muerte reservado para suicidas.
- *El jinete sin cabeza*—Estudiantes de College son atrapados en un horrible ritual de Halloween.
- *Tierra fronteriza*—En un viaje a un pueblo fronterizo mexicano, tres amigos de College tropiezan con un culto de sacrificio humano.
- *Beowulf*—En un tiempo de héroes, el poderoso guerrero Beowulf mata al demonio Grendel en un conflicto que transforma a un rey en una leyenda.

Películas ocultas del 2008

- *El increíble Hulk*—Basada en las series de caricaturas, el personaje principal morfa en un monstruo violento cuando es enfurecido. Como tal, el Hulk es invocado para defender al mundo de “La abominación.”

- *Las crónicas de Narnia: Príncipe Caspian*—Niños batallan fuerzas de maldad en una tierra de fantasía llena de brujas y villanos.
- *Niño infernal II: El ejército dorado*—Una criatura humanoide demoníaca nacida en las llamas del infierno es traída a la tierra como la única defensa de la humanidad contra una maldad de otro mundo.
- *Crónicas de un exorcismo*—A requerimiento de la iglesia católica, dos productores de cine intentan documentar el exorcismo de una mujer joven.
- *Crónicas de Spiderwick*—Mientras exploran la mansión abandonada de Spiderwick, niños descubren un mundo encantado de criaturas extrañas—dragones, hadas, duendes.
- *La momia: Tumba del emperador dragón*—Un explorador debe batallar un emperador chino resucitado.
- *Fronteras*—Una historia gótica de horror caracterizando violencia sádica extrema.

El fenómeno Harry Potter

Note el uso abrumador de niños, adolescentes y adultos jóvenes en la audición de tales películas. Películas de horror/ocultas son, en general, diseñadas específicamente para ser atractivas a la gente joven. Shows de televisión actualmente populares caracterizando lo oculto incluyen *Sabrina la bruja adolescente* (una bruja “buena” para la audiencia más joven), *Buffy la cazavampiros* (también para la audiencia joven), *Charmed* (brujas “buenas” contra brujas “malas” para adultos jóvenes), *Susurrador fantasma* y *Segador*. Luego está el altamente popular *Sobrenatural*, el cual incluye virtualmente todo aspecto horrido del mundo oculto.

Cuando llegamos a las películas dirigidas a niños, nunca ha habido una serie con más grande popularidad—y así más grande influencia oculta—que la fenomenalmente exitosa serie Harry Potter. La séptima y última película—*Harry Potter y las reliquias de la muerte*—está por salir en el verano del 2008. Aun así, después de la quinta película, la serie Potter ya ha llegado a ser la **franquicia de películas número uno de todos los tiempos**, taquillando \$4.48 billones a nivel mundial—por encima de todas las 22 películas de *James Bond* y las seis películas de *Star Wars* (*Historia de Vida, Magia del cine: El futuro de Harry Potter*, “Una despedida a Hogwarts”; Bauer Publishing, Primavera 2008; p.97).

¿Cuán grande es el fenómeno Harry Potter? “Potter está arrasando el globo, y verdaderamente tiene una presencia internacional ya que lectores de 200 naciones, en más de 40 idiomas, disfrutan de esta serie. Una encuesta de investigación al consumidor en Estados Unidos reporta que **‘más de la mitad de todos los niños entre las edades de 6 y 17 han leído al menos un libro de Harry Potter’** ” (citado en www.christiananswers.net/q-eden/harrypotter.html).

¿Qué de los libros y películas de Harry Potter? ¿Deberían ser considerados como influencias serias ocultas sobre los niños (y adultos)—o son simplemente entretenimiento inofensivo? Mientras algunos líderes evangelistas le han dado a la serie su estampa de aprobación, otros pastores y líderes cristianos están sonando la alarma—y con buena razón. El nivel de información oculta contenida en la serie de Harry Potter indica que la autora, J.K. Rowling, **tiene un conocimiento altamente sofisticado de lo oculto**—el cual lo está pasando sutilmente a su audiencia joven.

¿En realidad películas como Harry Potter hacen que los niños desarrollen un interés genuino en lo oculto? Peter Smith, el Secretario General de la Asociación Británica de Profesores y Conferencistas, dice que sí. “La premier de la película Harry Potter llevará a toda una nueva generación de jóvenes a descubrir la brujería y la hechicería... Un número incrementado de niños está gastando horas solo navegando el internet en búsqueda de páginas web satánicas, y estamos preocupados de que nadie está monitoreando esta creciente fascinación.” (Noticias BBC en línea, *Advertencia oculta de Harry Potter*, Noviembre 5, 2000; citado por Spotlight Ministries, www.spotlightministries.org.uk/harrypotterarticle.htm).

Claramente, tales libros y películas inducen a los niños al mundo de lo oculto. Los defensores, sin embargo, dicen que los niños no están siendo llevados a la brujería real u otros aspectos de lo oculto. Pero de acuerdo a los reportes de Noticias BBC, incluso los ocultistas mismos reconocen que algunos **niños están siendo llevados a lo oculto** como resultado del actual interés siendo promovido por la **brujería ficticia**. “La Federación Pagana, la cual representa a druidas y brujas, dice que ha sido ‘inundada’ de llamadas después de programas de adolescentes caracterizando **brujas buenas**. Steve Paine, de la Federación Pagana, sumo sacerdote de un aquelarre, dijo que el exitoso drama estadounidense *Buffy la cazavampiros* y los libros altamente exitosos de Harry Potter eran **populares entre brujas practicantes**. ‘Ellos son tomados como entretenimiento de fantasía. **Pero sí animan a la gente a pensar acerca de diferentes formas de espiritualidad,**’ dijo él.” (Noticias BBC en línea, *Buffy atrae a los niños a la brujería*, Agosto 4, 2000; citado por Spotlight Ministries; negrilla añadida).

A pesar de las preocupaciones, hay un número de sitios web los cuales promueven Harry Potter, y tienen enlaces a sitios en donde los niños están expuestos al ocultismo genuino. Peter Smith, citado anteriormente, añade: “Los jóvenes pueden muy fácilmente visitar una escogencia de cientos de sitios web sobre brujería, magia Wicca, echar maleficios y técnicas de flebotomía, sin adultos que tengan algún control de lo que ellos leen. Esto va mucho más allá de un caso de leer una historia de Harry Potter. Esto representa una tendencia extremadamente preocupante entre la gente joven.” (Noticias BBC en línea, *Sitios Ocultos atraen a los adolescentes*, Abril 22, 2000; Spotlight Ministries).

Smith advirtió que aunque las historias de Potter caracterizaban “la lucha entre el bien y el mal,” él estaba preocupado de que ellas podrían ser usadas como “un trampolín para explorar los aspectos más siniestros de lo oculto,” y que los niños estaban usando el internet para explorar lo sobrenatural.

Los defensores de Potter afirman que los libros y películas no enseñan hechizos reales, y que son por lo tanto inofensivos. La experta en lo oculto Caryl Matrisciana, autora de *Dioses de la Nueva Era*, no está de acuerdo. “J.K.Rowling, la autora de la serie de Harry Potter, ha ido a través de una cantidad tremenda de investigación. Ella es muy precisa... **Esta es una representación verdadera de la brujería, y las artes negras, y la magia negra.** Y aun así, tenemos gente que dice que esto es meramente fantasía y una lectura inofensiva para nuestros niños. En realidad, lo que hace esto *más* peligroso es que es expresado en lenguaje de fantasía, y [es representado como] lectura de niños, y es hecha para verse chistosa, y está escrita hermosamente y es una lectura extremadamente provocativa... Esto es lo que es tan dañino” (*Harry Potter: Brujería re-empacada*, Jeremiah Films, 2001; www.christiananswers.net/q-eden/harrypotter.html; negrilla añadida).

Al menos, los libros y películas le enseñan a los niños el *concepto de magia*—que puede ser usada para controlar la gente y obtener ciertos resultados. Incluso la caratula de una

de las revistas altamente populares de Harry Potter caracteriza la pregunta astuta, “Como: ¡Echar un hechizo, mezclar una poción, intentar un truco!”

El argumento de que la “fantasía” y el “hacer creer” son inherentemente inofensivos es totalmente falso. Berit Kjos ha investigado las películas Potter y su efecto en los niños en gran detalle. Él escribe: “El fundamento de la película en fantasía, no realidad, **no disminuye su poder para cambiar las creencias y valores**. Experiencias imaginarias (o *virtuales*) y fantasías bien escritas **pueden afectar la mente y memorias tanto, si no más, como las experiencias reales**. Cada imagen oculta y sugerencia está diseñada a agitar los sentimientos y producir una fuerte respuesta emocional” (www.crossroad.to/articles2/HPMovie.htm; negrilla añadida).

Él dice que el resultado es que “los niños se identifican con su personaje favorito y **aprenden a ver a los hechiceros y brujas desde una perspectiva popular pareja en vez de verlo desde la perspectiva de Dios**.” Esta “perspectiva pareja” es una en la cual la brujería y la hechicería no son únicamente aceptadas, sino que son consideradas “de moda” o “chéveres.” Pero como Kjos saca a relucir, Dios nos advierte a “aborrecer lo que es malo” y “unirnos a lo que es bueno” (Romanos 12:9).

Kjos advierte que cuando los niños (o adultos) incursionan en lo oculto, terminan **“desensibilizando sus corazones y mentes a su maldad**. Al voltear la verdad de Dios patas arriba, ellos están aprendiendo a ‘amar’ lo que es malo. El siguiente paso natural es rechazar los límites sabios de Dios y ‘aborrecer’ lo que Él llama bueno... [Los niños] aprenden a ignorar o a reinterpretar la verdad de Dios y a **perder su aversión natural a los espíritus tortuosos** representados por criaturas y símbolos” en las películas de Potter.

“Atrapados en una historia emocionante, [los niños] **absorben los valores sugeridos** y almacenan las imágenes fascinantes en sus mentes—**haciendo parecer el mundo prohibido de lo oculto más normal** [de lo] que [Dios tiene para ofrecer].

“Este cambio interno es usualmente inconsciente, porque las lecciones e impresiones ocultas tienden a **sobrepasar el escrutinio racional**. Después de todo, ¿quién parará, pensará y pesará la evidencia cuando es atrapado en tal aventura visual moviéndose rápidamente? **Fantasías divertidas y entretenimientos estratégicos tienen una forma especial de alterar los valores, comprometer las creencias y cambiar el comportamiento...**

“El principal producto mercadeado a través de esta película es un **nuevo sistema de creencias**. Esta ideología pagana viene completa con cromos... juegos de hechicería, ropas... muñecos de acción y muñecas tiernas... [todo diseñado para] mantener las mentes de los niños **enfocadas en lo oculto todo el día y la noche**” (www.crossroad.to/articles2/HPMovie.htm; negrilla añadida).

John Murray, escritor y director de *Piense en eso: Entendiendo el impacto de la violencia en la TV-Cine*, resume la preocupación de los padres: “Con la creciente popularidad de los programas de TV de brujería orientados a los jóvenes—*Sabrina la bruja adolescente, Charmed, Buffy la cazavampiros*—**una generación de niños está llegando a ser desensibilizada a lo oculto**. [Y ahora] con la ayuda de Hollywood, Harry Potter probablemente sobrepasará todas esas influencias, **cosechando potencialmente algunas consecuencias espirituales graves**.” (www.christiananswers.net/q-eden/harrypotter.html).

Pero Dios ha entendido el **efecto seductivo de lo oculto** todo el tiempo. Así, la escritura prohíbe expresamente cualquier tipo de involucramiento con lo oculto: “**Cuando vengan a la tierra la cual el SEÑOR su Dios les da, no aprenderán a hacer de acuerdo a las abominaciones de esas naciones. No será encontrado entre ustedes alguien que haga a su hijo**

o su hija pasar a través del fuego, o que **use adivinación, o un observador de tiempos, o un adivino, o una bruja, o un encantador, o un consultor de espíritus familiares, o un hechicero, o uno que busque oráculos de los muertos.** Porque todos los que hagan estas cosas *son* una **abominación** para el SEÑOR. Y por estas abominaciones, el SEÑOR su Dios los expulsa de delante de ustedes.” (Deuteronomio 18:9-12).

El siguiente es un testimonio personal editado de un antiguo brujo concerniente a la serie Potter. Negrilla ha sido añadida.

Harry Potter: ¿Qué tiene Dios que decir?—Por David Meyer

“Estoy escribiendo este mensaje urgente porque **yo fui una vez un brujo.** Vivía por las estrellas como astrologo y numerologo echando horóscopos y hechizos. Vivía en el reino misterioso y oscuro de lo oculto. Por medio de hechizos y magia, era capaz de invocar los poderes de lo ‘controlante desconocido’ y volaba sobre los vientos nocturnos trascendiendo el plano astral. Halloween era mi tiempo del año favorito, y estuve intrigado y absorbido en el reino de la brujería Wicca. Todo esto estuvo pasando en la década de los 60s cuando la brujería estaba recién empezando a salir del closet de escobas.

“Fue durante esa década de los 60s, en el año 1966, que una mujer llamada J.K. Rowling nació. Esta es la mujer que ha cautivado al mundo en este año del 2000 con cuatro libros conocidos como ‘La serie Harry Potter.’ [Nota del editor: En el momento de esta publicación, Rowling ha escrito tres libros más en la serie para traer el total a siete.] **Estos libros son manuales orientacionales e instruccionales de brujería tejidos en el formato de entretenimiento. ¡Estos cuatro libros por J.K.Rowling enseñan brujería! Lo sé porque yo fui parte de ese mundo alguna vez.**

“La brujería era muy diferente en los 60s. Había muchísimo menos brujas, y el arte era mucho más secreto. Al final de esa década espiritualmente problemática, yo fui salvado milagrosamente por el poder de Jesucristo y Su sangre salvadora. También fui librado de todo espíritu maligno que vivía en mí y fui liberado. Sin embargo, cuando empecé a asistir a iglesias cristianas fundamentales, me di cuenta de que incluso allá la brujería ha dejado su marca. Los días festivos paganos y Sabbats eran celebrados como ‘días festivos cristianos.’

“Mientras pasaba el tiempo, vi a las así llamadas iglesias ‘cristianas’ transigiendo y unificándose. También vi con asombro como las enseñanzas de las religiones orientales y la doctrina de la ‘Nueva Era’ comenzó a cautivar a las congregaciones. Fue un establecimiento satánico... dando a luz una religión mundial con un elemento secreto inteligente de ocultismo entretejido en sus enseñanzas.

“Para tener éxito en traer la brujería al mundo y así completar el control satánico, toda una generación tendría que ser inducida y enseñada a pensar como las brujas, hablar como las brujas, vestir como las brujas, y actuar como las brujas. Las canciones ocultas de los 60s lanzaron el proyecto Luciferiano de capturar las mentes de toda una generación...

“Como un antiguo brujo, puedo hablar con autoridad cuando digo que he examinado los trabajos de Rowling y que los libros de Harry Potter son manuales de entrenamiento para lo oculto. Millones incalculables de gente joven está siendo enseñada a pensar, hablar, vestir y actuar como brujas al llenar sus cabezas con el contenido de esos libros. Los niños están tan obsesionados con los libros de Harry Potter que ellos han dejado la televisión y los videojuegos para leer esos manuales de brujería.

“El primer libro de la serie, titulado *Harry Potter y la piedra del hechicero*, encuentra al huérfano, Harry Potter, embarcándose en un nuevo reino cuando es llevado a la ‘Escuela de

brujería y hechicería de Hogwart.’ En esta escuela oculta, Harry Potter aprende como obtener y usar equipo de brujería. Harry también aprende un nuevo vocabulario, incluyendo palabras tales como ‘Azkaban,’ ‘Circe,’ ‘Draco,’ ‘Erised,’ ‘Hermes,’ y ‘Slytherin’—**todos de los cuales son nombres de diablos y demonios reales.** ¡Estos no son personajes de ficción!

“¿Cuan serio es esto? Al leer este material, **muchos millones de personas jóvenes están aprendiendo como trabajar con espíritus demoniacos. Están aprendiendo a conocerlos por nombre.** Un numero vasto de niños que profesan ser cristianos también están llenando sus corazones y mentes, mientras [sus] padres voluntariamente ignorantes miran el otro camino.”

“Los títulos de los libros deberían ser una advertencia suficiente para hacernos dar cuenta cuan satánicos y anti-Cristo son verdaderamente estos libros. El título del primer libro mencionado anteriormente, *Harry Potter y la piedra del hechicero* (1998), fue una verdadera ganga. El segundo libro fue llamado *Harry Potter y la cámara de secretos* (1999), mientras el tercer libro fue titulado *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (1999). El cuarto libro en la serie es *Harry Potter y la copa de fuego* (2000), el quinto es *Harry Potter y el orden del Fénix* (2003), y el sexto es *Harry Potter y el príncipe de media sangre* (2005), con el séptimo esperado para ser liberado pronto. [Nota del editor: El séptimo libro Potter (y la película) esta titulado, *Harry Potter y las reliquias de la muerte.*] Para mostrar el impacto e influencia de estos libros sobre la gente, especialmente la generación joven, el número total de libros vendidos a nivel mundial es más de 270 millones y han sido traducidos a 62 idiomas. [Las ventas se han incrementado grandemente a lo largo del 2007; ver las estadísticas citadas anteriormente.]

“Como un brujo real, aprendí acerca de los dos lados de ‘la fuerza’... Cuando las brujas reales tienen Sabbats y esbats y se reúnen como un aquelarre, ellas se saludan la una a la otra diciendo ‘Bendita seas,’ y cuando parten, ellas dicen ‘La Fuerza este contigo.’ Ambos lados de esta ‘Fuerza’ son Satanás. No hay un lado bueno de la fuerza que venza el lado malo de la fuerza, sino que es la sangre de Jesucristo la que destruye ambos supuestos lados de la ‘Fuerza’ satánica.

“**Las brujas de alto nivel creen que hay siete príncipes satánicos y que el séptimo, el cual está asignado a los cristianos, no tiene nombre.** En reuniones aquelarre, él es llamado ‘el sin nombre.’ En los libros de Harry Potter, hay un personaje llamado ‘Voldemort.’ La guía de pronunciación dice de este ser: ‘Él que no debe ser nombrado.’

“En Julio 8 [2000] a la medianoche, las librerías en todos lados fueron irrumpidas por millones de niños para obtener el ultimo y cuarto libro de la serie conocida como *Harry Potter y la copa de fuego*. **Estos libros fueron llevados a casas en todos lados con un espíritu maligno real siguiendo cada copia para maldecir esas casas...** Ahora hemos sabido que el sistema de escuelas públicas esta planeando usar la magia de Harry Potter en los salones de clase, haciendo de las escuelas públicas centros de entrenamiento de brujería.

“¿Qué tiene Dios que decir de tales libros como la serie Harry Potter? En la Biblia, en el libro de Hechos, leemos lo siguiente en el capítulo 19, versos 18-20: ‘Y muchos que creyeron vinieron, y confesaron, y mostraron sus obras. Muchos de ellos también, los cuales usaban artes curiosas, trajeron sus libros y los quemaron delante de todos los hombres; y contaron el precio de ellos, y lo encontraron cincuenta mil piezas de plata. Tan poderosamente creció la Palabra de Dios y prevaleció.’

“Como padres, responderemos a Dios si permitimos que nuestros niños lean libros de brujería. La Palabra de Dios prevalecerá poderosamente en su vida únicamente si tales cosas de Satanás son destruidas.” (David Meyer, *Harry Potter: ¿Qué tiene Dios que decir?*, 2000).

El compás dorado

Liberado en el invierno del 2007, *El compás dorado* es la historia mística de una niña de 12 años, Lyra, quien se rinde a un misterioso “compas” que la guía. Energizada por pequeñas partículas *conscientes* de “polvo”, el “aletiometro” es en realidad un aparato usado para la adivinación. La heroína, de un universo paralelo, invoca las masas arremolinadas de polvo para comunicarle a ella la “verdad” que necesita para las batallas que debe enfrentar. Como muchas películas orientadas a lo oculto, *El compás dorado* está lleno de adivinación, magia, brujas y demonios que cambian de forma. Pero lo que coloca a esta película aparte de las otras—y lo que ha atraído considerable atención—es su **obvia perspectiva anti-cristiana**. Esta enfatizado por el hecho de que Philip Pullman—el autor del libro en el cual está basada la película—es un ateo declarado.

En la película, Lyra descubre que la “Iglesia,” una organización religiosa totalitaria manejada por el “Magisterio,” busca suprimir el libre albedrío y la búsqueda del conocimiento. Ella también llega a ver que el “Dios” de esa “Iglesia”—llamado la “Autoridad”—no es el creador que Él reclama ser, y que el cristianismo mismo es falso. “Esto significará el fin de la Iglesia... ¡el fin de todos esos siglos de oscuridad! El Polvo [partículas psíquicas] cambiará todo” (De *El compás dorado*; citado por Berit Kjos en www.crossroad.to/articles2/007/compass-pullman.htm). Para citar a Pullman: “La Autoridad, entonces, es una idea antigua de Dios, mantenida viva artificialmente por aquellos que se benefician de su continua existencia.”

Este ataque abierto contra el Cristianismo (el cual podría decirse que es más anticatólico) ha irritado a numerosos líderes religiosos. De acuerdo a Berit Kjos, la película sugiere sutilmente que “las prácticas ocultas son esenciales para la batalla por la Republica ‘libre’—contra la despreciada Iglesia antigua... El cuento mañoso de Pullman jala las mentes de los lectores hacia un contexto oculto en donde—a través de su imaginación—ellos experimentan la vida desde su perspectiva atea/oculta.” Kjos dice que los métodos de Pullman están diseñados para “redefinir a Dios y socavar el Cristianismo,” hacer sugerencias que “choquen con los valores tradicionales,” “ridiculicen o reinterpreten la verdad bíblica”—todo mientras sumergen al lector en “ocultismo y magia ritual.” Él concluye: “Esta [película] se ajusta a nuestros tiempos...El mito reemplaza la verdad, los sentimientos esconden la moralidad, y los esfuerzos humanos nulifican la cruz.” (Ibid.).

Brujas “buenas” y magia “blanca”

Los niños están comprensiblemente fascinados con el tipo de poder que poseen Harry Potter y otras brujas míticas y hechiceros. Al escribir los libros de Potter, la autora J.K.Rowling admite que “la idea de que podemos tener a un niño que escape de los confines del mundo adulto y vaya a algún lado donde tenga poder, literalmente y metafóricamente, realmente me atrajo” (www.christiananswers.net/q-eden/harrypotter.html).

Ciertamente el poder es atractivo—especialmente la magia “blanca” o hechicería “blanca,” la cual se hace ver tan inocente porque es desempeñada ostensiblemente por

hechiceros y brujas “buenas.” ¿Quién no recuerda la pequeña “hada” que dispersa su polvo de estrellas mágico al comienzo de cada película de Walt Disney? Tierna, inofensiva, entretenida—pero aun así, un uso sutil de magia “blanca” diseñada para hacer las ideas ocultas gradualmente aceptables.

Uno de los primeros programas de televisión en introducir el uso de magia “blanca” y brujas “buenas” fue *Encantada*. Lanzado en 1964 cuando la televisión era todavía en blanco y negro, la serie de comedia giraba alrededor del matrimonio de un hombre de negocios con una bruja inmortal *buena*, Samanta. Mientras Samanta practicaba la magia “blanca,” su madre entrometida, Endora, fue mostrada como una bruja no tan buena, infeliz con el matrimonio de su hija con un mero “mortal.” La mayoría de los episodios—los cuales siempre caracterizaban una amplia variedad de hechizos y otros despliegues de poderes mágicos—trataban con este constante conflicto entre la hija bruja buena y su descontenta madre bruja mala. De nuevo, aparentemente un entretenimiento inofensivo. Pero el proceso de romper las barreras y remover los inhibidores toma tiempo. **Las ideas ocultas tienen que ser introducidas lentamente, casi imperceptiblemente.** Satanás es bastante paciente, y él sabía exactamente qué estaba haciendo allá atrás en 1965 con *Encantada*—¡y mire cuán lejos ha llegado en solo una generación!

Disney Productions—en todas sus empresas relacionadas—es uno de los principales promotores de la idea de brujas “buenas” y magia “blanca.” En el 2007, el canal Disney lanzó *Los hechiceros de Waverly Place*, una serie caracterizando cinco niños de edad escolar que estudian secretamente para ser hechiceros. Por supuesto, ellos son niños “buenos”, y únicamente usan sus hechizos mágicos para bien—tal como defenderse a sí mismos o a otros de los intimidadores. El lema para el show dice, “Ellos tienen el poder.” La pregunta es, cuando llegamos a la “cosa real,” ¿Cuál es el *origen* de tal poder?

De acuerdo a brujas y hechiceros practicantes, la “magia negra” funciona *contra* la naturaleza, y es usada para causar daño o traer ganancia ilícita. La “magia blanca”—practicada por las así llamadas brujas y hechiceros “buenos”—funciona *con* la naturaleza y es usada únicamente para hacer el bien. Incluso en los libros y películas Potter, los principales personajes son hechiceros y brujas “buenas”—practicando únicamente magia “blanca” en autodefensa o para el bien de otros. Únicamente los “tipos malos” practican las “artes oscuras.” Pero el problema es que *ambas*, la magia “negra” y la magia “blanca” **se originan de la misma fuente—¡Satanás el diablo!** Dios no distingue entre la magia “negra” y la magia “blanca”—ambas son una abominación para Él. La así llamada magia “blanca” nunca puede ser “buena” porque, como la magia “negra”, **invoca los mismos poderes sobrenaturales—fuerzas espirituales que no son de Dios.** Para estar seguros, Dios desempeña maravillosas acciones sobrenaturales por el poder de Su Espíritu Santo. Pero ellas son siempre justas—y las acciones de Sus ángeles son siempre buenas y justas. El hombre no tiene derecho a tales acciones—y *cualquier* intento de aprovechar los poderes espirituales a través de lo oculto únicamente juega bien a los propósitos de Satanás, el cual está para engañar y ultimadamente destruir la humanidad.

El plan de Satanás es programar lentamente e imperceptiblemente a los niños a aceptar imágenes e ideas ocultas, desensibilizarlos a la naturaleza maligna y destructiva de tal “entretenimiento.” Satanás desea que toda la humanidad rechace a Dios y la Biblia—y abrace el principal símbolo oculto de todo tiempo, el mismísimo venidero Anticristo.

Lo oculto en los videojuegos

Los niños hace tiempo han jugado juegos elaborados e imaginativos de muñecas, soldados de juguete, fuertes, tanques, botes y aviones—todo sin causar daño. Pero los tiempos han cambiado. Los temas de violencia y horror se han tomado el escenario central en los videojuegos electrónicos—junto con la fantasía en juegos de rol como *Calabozos y Dragones*, *Vampiro*, *El hombre lobo* y *GURPS*. Lo mismo va para los juegos de cartas como *Magic the Gathering*, *Batalla Tek* y *Star Wars*, así como juegos de simulación por computador y realidad virtual.

El proveedor más grande de juegos violentos y ocultos es Hechiceros de la costa, productor de *Magic the Gathering* y publicador de *Calabozos y Dragones*. *Magic the Gathering*, un juego de intercambio de cartas oculto, fue liberado tarde en 1993 y vendió sus primeras 10 millones de cartas en seis semanas (en vez de lo proyectado de seis meses). Más de 500 millones de cartas han sido vendidas, y hay más de 5 millones de entusiastas del juego en 52 países, sobrepasando a *Monopolio* y *Trivial Pursuit*.

La mayoría de tales juegos tienen lugar en un escenario donde las distinciones entre lo bueno y malo son borrosas. Esto promueve la mentira de que hay magia “blanca”, la cual puede ser buena, y la magia “negra,” la cual es mala. El jugador no simplemente observa los aspectos ocultos del juego—es sumergido en el medioambiente oculto y debe participar para sobrevivir. Algunos juegos están llenos de violencia, destrucción, asesinato, sacrificios humanos, hechizos, demonios y poderes psíquicos. Casi todos estos juegos presentan un punto de vista que es hostil a una visión del mundo cristiano, incorporando temas los cuales se burlan o malinterpretan las verdades bíblicas.

Los juegos de computadores de “realidad virtual,” en donde los participantes perciben que en realidad están involucrados en la acción, son particularmente siniestros porque los jugadores participan directamente en brujería y lo oculto y están sumergidos en actividades con espíritus familiares.

Doom, por Id Software, es considerado por muchos ser el juego más grande de todos los tiempos. El primer episodio, “De un rodillazo profundo en el muerto,” caracteriza pentagramas, un símbolo Wicca o de brujería. Hacia el fin del episodio, el héroe del juego sale al pisar una plataforma con el símbolo de un chivo tras un pentagrama. Una cruz invertida (un símbolo de satanismo) puede ser encontrada casi al principio del segundo episodio, “Las orillas del infierno.” El tercer episodio, llamado “Infierno,” caracteriza más pentagramas. Teletransportadores, los cuales mueven al jugador a diferentes áreas, también utilizan pentagramas.

Cuando se sale de la versión gratuita del juego, hay una pantalla con más información acerca de lo que hay en la versión registrada completa. En parte, declara: “Seguro, no ordene *Doom*. Siéntese con su leche y galletas y deje que el universo se vaya al infierno. No enfrente la embestida de demonios y espectros que lo esperan en Las orillas del Infierno. Evite las confrontaciones aterradoras con coco-demonios y las almas perdidas que infestan el infierno. O, ¡actúe como un hombre! Golpee unos pocos proyectiles en su arma y pateemos algunos traseros de demonios. ¡Ordene toda la trilogía *Doom* ahora! Después de todo, usted probablemente terminará en el infierno eventualmente. ¿No debería usted conocer su camino por ahí antes de hacer la visita extendida?”

En *Afterlife*, por Lucasart, los jugadores desarrollan un cielo y un infierno que es bien diferente del cielo y el infierno en la Biblia. La trama es que el jugador es una deidad local que debe cuidar del cielo y el infierno. **Lo que cada alma cree determina a donde irá.** Por

ejemplo, si uno cree en una religión que involucre la reencarnación, ellos regresarán a la tierra con otra vida en un tiempo más tarde.

Quake, otro juego por Id Software, es muy parecido a *Doom* pero tecnológicamente más avanzado. Mientras se carga *Quake* o *Doom*, hay un indicador de carga en la parte superior o inferior derecha de la pantalla. En *Doom*, el indicador es una pequeña foto de un disco, pero en *Quake*, es un pentagrama. Uno de los encendidos en *Quake* es llamado “el pentagrama de protección.” El hace al personaje de uno invencible por un periodo corto de tiempo. Mientras el encendido esta en efecto, la puntuación de la armadura del personaje se convierte en “666,” y el personaje gradualmente comienza a verse más siniestro.

En el controversial *Duke Nukem 3d*, creado por 3D Realms, el tercer nivel en el primer episodio es llamado “Fila de muerte.” En un área casi al principio del nivel (una instalación presidiaria), hay un capellán y una cruz en la pared. Si Duke Nukem, el héroe podrido moralmente del juego, toca un retrato gris en frente de la cruz, se invertirá.

En *Warcraft 2*, por Blizzard Entertainment, uno de los edificios, el altar de tormentas, tiene un pentagrama en el. En *Diablo*, otro juego hecho por Blizzard, pentagramas pueden ser encontrados bastante fácilmente en los menús del juego (Andrew, *Juegos de computador usados como una herramienta para alabar a Satanás*).

Los juegos mencionados arriba son solo un pequeño ejemplo de lo que está siendo creado y mercadeado para desensibilizar a la gente a los símbolos y prácticas ocultas, la brujería y el satanismo. Un numero incontable de niños y adultos están hipnotizados por y esclavizados a estos juegos, incluyendo muchos cristianos profesantes y sus hijos.

Los videojuegos y la violencia

Cada vez más los padres están aceptando la violencia en los videojuegos como una parte simple del crecimiento en el mundo de hoy. Pero la intensidad pura de la violencia en muchos videojuegos tiene que ser una preocupación seria para los padres. ¿Cuán malo es eso? Imagínese un videojuego en el cual el jugador ha robado un automóvil y está huyendo de la policía—con la “opción” de atacar a los oficiales, matarlos con un rifle de francotirador, masacrarlos con una motosierra, o encenderles fuego. ¿Sería tal juego popular? Ciertamente—el juego es llamado *Grand Theft Auto* y ha vendido 35 millones de copias, con ventas a nivel mundial aproximándose a los 2 billones de dólares.

Y este es solo un ejemplo de los montones literales de videojuegos violentos disponibles hoy para los niños y adultos jóvenes.

Los investigadores están comenzando lentamente a desentrañar los efectos de la violencia de los videojuegos (y la televisión) en el cerebro—particularmente en el cerebro subdesarrollado del adolescente. En un estudio de investigación reciente, adolescentes jugaron 2 tipos de juegos diferentes—uno violento, uno no violento—por 30 minutos. Los adolescentes que jugaron el juego violento mostraron una actividad incrementada en la *amígdala*, la parte del cerebro involucrada con la **excitación emocional**. El estudio—el cual empleó tecnología estado-de-arte de escaneamiento cerebral en la Escuela Universitaria de Medicina de Indiana—no solamente indicó un incremento en la excitación emocional, sino también en *decremento* de actividad correspondiente a áreas en el cerebro involucradas en el **auto-control, la inhibición y la atención** (Kristin Kalning, *Reporte especial MSNBC*, Dic. 8, 2006). Vince Matthews, investigador líder en el proyecto, dijo que al menos los “padres deberían estar al tanto de la relación entre jugar videojuegos violentos y la función cerebral.”

El psicólogo de niños David Walsh dice que el enlace entre la violencia en los videojuegos y el comportamiento agresivo puede ser explicado en parte por la investigación cerebral pionera recientemente hecha en el Instituto Nacional de Salud. La investigación del INS muestra que el cerebro del adolescente no está completamente desarrollado. En una entrevista en *60 minutos* del [canal] CBS, Walsh dijo, “[El] cerebro del adolescente es diferente al cerebro del adulto. El centro de control del impulso del cerebro, la parte del cerebro que nos capacita para **pensar hacia adelante, considerar las consecuencias, manejar las urgencias**—esa es la parte del cerebro justo detrás de nuestra frente llamada la corteza prefrontal. Esa está bajo construcción durante los años de adolescencia. De hecho, el cableado de esa [parte del cerebro] no está completo [sino] hasta temprano en los 20s.” Walsh concluye que a causa de esta diferencia de desarrollo entre adultos y adolescentes, la gente joven es definitivamente más susceptible a los efectos de la exposición repetida a los videojuegos violentos (CBS *60 Minutos*, “¿Puede un videojuego llevar al asesinato?”, Marzo 6, 2005; www.cbsnews.com/stories/2005/03/04/60minutes/main678_261.shtml).

Investigaciones que aparecieron en la *Revista de Personalidad y Psicología Social* de la Asociación Psicológica Americana (APA) en Abril 2000 apoyan la conclusión de Walsh. Resumiendo la investigación, un comunicado de prensa en el sitio web de APA nota: “Jugar videojuegos violentos como Doom, Wolfenstein 3D o Mortal Kombat pueden incrementar los pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos de una persona en escenarios de laboratorio y en la vida real.”

Los investigadores afirmaron que estudios recientes mostraron que “los videojuegos violentos pueden ser más dañinos que la televisión y las películas violentas porque son interactivos, muy absorbentes y requieren que el jugador se identifique con el agresor.” Los estudios apuntaron a la “naturaleza activa del medio ambiente de aprendizaje del videojuego” (*Los videojuegos violentos pueden incrementar la agresión*, www.apa.org/releases/videogames.html.)

El alto costo moral de los videojuegos

Matthew Devereux, un escritor para *El Monitor de Ciencia Cristiana*, ha estudiado los asuntos que rodean a la violencia en los videojuegos. Devereux escribe que mientras la mayoría de videojuegos operan dentro de un marco de trabajo de bueno vs malo, ellos carecen conspicuamente de lo que él llama “consecuencia moral.” Él escribe: “Una vez usted ha matado a alguien, robado algo, explotado un edificio, eso es usualmente el fin de eso.” Pero, él añade que, porque es solamente un juego, el jugador nunca llega a “ver el impacto emocional” de sus acciones en los personajes.

Como muchos investigadores, la preocupación de Devereux no es que los adolescentes puedan ser incapaces de diferenciar entre la violencia real y la violencia en los juegos—porque ellos obviamente pueden. Sino que su preocupación es que ellos puedan llegar a ser desensibilizados al punto que ya no les *importe* más. Devereux dice que los videojuegos violentos “ignoran las consecuencias morales y el matiz emocional” ya que ellos se enfocan enteramente en los aspectos físicos tangibles de la acción. “Hay solo dos tipos de decisiones que usted [como jugador] puede realmente tomar: la estratégicamente correcta o la estratégicamente incorrecta. No hay ‘bueno’ o ‘malo’—únicamente éxito o fracaso.” Simplemente no hay lugar para las consecuencias morales o emocionales en el juego.

Devereux está convencido de que la competencia desenfrenada—combinada con una carencia de consecuencia moral—eventualmente lleva a una carencia de compasión. “Lo que los [video] juegos [violentos] arriesgan a inculcar, no solo en los niños, sino en cualquiera que los juegue, es un tipo de sociopatía: una escasez de conciencia” (*El Monitor de Ciencia Cristiana*, Ene. 7, 2008).

Pero en la vida real, *siempre* hay consecuencias morales y emocionales cuando vamos a los actos de violencia—sobre todos los involucrados. Y como hemos visto, la violencia en los videojuegos resulta en la excitación emocional, carencia de auto-control, inhibición reducida—camino de entrada clave al mundo de los espíritus demoníacos. La desensibilización a la violencia es a menudo el primer paso en la mente de uno para llegar a estar abierto a influencias demoníacas.

Desensibilización de niños por los medios de comunicación

Los niños están siendo bombardeados continuamente por los medios con símbolos ocultos, brujería, magia “blanca” y religiones orientales. Los comerciales de televisión reflejan magia, reencarnación y creencias subliminales de la Nueva Era—e incluso muchos shows de dibujos animados incluyen temas ocultos. Montones de libros—los más dañinos siendo la serie de Harry Potter—han sido escritos para niños en los últimos años que caracterizan temas ocultos. Incluso las bibliotecas públicas y de escuelas están llenas de libros de brujería para niños—y secciones enteras de bibliotecas están dedicadas a los libros de la Nueva Era. Lanzamientos recientes (2008) para lectores adolescentes incluyen *El tatuaje negro*, acerca de un joven poseído por un demonio llamado Scourge; *Paseo máximo: Fuera de la escuela para siempre*, caracteriza un grupo de niños en una búsqueda misteriosa en la cual utilizan su habilidad para volar; *Nota mortal*, acerca de un joven que descubre un libro de notas dejado atrás por un dios de la muerte pícaro; *No invitado*, trata de una adolescente que es visitada por su novio muerto; *El turista nocturno*, acerca del mundo de fantasmas en la ciudad de Nueva York; y *Las crónicas de Spiderwick*, el cual caracteriza un mundo de fantasía de criaturas demoníacas.

Conocido en todo el mundo, Producciones Disney es uno de los principales promotores de lo oculto a través de sus dibujos animados, videos, películas y parques temáticos—todos de los cuales utilizan personajes *mágicos*. Algunos contienen mensajes abiertos, tales como *Los cristales oscuros*, *Thunder Cats*, *SheRa*, *He-Man* y *el Maestro del Universo* de Jim Henson.

“Otros, como el *Capitán Planeta y los Planetarios* de Ted Turner, son más sutiles al promover la versión de ecología de la Nueva Era... Películas populares tales como *Campo de Sueños*, *E.T.*, *Encuentros cercanos del tercer tipo*, la trilogía de *Star Wars*, *Cazadores del Arca Perdida* y *El Templo de la Perdición*—aunque a menudo muy entretenidas—están enlazadas con mensajes de la Nueva Era de criaturas espaciales benévolas, poderes psíquicos positivos y una **mezcla de personajes y temas malos y buenos**.

“El mero volumen y la **intensidad escalante de estos programas en una cultura de valores bíblicos disminuidos [nubla] la mente de los niños** para que no puedan discernir mas entre lo real y lo irreal o incluso entre lo correcto y lo incorrecto” (Branch, C. *¿Los medios o el Medium?*, 2000, negrilla añadida).

Satanás es maestro en transformarse a sí mismo y a sus promotores ocultos en “ángeles de luz” (ver II Corintios 11:14)—nublando la línea entre el bien y el mal, lo correcto y lo incorrecto.

Sin dejar ninguna piedra volteada en sus esfuerzos, toda tela de la sociedad ha sido afectada por imágenes e ideas ocultas. La sociedad está volviéndose lenta e imperceptiblemente *cómoda* con el “lado miedoso” de la brujería, la magia y la hechicería. Puede ser solamente cuestión de tiempo antes de que todas las civilizaciones echen a un lado a Dios y a la Biblia mientras abrazan completamente lo oculto.

En el siguiente capítulo discutiremos los orígenes de otros días festivos religiosos observados en el cristianismo corriente.