

Τα παιχνίδια της βίας, του ερωτισμού και του σεξ αποσκοπούν στην απομάκρυνση των παιδιών από τις αξίες του Ευαγγελίου. Τα παιχνίδια που τονίζουν τους φανταστικούς ήρωες που διαθέτουν υπερφυσικές δυνάμεις αποβλέπουν στη διαστρέβλωση της ιδέας των παιδιών για τον Θεό και στην υποκατάστασή Του. Επίσης διδάσκουν την επιβεβλημένη αναζήτηση δύναμης που έρχεται σε αντίθεση με τον χριστιανικό προσανατολισμό που είναι η επιδίωξη της ταπείνωσης εφόσον γαρ η δύναμις μου εν ασθενεία τελειούται Β' Προς Κορινθίους 12,7-9. Η Δύναμη σκόπιμα ταυτίζεται με τη βία και ακολούθως με τη μαγεία που θεωρείται η υπερδύναμη! Αυτή η τάση αρχίζει από τα παιδικά παιχνίδια και προγράμματα (πχ ο Iron Man είναι super δυνατός! Και στη συνέχεια ο ξεχωριστός Χάρι Πότερ!) και συνεχίζεται με τις κινηματογραφικές ταινίες και τη μουσική ροκ.

Τα παιχνίδια με κρυμμένο ή ωραιοποιημένο αποκρυφισμό μούν τα παιδιά στον σατανισμό διδάσκοντάς τους διαστρεβλωμένη εικόνα περί της μαγείας (ότι η μαγεία είναι δύναμη, ότι χωρίζεται σε λευκή και μαύρη ανάλογη με τον επιδιωκόμενο σκοπό, ενώ είναι απάτη ή δαιμονική ενέργεια ή συνδυασμός τους). Τα παιχνίδια της βίας μπορούμε να τα ταξινομήσουμε στις εξής κατηγορίες: Πολεμικά παιχνίδια (G.I. Joe, Ninja Turtles, Power Rangers, Action Man) και πολεμικά παιχνίδια «επιστημονικής φαντασίας» (Transformers). Στις αρχές της δεκαετίας του 1960 η Hasbro δημιούργησε τον πολεμιστή G. I. Joe. Προσανατολίζοντας τα παιχνίδια για τα αγόρια στη βία. Το παιχνίδι το πρώτο χρόνο πούλησε περισσότερα από 2 εκατομμύρια κούκλες αξίας 300 εκατομμυρίων δολλαρίων! Αρχικά ήταν ένας στρατιώτης με διάφορες στολές και στη συνέχεια ο εξοπλισμός του περιελάμβανε από αυτόματα όπλα, πιστόλια, χειροβομβίδες, μαχαίρια, φλογοβόλα, κράνη και εμβλήματα μέχρι και παράσημα. Κατέληξε τελικά σε μια φιγούρα δράσης αποτελούμενη από 21 κινητά μέρη, βαμμένα μαλλιά σε 4 διαφορετικά χρώματα, ένα τραχύ και σκληρό πρόσωπο κι ένα σύνολο από 23 μετάλλια τιμής! Το 1965 κυκλοφόρησε ο G. I. Joe μαύρος με πράσινο μπερέ καθώς οι κατασκευαστές εκμεταλλεύτηκαν τον πόλεμο του Βιετνάμ. Το 1967 μιλούσε και μπορούσε να δώσει 8 διαταγές! Το 1974 απέκτησε λαβή Kung Fu και βιονική δύναμη! Αργότερα έγινε Super Joe κατά το υπόδειγμα του Σούπερμαν και των παρομοίων του. Σήμερα διεκδικεί τη πρώτη θέση στα βιαιότερα παιχνίδια.

Καθώς το παιδί μιμείται, φαντάζεται και προσπαθεί να υλοποιήσει αυτά που βλέπει, καθιστά τη βία βίωμα. Εμποτίζεται με την ιδεολογία ότι η βία είναι η μόνη λύση στα προβλήματα. Πρόκειται για αντιμήνυμα μια που η μεγαλύτερη δύναμη είναι η αγάπη. Επιπλέον εθίζονται τα παιδιά στη βία σε τέτοιο βαθμό ώστε να μην είναι ευαίσθητα όταν βλέπουν εκδηλώσεις της.

Στις ΗΠΑ οι πωλήσεις των πολεμικών παιχνιδιών φθάνουν το ποσό του 1 δισεκατομμυρίου δολλαρίων το χρόνο. Κατά μέσο όρο το παιδί εκεί βλέπει 800 διαφημίσεις που προωθούν βίαια παιχνίδια και σε συνδυασμό με βίαια κινούμενα σχέδια η βία εμφανίζεται τελικά σαν ένα είδος ακίνδυνης διασκέδασης! Σύμφωνα με τους ερευνητές τα παιδιά συσχετίζουν τα όπλα με τη βία και έτσι το παιχνίδι τους μεταβάλλεται σε μια επιθετική δραστηριότητα. Το παιχνίδι με όπλα προκαλεί επιθετικότητα, αντικοινωνική συμπεριφορά, όπως γρονθοκοπήματα, σπρωξίματα, καταστροφές, χτυπήματα, τραυματισμούς και απειλές.

Τα παιχνίδια της τεχνολογικής βίας Gobots, Transformers, Voltron, Robotech, Powerboots, Wheeled Warriors, Mask, Spectraurs κλπ. προετοιμάζουν τα παιδιά να πιστέψουν ότι η επιστήμη και η τεχνολογία είναι η απόλυτες δυνάμεις στο σύμπαν. Τα πολεμικά παιχνίδια

επιστημονικής φαντασίας έχουν δήθεν μαγικές δυνάμεις και μπορούν να επδράσουν στην ύλη σχηματίζουν το έδαφος για τη μυστικιστική ιδέα της ζωικής δύναμης ή συμπαντικής ενέργειας ή παγκοσμίου νου καθώς επίσης και ότι μπορούν να αλλάξουν υλικά αντικείμενα με τη δύναμη της θέλησης! Η πρόθεση και η συγκέντρωση του νου στον επιδιωκόμενο στόχο παραπέμπουν στον οραματισμό και τη μαγεία. Η γενετική μηχανική, οι τηλεπικοινωνίες, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, η σύντηξη των πυρήνων του ατόμου, η τεχνητή νοημοσύνη, η φυσική της στερεάς κατάστασης, της αναγκαίας ποσότητας, η ολογραφία, τα λέιζερ, με τη φιλοσοφία της Νέας Εποχής, για τη δημιουργία μιας Νέας Παγκόσμιας Τάξης. Ο James Redfield στο βιβλίο του Το Μυστικό της Σαμπάλα (Σαμπάλα στα σανσκριτικά και Σάνγκρι Λα στα Θιβετανικά σημαίνει τόπος ειρήνης) θεωρεί τη τεχνολογία πρόδρομο της αναπτύξεως των δυνάμεων του νου. Αναφέρει μάλιστα ότι η τηλεόραση είναι ο πρόδρομος της αναπτύξεως της νοητικής ικανότητας της τηλεμεταφοράς. Βιβλίο σταθμός του αποκρυφισμού είναι το απόκρυφο βιβλίο Τα κλειδιά του Ενώχ. Η ανάγνωση του βιβλίου αυτού 600 σελίδων μπορεί να προκαλέσει οράματα, εκστατικούς διαλογισμούς και φοβερές εμπνεύσεις και γρήγορα εναλλασσόμενες σκέψεις! Γράφτηκε τη περίοδο 1583-1600 με αντίστροφη σειρά από τον καθηγητή Ελληνικής γλώσσας στο Κολέγιο Τρίνιτι της Οξφόρδης Τζον Ντι(1527-1608) και τον νεκρομάντη Έντουαρντ Κέλι υπο τη καθοδήγηση πνευμάτων (δαιμόνων μεταμφιεσμένων σε αγγέλους) παρουσιάζει τα 64 κλειδιά της Απόκρυφης Επιστήμης που υποτίθεται ότι μπορούν να μετασχηματίσουν τη γη σε παράδεισο και τους κατοίκους της σε θεούς.

Για τα κορίτσια τα παιχνίδια προσανατολίζονται στον ερωτισμό (Barbie, Sindy, Bibibo) παίρνοντας το παιδί των 6-10 ετών και οδηγώντας το κατευθείαν στα 20! Σαφώς τα παιδιά είναι περισσότερο ενημερωμένα σήμερα από ό,τι άλλοτε αλλά η σωματική ωριμότητά τους εξαρτάται βασικά από την ηλικία. Η Barbie εμφανίστηκε το 1959 και ήδη αντιπροσωπεύεται σε 140 χώρες και στην Ελλάδα από το 1987! Υπολογίζεται πωλούνται 2 Barbie ανά δευτερόλεπτο και ότι από το 1959 έχουν πωληθεί περισσότερα από ένα δισεκατομμύριο τεμάχια! Το 95% των μικρών Αμερικανίδων έχει παίξει με την Barbie ενώ κατά μέσο όρο ένα κορίτσι στις ΗΠΑ έχει δέκα από αυτές. Μέχρι τώρα έχουν κατασκευαστεί για αυτή πάνω από 900 εκατομμύρια ρούχα, 1 δισεκατομμύριο ζεύγη παπούτσια κι έχουν καταναλωθεί 100 εκατομμύρια μέτρα υφάσματος! Κάθε χρόνο σχεδιάζονται τουλάχιστον 100 εκατομμύρια καινούρια ενδύματα και προσωπικά αντικείμενα! Στο σχεδιασμό τους συμμετέχουν μεγάλα ονόματα της μόδας όπως Ιβ Σεν Λοράν, Πιέρ Καρντέν, Ζάν Πόλ Γκοτιέ, Κριστιάν Ντιόρ, Αρμάνι!

Η Barbie προβάλλει αποκλειστικά την σωματική τελειότητα, απολαμβάνει τη ζωή της μακριά από την οικογένειά της και οικονομικά αυτόνομη, με ταξίδια, πανάκριβα αυτοκίνητα και τον εραστή της Κεν τον οποίο ουδέποτε παντρεύεται! Η εξαιρετική σωματική ομορφιά προβάλλεται ως το μοναδικό κριτήριο αξίας και επιλογής της γυναίκας. Οι εραστές τους τις πηγαίνουν βόλτα με τα πανάκριβα αυτοκίνητά τους, κάνουν μαζί τους πολλά ταξίδια, διασκεδάζουν, ζουν νυχτερινή ζωή και όλα αυτά τα θεωρούν το αποκορύφωμα της ζωής τους! Δεν δημιουργούν καμμία απολύτως σχέση ανάμεσα στη θηλυκότητα και τη μητρότητα η οποία μάλιστα ουδόλως τις ενδιαφέρει! Είναι νέες και σέξι και όχι παιδιά ή μικρά όπως σε άλλες κούκλες. Έχει παρατηρηθεί ότι τα μικρά κορίτσια θεωρούν τον εαυτό τους συνομιληκό ή λίγο μικρότερο σε ηλικία απεικονίζει κορίτσι αλλά ενήλικη γυναίκα. Έρευνες της Mattel έδειξαν ότι τα κοριτσάκια που παίζουν με τις κούκλες Barbie τις θεωρούν μόλις 1-2 χρόνια μεγαλύτερες τους! Δηλαδή πως ήδη φθάνουν σε αυτό το όνειρο! Τα μεγάλα

Βρετανικά σούπερ μάρκετ Tesco και Asda ήλθαν σε επαφή με τις εταιρείες που κατασκευάζουν τις κούκλες Μπάρμπι και Στέφι και τους ζήτησαν να κατασκευάζουν κούκλες με αναλογίες μέσης γυναίκας ύστερα από τις διαμαρτυρίες πελατών ότι οι πολύ λεπτές κούκλες είχαν αυξήσει τον αριθμό των παιδιών με ανορεξία! Τα κοριτσάκια που μιμούνται τις γυναίκες στην εμφάνιση και στη συμπεριφορά κινδυνεύουν να γίνουν άθελά τους στόχος των παιδεραστών! Επίσης κούκλες έχουν κατηγορηθεί ως πρότυπα κοριτσιών που στη προσπάθειά τους να τις μιμηθούν οδηγήθηκαν σε νευρική ανορεξία. Μελέτη των αναλογιών αυτών των παιχνιδιών έδειξε κούκλες με πολύ λεπτή μέση και μεγάλο στήθος που ανατομικά αν είχε κοπέλα αυτές τις αναλογίες θα είχε προβλήματα στη σπονδυλική της στήλη εάν μπορούσε να σταθεί όρθια! Πριν λίγα χρόνια η ομοφυλόφιλη εμφάνιση του Κεν τον προώθησε σε έμβλημα των ομοφυλοφύλων ενώ τα μικρά κοριτσάκια κάνουν σαν τρελά γι' αυτόν!!

Παιχνίδια με υπερφυσικές οντότητες (He-Man), αποκρυφιστικά σύμβολα και μηνύματα (Digimon), με κρυμμένο ή ωραιοποιημένο αποκρυφισμό (Στρούμφ). Ενδεικτικά μπορούμε να επισημάνουμε στα «αθώα» Στρουμφάκια ότι ο καλός παπά-Στρούμφ καταφεύγει στη μαγεία (ξόρκια, φίλτρα, βότανα) για να αντιμετωπίσει τον κακό Δρακουμέλ (δηλαδή τον Δράκουλα που σημαίνει δαίμονας). Χαρακτηριστική είναι επίσης και η παρουσία της Μητέρας- Φύσης που εκπροσωπεί πλήρως τη κοσμοθεωρία unisex της Νέας Εποχής.

Ο He-Man είναι δημιούργημα της Mattel. Κατασκευάστηκε το 1982. Επειδή αρχικά οι πωλήσεις ήταν σε χαμηλά επίπεδα προβλήθηκε με αυτόν σειρά κινουμένων σχεδίων εκτινάσσοντας στα ύψη τις πωλήσεις. Μέχρι τον Δεκέμβριο του 1984 το πρόγραμμα το πρόβαλλαν καθημερινά 166 τηλεοπτικοί σταθμοί στις ΗΠΑ και σε 37 ξένες χώρες του κόσμου. Επίσης μέχρι τότε η Mattel είχε πωλήσει 70 εκατομμύρια από αυτές τις φιγούρες και 9 εκατομμύρια παιδιά μόνο στις ΗΠΑ αποτελούσαν τους φανατικούς θεατές της σειράς! Τη μουσική της ταινίας «Master's of the Universe (Κυρίαρχοι του σύμπαντος) συνέθεσε ένας πρωτεργάτης της Rock μουσικής, ο Jimmy Hendrix.

Ως προς το περιεχόμενο είναι ένας συνδυασμός των αρχαίων, των ηλεκτρονικών υπολογιστών και της «εξέλιξης των ειδών». Εμπνεύστηκε από το παραμύθι Κόναν ο Βάρβαρος της δεκαετίας του 1930 και δανείζεται ιδέες από τη μυθολογία και τις περιπλέκουν με στοιχεία της σύγχρονης εποχής. Τα πρόσωπα που χρησιμοποιούν συχνά είναι μισοί άνθρωποι- μισοί κτήνοι είτε μισοί άνθρωποι- μισοί μηχανές. Και όλα αυτά τα πρόσωπα διαδραματίζουν σχεδόν το ρόλο Θεού! Ο τόπος που διαδραματίζονται τα γεγονότα είναι η Eternia όπου το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον προχωρούν παράλληλα. Ιδέες σαν και αυτές δημιουργούν γόνιμο έδαφος για την αποδοχή παράλληλων κόσμων και διαστάσεων. Όταν δημιουργείται πρόβλημα, ο Adam υψώνει το σπαθί του και φωνάζει Με τη δύναμη του Grayskull έχω τη δύναμη! και κατά μαγικό τρόπο μεταμορφώνεται στον He-Man, τον πιο δυνατό άνθρωπο του σύμπαντος, εν μέσω καπνού και αστραπών! Στον ίδιο χρόνο το κατοικίδιο του Adam με μορφή γάτας, μεταμορφώνεται σε μια δυνατή, σε μέγεθος αλόγου, γάτα για μάχη! Στο τέλος κάθε επεισοδίου υπάρχει ένα ηθικό δίδαγμα όπως το να είναι κανείς συνεπής, συνεργάσιμος, πραγματικός φίλος κλπ. Αλλά μόλις για 37 δευτερόλεπτα, ικανό όμως να κάνει γονείς κι εκπαιδευτικούς να λένε για την αξία της σειράς!

Διδάσκουν την επίκληση που δίδαξε ο Ιησούς στους Αποστόλους Εν τω ονόματι Ιησού

Χριστού του Ναζωραίου έγχειρε και περιπάτει (Πράξεις Γ'6) αλλά αντί για το όνομα του Ιησού χρησιμοποιούν το όνομα οποιουδήποτε ανύπαρκτου αντικειμένου ή ήρωα(πχ ο He-man λέει Με τη δύναμη του Grayskul (δηλ του γρίζου κρανίου)εγώ έχω τη δύναμη). Ο κύριος αντίπαλος του He- Man είναι ο Skeletor γνωστός επίσης και σαν ο κύκλος της καταστροφής με πρόσωπο ένα κρανίο. Έχει τη δύναμη της Αστρικής προβολής του εαυτού του, να διαβάξει αλλά και να ελέγχει τη σκέψη των άλλων! Στο βιβλίο κινουμένων σχεδίων Powers οι Point Dread(η δύναμη του στιγμιαίου τρόμου)που συνοδεύει μια από τις φιγούρες του παιχνιδιού, βλέπει κανείς τον Skeletor στη στάση του λωτού(παντμασάνα) και μία δέσμη ακτίνων να εκπέμπεται από το κεφάλι του και να ανυψώνει μια κρυστάλλινη σφαίρα. Με άλλα λόγια διακρίνουμε τη κρυστάλλινη σφαίρα που χρησιμοποιείται στη νεκρομαντεία και τη στάση του λωτού που είναι η βασική στάση της Γιόγκα που είναι θρησκεία και όχι επιστήμη όπως μας παρουσιάζουν. Επίσης η εκπομπή των ακτίνων από το κεφάλι παραπέμπει στο διαλογισμό με την αναρρίχηση της κουνταλίνι των τσάκρας (Είναι ο διαλογισμός Jara που διδάσκει ο Dr. Wayne W. Dyer στο βιβλίο του Δημιούργησε το πεπρωμένο σου) και φοβερώτερο ότι η φανταστική εικόνα μπορεί να επιδράσει στο πραγματικό κόσμο (πχ σηκώνει τη σφαίρα).

Στη σειρά παιχνιδιών Power Lords (Κύριοι της Δύναμης) εμφανίζονται μια από τις πλέον φρικιαστικές φιγούρες δράσης που μοιάζουν κυριολεκτικά με τέρατα που υποτίθεται ότι είναι Κύριοι της Δύναμης. Πρόκειται δηλαδή για βλασφημία και διαστρέβλωση μια που παραγκωνίζεται ο Θεός και αντικαθιστάται από τέρατα. Η Shaya, η Βασίλισσα της Δύναμης όταν βρίσκεται σε κίνδυνο μεταμορφώνεται από ανθρωποειδές σε εξωγήινη ύπαρξη. Η προβολή λοιπόν των εξωγήινων λειτουργεί αρχικά στη δημιουργία πίστης στην ύπαρξή τους και στη συνέχεια σε αναμονή της βοήθειάς τους όπως διακηρύσουν διάφορες UFO κινήσεις όπως η Οικουμενική Ζωή και η Ραελική Κίνηση. Unicorn(μονόκερα)φτερωτά άλογα είναι σύμβολο New Age και του Αντιχρίστου. Για τους νεοεποχίτες είναι σύμβολο αθωότητας και καλοσύνης, του μελλοντικού κατακτητή που θα φέρει ειρήνη στη γη! Πρόκειται για το μικρό κέρασ στο όραμα του Προφήτη Δανιήλ το οποίο υψώθηκε στο μέσο από τα άλλα κέρατα(Παλαιά Διαθήκη:

Προφήτης Δανιήλ Η'9). Άλλο νεοεποχίτικο σύμβολο είναι το Ουράνιο Τόξο το οποίο προβάλλεται με μαγικές δυνάμεις διαστρεβλώνοντας το Βιβλικό νόημά του.

Χρησιμοποιήθηκε από τους Χίππες, τους σατανιστές και τους χρήστες ναρκωτικών και συμβολίζει την αναρρίχηση της κουνταλίνι των τσάκρας. Επίσης συμβολίζει τη γέφυρα μεταξύ του ανθρώπου και του Παγκοσμίου νου.

Ας πάμε και στα άλμπουμ συλλογών που κυκλοφορούν στα σχολεία. Φαίνονται απλά και ακίνδυνα. Τι αποκρυφιστικό μπορεί να κρύβει ένα άλμπουμ αυτοκόλλητων με τίτλο «Τα αρκουδάκια» που κυκλοφόρησε τη δεκαετία του 1990; Αν το ανοίξουμε όμως θα δούμε ότι είναι γεμάτο από διάφορα σύμβολα όπως αστέρι, ουράνιο τόξο, και αναφορά στις μαγικές ικανότητες που έχουν τα μαγικά αρκουδάκια που μπορούν να λύνουν με μαγικούς τρόπους τα προβλήματα των παιδιών. Με την αυγή της νέας χιλιετίας δημοφιλή στους χώρους των σχολείων έγιναν παιχνίδια με κάρτες φρίκης όπως Barhomet (Απεικονίζει τον Διάβολο. Πρόκειται για σύμβολο των Ναιτών ή Ταμπλιέρων, προγόνων των μασόνων. Ετυπολογικά προέρχεται από τις λέξεις "βαφή"(βάπτισμα) και για άλλους πρόκειται για παραφθορά της λέξεως "Μαχομέτ" (Μωάμεθ) και οφείλεται στην επίδραση των ισλαμιστών Σαρακηνών επί των Ναιτών του μεσαίωνα). Πρόκειται για παιχνίδι που οι παίκτες φαντάζονται ή θα

έκαναν σε διάφορες καταστάσεις και νικητής αναδεικνύεται αυτός που σκοτώνει τον αντίπαλό του! Πλήρης ανηστροφή των αξιών! Δίνονται βαθμοί για διάφορες αποκλίνουσες διεστραμμένες συμπεριφορές όπως δάγκωμα αυτιού περαστικής κοπέλας και τα λοιπά. Χαρακτηριστικό στις κάρτες είναι οι αποτρόπαιες μορφές εξωπραγματικών πλασμάτων.

Κ. Γ. Παπαδημητρακόπουλος «Πίσω από τη βιτρίνα των παιχνιδιών» Εκδόσεις Φωτοδότες

ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΑΠΟ: <http://whatisnewage-newage.blogspot.com/>