edições

Ferramenta

Saiba o que Deus pensa

2



Milagres X sinais satânicos



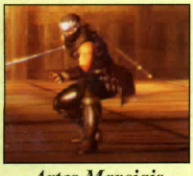
Filme de terror



Halloween



Cavaleiros do Zodíaco



Artes Marciais





Piercing



Mangás



Brinquedos



Games e violência



Os Simpsons



Maçonaria



Música satânica



TRANSCULTURAL
(Saiba o que Deus Pensa 2)

PEDIDOS: (19) 3255-1758
E-mail: edinomelo@.aol.com

Visite o nosso site www.seitasheresias.com.br

Fora do Brasil com Vida Corporation, Inc.
1 800 700 8432 ou linha direta 954 2271526

Autor: Pr. Edino Luiz de Melo
Colaboradores: Luiz R. Andreucci
Edjalma Souza Carvalho
Revisão: Paulo Américo Paiva Pinheiro
Mônica Pereira Monteiro Máglio

Convites para palestras, conferências e seminários sobre os temas: Simbologia, Brinquedos - O Perigo Oculto, Seitas e Heresias e Mídia (19) 32551758.
E-mail: edinomelo@aol.com - www.seitasheresias.com.br.

© Todos direitos reservados à Transcultural Editora
R. João Quirino do Nascimento, 171, Jd. Flamboyant
CEP 13.093.270 - Campinas - São Paulo - Brasil.

SUMÁRIO

1. O cristão e os milagres divinos x sinais satânicos.....03

2. O cristão e os símbolos da Maçonaria.....05

3. O cristão, os Simpsons e os valores éticos.....13

4. O cristão, os games e a violência.....16

5. O cristão e a subversão dos brinquedos.....24

6. O cristão e as artes marciais.....31

7. O cristão e halloween.....34

8. O cristão e os filmes de terror.....35

9. O cristão e os mangás.....36

10. O cristão e os Cavaleiros do Zodíaco.....37

11. O cristão e o piercing.....38

12. O cristão e a música satânica.....39

Notas bibliográficas

Ferramenta

Edições Ferramenta - *Série Combatendo Seitas e Heresias*





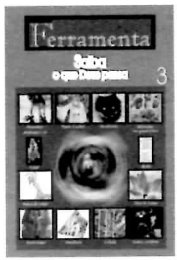




Edições Ferramenta - *Série Saiba O que Deus Pensa*









Edições Ferramenta - *Série O Perigo Oculto*











Visite o nosso site www.seitasheresias.com.br

1. O CRISTÃO E OS MILAGRES DIVINOS X SINAIS SATÂNICOS

Segundo Norman Geisler, do ponto de vista divino, milagre é ato de Deus (poder) que atrai a atenção do povo de Deus (prodígio) para a Palavra (por meio de um sinal).[1]



As dimensões do milagre verdadeiro

Conforme a Bíblia, há cinco dimensões que, Juntas, diferenciam o milagre verdadeiro do falso.

1. *O milagre verdadeiro tem dimensão não natural*

Uma sarça ardente que não é consumida, cair fogo do céu e andar sobre a água não são ocorrências normais. Possuí caráter incomum.

2. *O milagre verdadeiro tem dimensão teocêntrica*

Pressupõe o Deus que pode realizar esses atos especiais, com o respaldo devido da Bíblia Sagrada.

3. *O milagre verdadeiro tem dimensão moral*

Manifesta o caráter moral de Deus. Ele não possui um fim em si mesmo, mas é operado para firmar o relacionamento com Deus.

4. *O milagre tem dimensão teológica*

Ao contrário da mágica, os milagres nunca servem de entretenimento (Lc 23.8). Seu propósito geral é glorificar o Criador.

5. *Milagres, na Bíblia, principalmente os dons de milagres, têm dimensão doutrinária*

Comprovam direta ou indiretamente reivindicações plenas da verdade. Demonstram que o profeta é realmente enviado por Deus (Dt 18.22). Confirmam a verdade de Deus por meio do servo de Deus (At 2.22; 2Co 12.12; Hb 2.3, 4). Mensagem e milagre andam juntos. O milagre verdadeiro produz resultados imediatos (Mt 8.3; Mc 8.23-25; Jo 6).

O milagre verdadeiro

Uma característica do milagre verdadeiro é que ele sempre traz glória as Deus. A mágica oculta traz glória ao mágico. Ilusões satânicas (2 Ts 2.9; Ap 16.14) são mentiras (2 Ts 2.9) que não glorificam o Deus que não pode mentir (Tt 1.2; Hb 6.18). Apesar de milagres não serem eventos naturais, eles beneficiam o mundo natural. Milagres verdadeiros nunca falham (Mt 19.26).

Os sinais satânicos

Como explicar os milagres realizados pelas imagens? De quem são? De Deus ou de Satanás? Até que ponto o inimigo opera sinais e milagres? Veja o que diz Norman Geisler:

FATO 1. Os sinais satânicos não são sobrenaturais. Sinais falsos são incomuns. Podem ser supranormais, extraordinários. Mas não são miraculosos. Podem ser considerados falsos sinais se não forem bem-sucedidos, não são imediatos ou instantâneos, não são permanentes. Como nos casos que envolveram Moisés e os magos do Egito ou Elias e os profetas de Baal (Ex 8-12; 1 Rs 18), os sinais de Satanás perdem numa competição com Deus.

FATO 2. Estão associados ao erro, sinais e ensinamentos falsos andam juntos (1Tm 4.1; 1 Jo 4.6). Alguns dos ensinamentos falsos ligados a sinais falsos seriam: existem deuses além do único e verdadeiro Deus teísta (Dt 6.4; 13.1-3). Adoração pode usar imagens e ídolos (Ex 20.3,4); afirmam que devemos entrar em contato com espíritos de mortos (Dt 18.11), que podemos prever o futuro Dt 18.21-22), revelações verdadeiras falíveis podem vir de Deus (Hb 6.18).

FATO 3. Sinais satânicos estão associados ao mal moral. Milagres falsos tendem a acompanhar rebelião moral e ir contra Deus (Sm 15. 23), imoralidade sexual (Judas 7), ascetismo (1 Co 7.5; Nm 4.3), legalidade (Cl 2.16,17), orgulho em supostas visões (Cl 2.18), mentira e fraude (1 Tin 4.2; J0 8.44), e obras da carne (Gl 5.19).

FATO 4. Sinais satânicos são limitados em poder. Satanás pode imitar os milagres de Deus, mas não reproduzi-los exatamente. O próprio Satanás é um ser criado (Cl 1.15,16), e criaturas por natureza não criam vida. Os servos de Satanás admitiram que não podiam nem criar piolhos em Êxodo 8.18,19. Somente Deus é todo-poderoso.

O propósito do milagre verdadeiro

1. Glorificar a natureza de Deus (Jo 2.11;11. 40)
2. Confirmar certas pessoas como mensageiras de Deus (At 2.22)
3. Dar evidência para a crença em Deus (Jo 6.2, 14; 20.30,31)

Matthew Henry diz que a graça levará um homem para o céu sem operar milagres, mas a operação de milagres jamais levará um homem ao céu sem a graça (At 3).

2. O CRISTÃO E OS SÍMBOLOS DA MAÇONARIA

John Ankerberg e J. Weldon afirmam que a Maçonaria é uma ordem secular, fraternal que, segundo as autoridades maçônicas, começou no incício do século dezoito. Considerada uma sociedade secreta, a maçonaria faz uso de simbolismos, juramentos e rituais secretos. O local onde se reúnem chama-se Loja maçônica.



Dez razões porque eu não sou maçom

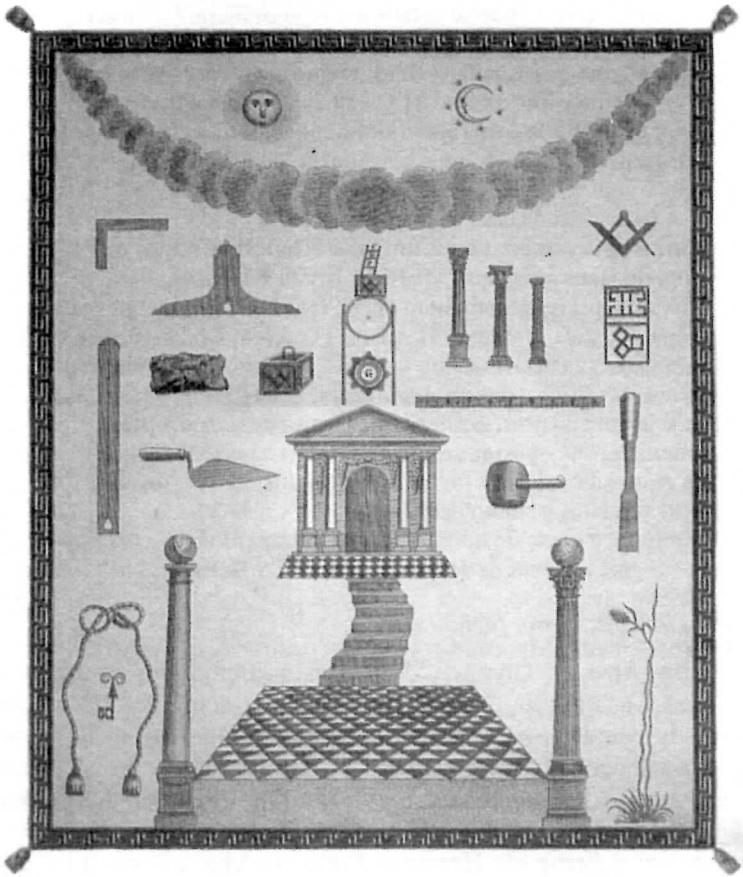
1. **A Maçonaria oculta seus cerimoniais, os quais incluem ritos pagãos e o cristão não se coloca em jugo desigual (2 Co 6.14).**
2. **Lúcifer não é reconhecido como o diabo. Albert Pike, 33° grau, afirma que Lúcifer é deus. O que acontecerá se o cristão tiver o diabo como aliado? (1 Co 10.20-21; Jo 8.44).**
3. **O lugar da Bíblia é meramente simbólico, sendo ela sempre reinterpretada conforme a maçonaria (Jo 5.39-40; 2 Tm 3.15-17).**
4. **Deus é chamado de G.A.D.U. ou Grande Arquiteto do Universo, e é o Deus de todas as religiões (Is 43.10-11).**
5. **Jesus Cristo é apenas mais um líder religioso. Cremos que Ele é o Filho do Deus altíssimo (Mt 16.13-16; Jo 1.1; 3.16).**
6. **Afirmam que o homem, bom em si, torna-se aceitável por sua própria justiça diante do G.A.D.U. (Tt 3.4-5; Ef 2.8-10; Is 43.11).**
7. **Satanistas são aceitos como membros da maçonaria, enquanto deficientes físicos, pobres e mulheres, não (Ef 5.11-13; At 10.34).**
8. **Os seus juramentos, tanto público como de seus próprios membros, são opostos aos princípios cristãos (Mt 5.34-37).**
9. **Há elos cada vez mais fortes com o ocultismo que, de fato, satura os ritos e símbolos maçônicos (2 Co 11.13-15).**
10. **Eu já faço parte de uma sociedade extraordinária, com pacto de sangue, a Igreja de Jesus (Ef 2.19; 1 Co 11.25).**[2]

Em seu lugar o que faria Jesus?

Voltaire, Mozart, Göethe, Mark Twain, Benjamim Franklin, e George Washington, Franklin Roosevelt, Harry Truman, Lyndon Johnson, Gerald Ford, Ronald Reagan e Geoge Bush são exemplos de maçons, dentre outros. No Brasil temos Frei Caneca, Tiradentes, Aleijadinho, Castro Alves, Dom Pedro I, José Bonifácio, Padre Diogo Feijó, Rui Barbosa, Campos Sales, o Senador Vergueiro e Fernando Henrique Cardoso. Mas e Jesus, será que Ele faria parte de um grupo desse tipo?[3] (Lc 11.23; Jo 15.1-5)

Símbolos e rituais maçônicos

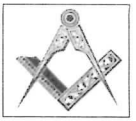
Dentro dos rituais maçônicos predominam os símbolos ocultistas e as coisas profundas de Satanás (Ap 2.24). A numerologia está ligada à geometria que, por força da profissão dos antigos franco-maçons (pedreiros-livres) era utilizada na construção de catedrais, palácios e outros prédios. Na base dessa numerologia esotérica estão os números 3 e 5 como pontos de partida para a construção de figuras geométricas como o triângulo e o pentágono. [4]



Quadro de símbolos

Os princípios da maçonaria são explicados através de símbolos.

Ferramentas essenciais do pedreiro, o esquadro e o compasso tornaram-se símbolos principais da Maçonaria.



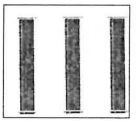
Símbolos principais e seus significados



(Prumo - retidão)



(Nível - igualdade)



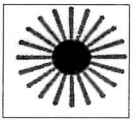
(Colunas - templo de Salomão)



(Cinzel - inteligência)



(Pentagrama - homem)



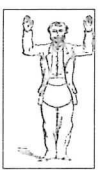
(Sol - fonte da vida)



(Deus)

Sinais maçônicos

Sinal do Mestre Maçom



Grande Sinal Maçônico do Grito de Socorro



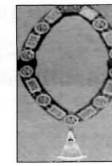
O juramento maçônico

Eu (...) juro e prometo de minha livre vontade, pela minha honra e pela minha fé, em presença do Supremo Arquiteto do Universo, que é Deus, e perante esta assembléia de maçons, solene e sinceramente, nunca revelar qualquer dos mistérios da maçonaria (...). Se violar este juramento seja-me arrancada a língua, o pescoço cortado e meu corpo enterrado nas águas do mar, onde o fluxo e refluxo me mergulhem, em perpétuo esquecimento, sendo declarado sacrílego para com Deus e desonrado para com os homens (Mt 5.34-37).

Jóias usadas em condecorações maçônicas

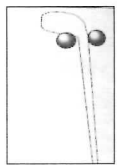
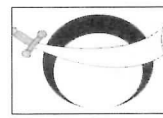
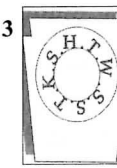
Observe que as jóias estabelecem um vínculo do maçom com os símbolos (a pirâmide, o compasso e esquadro, e a cruz). O colar condecora o grão-Mestre do Grande Oriente do Brasil.[5]



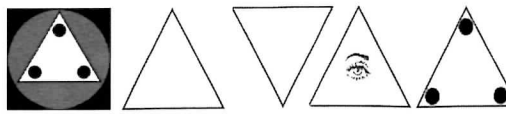



Outras jóias

A figura 1 trata da bengala de duas bolas, palavra de passe do Mestre Maçom; a figura 2 (alfinete do Santuário), além de estar associado com a feitiçaria, o crescente é o símbolo sagrado do islamismo, que prega que Alá é deus, e o 3 à pedra fundamental.

1

2

3


A figura do triângulo



O triângulo é a figura geométrica que dá origem à pirâmide e ambos são parte da simbologia maçônica. O triângulo é símbolo da luz. Como o vértice para cima representa o fogo e a virilidade. Com o vértice para baixo representa a água e o sexo feminino. O triângulo eqüilátero é usado como símbolo da divindade maçônica e representa os três atributos divinos: força, beleza e sabedoria, e também os três reinos: mineral, vegetal e animal. O triângulo com um olho no centro representa a onipotência, a onisciência e a onipresença divina; também conhecido como o olho de Satanás.

Tire suas conclusões

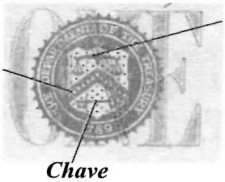
Veja a análise abaixo, feita pelo ICP, na revista *Defesa da Fé* Edição Especial (ano 2, n. 1, 1998), e tire suas conclusões.

Presidente, George Washington, Grão-Mestre



Esquadro símbolo básico da maçonaria

Balança símbolo maçônico de retidão e justiça



Chave símbolo popular da maçonaria como a guarda dos segredos

Estrelas - treze pentágonos Esta estrela acima do Venerável no oriente do templo, simboliza o homem perfeito



A Pirâmide e o Olho que tudo vê, herdados dos mistérios antigos do Egito. NOVUS ORDO SECLORUM Nova Ordem dos Séculos

Águia - figura comum na maçonaria que simboliza especialmente os altos graus

Rituais maçônicos



Símbolos como a estrela invertida (*pentalfa*, sinal comum do satanismo) a serpente, a pirâmide com o olho crânios humanos, *Baphomet* (Cabra de Mendes, deus do Egito) etc. dificilmente são símbolos neutros e muito menos cristãos. Analise:

Este rosto pode ser também do deus Baphomet descrito como o "bode de Mendes". O deus das bruxas", uma versão posterior do deus grego Pan, símbolo de um príncipe alquímico e até como o próprio Diabo. Leia definição de Baphomet encontrada no site www.espada.eti.br

"Baphomet: o bode que era o ídolo dos Templários ... algumas autoridades afirmam que Baphomet era uma cabaça monstruosa, outros que era um demônio na forma de bode...uma figura mágica e panteísta do Absoluto. A tocha entre os dois chifres representa o equilíbrio e a inteligência da tríade. A cabeça do bode, que é sintética, inclui almas características do cachorro, do touro e da mula...As mãos são humanas..elas formam os sinais do esoterismo em cima e embaixo, para transmitir mistérios aos iniciados... e apontam para duas luas crescentes... A parte inferior do corpo está coberta... A barriga do bode é bem proporcional...O bode tem seios femininos....Em sua fronte, entre os chifres e abaixo da tocha, está o sinal do microcosmo, ou o pentáculo com uma ponta na ascendente...(Enciclopédia of Occultism, de Lewiis Spence, copyright 1959, publicada originalmente em 1920). O símbolo satânico de Baphomet é a Cabeça do Bode dentro de um círculo duplo, com Lilith escrito em baixo". A forma "pura" de Baphomet é encontrada na esquerda, com o homem dentro.[6]

Explicações de baphomet por um satanista

"O símbolo do Baphomet foi usado pelos Cavaleiros Templários para representar Satanás. O Baphomet representa os poderes das trevas combinados com a fertilidade generativa do bode. Em sua forma "pura", o pentáculo é mostrado envolvendo a figura de um homem, no cinco pontos da estrela, três pontas para cima e duas pontas para baixo (simbolizando a natureza espiritual do homem" (*Temple of Satan*).[7] Tire suas conclusões.

Maçonaria e paganismo



A Igreja da Inglaterra (Anglicana) declarou que alguns rituais maçônicos parecem blasfemos, perturbadores e até malignos. Working Group... of the General Synod of the Church of England, *Freemasonry and Christianity: Are They Compatible.* Como o novo misticismo mundial a fraternidade e o ocultismo estarão servindo um ao outro cada vez mais, - os maçons sendo levados à magia negra e os ocultistas infiltrando-se e dominando a maçonaria. Ela bebe livremente das religiões egípcias, cananitas, babilônicas, gregas, da filosofia hermética (gnóstica), do zoroastrismo, do islamismo, do misticismo, da Rosa-Cruz, das religiões orientais e dos conceitos hoje chamados a Nova Era. É dever de cada cristão evitar compromisso com o sincretismo ritualista e "toda a aparência do mal".

Sobre Satanás

Albert Pike, 33° grau, disse: Lúcifer é deus, e infelizmente Adonai (Deus da Bíblia) é deus. Tire suas consclusões! (Jo 8.44)

Focinho de porco, cheiro de porco, mas...

É comum se ler e ouvir, que a Maçonaria não é religião. Note, por exemplo: a Maçonaria tem templos (chamados "Loja"), tem membros, tem doutrina, tem batismo, tem um deus (ou deuses) e ofícios sacramentais, cerimônias fúnebres, e tem reuniões. O que mais lhe falta para vir a ser religião? É curioso que um outro ramo de misticismo, o espiritismo, também alega não ser religião, mas uma ciência. Entretanto, uma simples declaração não modifica fatos. Raimundo F. Oliveira argumenta:

Analisar todos os elementos místicos da Maçonaria e ainda assim concluir que ela não é religião, é comparável a analisar-se um animal com as seguintes características: tem rabo de porco, patas de porco, corpo de porco, focinho de porco, cheiro de porco, mas é uma girafa. Nada poderia ser mais absurdo.

Ser ou não ser, eis a questão

J. Scott Horrell mencinona em *Maçonaria e fé cristã* (SP, Mundo Cristão) que na obra de *Encyclopedia of Philosopy*, encontra-se a descrição de nove características de "religião" evidentes na Maçonaria:

- ***A crença num ser ou em seres sobrenaturais;***
- ***A distinção entre objetos sagrados e profanos;***
- ***Um código moral com sanção divina;***
- ***Sentimentos religiosos despertados por objetos ou rituais sagrados e relacionados, em teoria, com Deus ou deuses;***
- ***A oração;***
- ***Uma cosmovisão que engloba o lugar do indivíduo no Mundo; organização da vida em redor dessa cosmovisão;***
- ***Um grupo social que é unificado pelas características acima.***

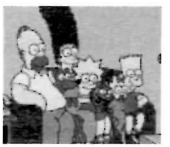
J. Scott Horrell diz que a maioria dos escritores da loja admite que a Maçonaria é, na verdade, uma religião. Não uma religião formal, mas com uma estrutura filosófico-ideológico-religiosa. Considerado por muitos o maior arquiteto da maçonaria, Albert Mackey disse o seguinte: "A maçonaria pode corretamente designar-se uma instituição religiosa (...)".[8] Tire suas conclusões.

A maçonaria e a Cabala

J. Scott Horrell prossegue afirmando que Albert Pike e Manly P. Hall eram conhecidos como cabalistas e luciferianos (satanistas). Embora pelo menos uma citação famosa de Pike fosse fabricada, as dezenas de referências a Lúcifer em *Morals and Dogma* implicam seu interesse muito forte no chamado "anjo da luz". E sua influência é notada nos graus mais altos da maçonaria. Pike declarou que "a cabala é a chave das ciências ocultas" e "todas as citações maçônicas devem a ela seus símbolos e seus segredos". O cabalismo de Pike se refere às formas teosofistas, sincretistas e profanas refutadas como heresia pelo judaísmo[9] (At 8.20-23; 5.3; At 16.16; Ecl 8.5; 1Co 12.10; Hb 4.12; Lc 13.11-13; 1Ts 2.18; 5.21-22; Ef 5.16; Ez 44.23; 1Rs 3.9).

3. O CRISTÃO, OS SIMPSONS E OS VALORES ÉTICOS

De acordo com William Irwin cerca de 300 pessoas levam 8 meses, com o custo de 1,5 milhões de dólares, para fazer um único episódio da série Os Simpsons. Este é, sem dúvida, um programa para adultos, e seria superficial desprezá-lo por ser simplesmente um desenho animado popular.[10]



Você sabia?

Os Simpsons se iniciaram como personagens de uma vinheta da FOX em meados dos anos 80. Em 1987 passaram a ser um quadro fixo dentro de um talk show americano muito famoso, apresentado por Tracey Ullman, com um roteiro que beirava à esquizofrenia e um traço bastante tosco. Todos os personagens têm nomes em homenagem à família do criador e produtor Matt Groening: seu pai chamava-se Homer, que também era cartunista, sua mãe, Margaret (Marge) e suas duas irmãs eram Lisa e Maggie. Mas Matt insiste que Bart não é um retrato de si próprio, somente quanto à sufocação de sua criatividade na escola.

Homer e Barth

Tire suas conslusões sobre a análise feita em ***Os Símpsons*** e a Filosofia, organizado por William Irwin :

> ***Homer*** - É um mentiroso contumaz; falta-lhe honestidade, egoísta, guloso, ganancioso. Ele come, bebe, arrota. Num dos episódios, quando Lisa lhe disse que roubar sinal da TV a cabo era errado, ele discutiu com ela, dizendo que a menina também era ladra, pois não pagava pelas refeições em casa e nem pelas roupas que lhe davam.
>
> ***Bart*** - Ele não é o tipo pestinha que vive se metendo em encrenca, comenta Mark T. Conard. Ele descreve Bart Simpson como um delinqüente esperto, um *bad boy* em calças azuis, um destruidor, um servo de Satanás.Toda identidade dele é criada em torno da rebeldia, do desafio a autoridade. Conseqüentemente, quando a autoridade desaparece, Bart perde a identidade. Não sabe mais quem ou o que é. Ele não tem virtudes (ou tem muito poucas).

O *Status* de *Os Simpsons* como desenho de televisão afeta o modo como seus significantes operam. Nossas reações são condicionadas porque sabemos que é "apenas" um desenho. Aqui está o perigo!

Os Símpsons e a formação de opinião

Williem Irwin e J. R. Lombardo dizem que a alfabetização pressuposta em *Os Simpsons* nem sempre (quase nunca) é intelectual, recorrendo ao conhecimento que o público tem de programas "clássicos" da televisão. *Os Simpsons* inclui, mas não se limita aos seguintes:

Os 101 Dálmatas; 2001, Uma Odisséia no Espaço; Aliem o 8º Passageiro; Horror em Amytiville; Apocalypse Now; Mar de Chamas; Instinto Selvagem; Ben Hur; Quero Ser Grande; Os Pássaros; O Guarda-Costas; Cabo do Medo; Carruagem de Fogo; Cidadão Kane; Contatos Imediatos do 3º Grau; Laranja Mecânica; Cocktail; O Franco Atirador; Deliverance; Dr. Strangelove; Drácula; E.T.; O Exorcista; Medo e Delírio; A Mosca; Forrest Gump; Frankenstein; Nascido para Matar; O Poderoso Chefão; Godzila; E o Vento Levou..; Os Bons Companheiros; A Primeira Noite de um Homem; It's a Wonderful Life; Tubarão; The Jazz Singer; Jumanji; Parqaue dos Dinossauros; King Kong; Lawrence da Arábia; Mary Poppins; O Expresso da Meia-noite; A Hora do Pesadelo; Intriga Internacional; A Força do Destino; Estranho no Ninho; Patton; Pink Flamingoes; Planeta dos Macacos; Amante e Herói; Psicose; Pulp Fiction; Tempo de Violência; Os Caçadores da Arca Perdida; Rain Man; Janela Indiscreta; Os Eleitos; Negócio Arriscado; Rocky; Rocky Horror Picture Show; Rudy; O Iluminado; O Silêncio dos Inocentes; Soylen Green; Velocidade Máxima; Guerra nas Estrelas; Steamboat Wille; O Exterminador; Titanic; O Tesouro de Sierra Madre; Um Campo que Cai; A Cidade dos Amaldiçoados; Waterworld e O Mágico de Oz.[11]

A armadilha inocente

Os Simpsons não limitam suas alusões ao gênero animado. Há amplas alusões ao cinema e à literatura. Ele pode criar um tipo aleatório de associação, explicado por Rland Barthes:

Essa rápida citação, esse modo sub-reptício de declarar temas, essa mudança de fluxo e explosão criam juntos o fascínio da conotação; as cenas parecem flutuar livremente, quanto maior for a distância sintagmática entre dois dados, mais habilidosa é a narrativa; a realização consiste em manipular um certo grau de impressionismo: o toque deve ser leve, como se não valesse a pena ser lembrado, e quando aparecer posteriormente em outro disfarce, ele já deve ser uma memória; a meta (ideológica) dessa técnica é neutralizar o significado e assim dar crédito à realidade da história, isto é, pegar você.[12]

O perigo oculto no desenho Os Simpsons

Esse desenho, assim como a maioria dos programas de TV atuais, nos confronta com uma rápida série de mensagens, e por meio da decomposição dessas mensagens em uma seqüência simples e repetitiva de códigos, podemos começar a ver como o programa faz sentido. O desenho animado encoraja o jogo criativo e interpretativo. Carl Matheson analisa que os 30 segundos de aparente redenção em cada episódio de *Os Simpsons* está lá para nos trazer algum alívio dos vinte e um minutos e meio de crueldade maníaca no começo de cada episódio. *Os Simpsons,* segundo ele, é sombrio porque seu humor é negativo, como um humor de crueldade e condescendência. Leia 1 Co 5.6, 12.2.

Cuidado, você pode estar sendo filmado



Devido ao fato de que os telespectadores, correta ou incorretamente, associam os desenhos a uma diversão intelectualmente vazia, infantil e inofensiva, o meio está bem situado para libertar aquilo que Douglas Rushkoff chama de "vírus da mídia",[13] uma mensagem subversiva ou revolucionária transmitida em um pacote aparentemente inocente. Enfim, por ser um desenho, a gente baixa a guarda e acaba assimilando um conteúdo que pode corroer os valores cristãos que tanto defendemos. O filme se torna você. A Bíblia nos alerta para termos sabedoria em relação ao mal (Jr 2.22; 6.15-16; 7.19; Os 14.9; Pv 4.19).

Não deixe o canal mudar você, mude você o canal



Os Simpsons tira proveito dessa percepção errada, voando sob o radar de nossas mentes cristãs. Passa-se a idéia de que desenhos são seguros, infantis, partes do mundo de brincadeiras, oposto ao mundo mais sério da televisão encontrado nas novelas e notícias. Como um vírus, a série nos envolve com ar de inocência e depois nos infecta com idéias satíricas e subversivas, malignas. *Os Simpsons* usa humor para promover conceitos morais? Carl Matheson comenta que *Os Simpsons* não promove coisa alguma, porque seu humor opera apresentando oposições para, logo em seguida, ironizá-las. Além disso, esse processo de ironizar é tão profundo que não podemos considerar a série como uma coisa meramente cínica; ela consegue ironizar seu próprio cinismo. Esse processo de ironizar é o que chama de "hiperironismo" (Mt 10.16; 2 Co 11.3).

4. O CRISTÃO, OS GAMES E A VIOLÊNCIA

Jostein Gaarder, autor de *O Mundo de Sofia* (Cia. das Letras, SP), afirma que nas últimas décadas a influência do que chamamos de neo-ocultismo deu origem a uma verdadeira indústria. À medida que o Cristianismo foi perdendo terreno, novas ofertas surgiram aos montes no mercado de visões de mundo.[15] Entre elas está a visão que comanda a indústria dos games.



O Supernegócio

A revista *Veja* (21 de julho de 2004, p. 111) mostra que a indústria do entretenimento cresce mais do que a economia global. Ela diz que a consultoria internacional Pricewaterhouse Coopers (PwC) indica que, de 2004 a 2008, a indústria cultural deverá crescer, ao redor do mundo, à taxa média de 6,3% ao ano, mais do que a economia global como um todo, cuja expansão, projeta-se, será de 5,7% ao ano. Estima-se que a cultura movimente cerca de 1,3 trilhão de dólares em 2004 e 1,6 trilhão de dólares em 2008. E, o segmento que mais deve aumentar no mundo é o dos videogames. A taxa de expansão tem tudo para ser impressionante: 20% ao ano.

A estratégia do terror

Também a revista Veja (21 de julho, 2004) noticiou a existência do videogame *Special Force*, que é uma simulação de um ataque a forças israelenses. Esta é uma evidência dos efeitos negativos que os jogos ligados à violência têm sobre o jogador. *"É um jogo muito rastreado, pois incita o ódio aos judeus e foi criado especialmente para seduzir crianças e jovens,"* disse Brian Jenkins, especialista em terror do Centro de Estudos Rand Corporation, com sede em Washington. O objetivo do jogo com a explosão de um ataque em Israel seguido de imagens de bandeiras daquele país em chamas, é liquidar o maior número de israelenses possível e matar o primeiro ministro Ariel Sharon. Quem atinge a testa de Sharon com um tiro obtém a pontuação máxima. A recompensa é a frase: ***"A vitória vem por meio de ninguém senão Alá".*** O *Special Force* pode ser jogado em rede, com a participação simultânea de pessoas de diversos países (Ef 5. 15).

O perigo oculto nos jogos de simulação

Esses jogos são simuladores porque o jogador assume o lugar do personagem que pratica a violência. Por que há tantos adolescentes viciados em games? Por que o jogador passa horas à fio envolvido com o jogo? Por que há tanto sangue, tanta violência, tantas armas? Os games estão, cada vez mais, fazendo com que crianças e jovens sintam-se dependentes, presos às imagens que os mesmos proporcionam. Na simulação, o jogador deixa de ser apenas um simples espectador e torna-se parte efetiva das cenas de violência contidas no jogo (Ex 23.2; 2 Co 6.17; 1 Co 6.12; Ef 5.8; I Ts 5.5; Pv 4.14).

A origem dos jogos violentos



Cindy Jacobs cita Bob Larson e fala da origem dos jogos violentos:

> ***"A psicologia por trás dos videogames não foi desenvolvida pela indústria de jogos eletrônicos. Ela foi inventada pelos militares para ser um meio mais eficiente para fazer com que os soldados matem, passando por cima de toda inibição material. Depois da Segunda Guerra Mundial, o Pentágono teve consciência de que apenas 20% dos soldados enviados para a batalha de jato usaram suas armas, disparando contra o inimigo. Na guerra do Vietnã, porém, esse índice aumentou para 95%. Qual foi a razão disto? Foram empregados simuladores que dessensibilizaram os soldados, de modo que eles passaram a considerar normal o ato de matar".***[16]

A fusão e a confusão de identidades

A fusão das telecomunicações, da informática, da televisão, do cinema e dos jogos eletrônicos em uma indústria unificada da multimídia é o aspecto da revolução digital que os jornalistas mais enfatizam. Eles convidam você para passar para o outro lado da tela e interagir com os personagens, provocando uma espécie de *fusão de identidades.* Sentado na frente do vídeo você decodifica, interpreta, participa e mobiliza o sistema nervoso de muitos modos . Há uma reapropriação e personalização da mensagem.[17] O cemitério é o único lugar onde estes jogos não trazem nenhum risco!

Games violentos



Mortal Kombat. Em Mortal Kombat, o perdedor poderia ter sua cabeça arrancada, ser eletrocutado ou ainda ser atirado de uma ponte ou num tanque cheio de ácido, tudo isso regado a muito sangue e gritos de dor. Agora este jogo está refleto de ocultismo e paranormalidade. Uma expressão nítida do que há no inferno, já que Satanás provavelmente é o mentor das ações contidas nele (Jo 10.10).

Doom - Teve sua primeira versão lançada em 1993. Este foi um dos primeiros jogos a utilizarem a violência como um modo de atrair os jogadores. Nele, o jogador combate monstros sombrios utilizando-se de armas de alto calibre, raios laser e até uma serra elétrica. Além de o ambiente ser tétrico, sombrio e assustador, ele reproduz uma atmosfera mórbida, extremamente maligna. Doom foi também o precursor dos jogos no estilo primeira pessoa: a imagem que se vê na tela reproduz a visão do personagem. Você executa a violência e não a máquina. De onde você acha que vem o anúncio abaixo, sem dúviada vem debaixo!

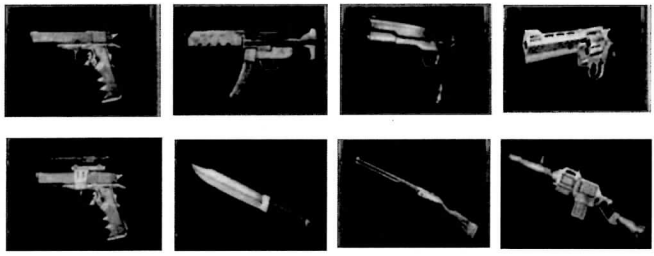


Grand Theft Auto, ou GTA

Este jogo tem um apelo cômico, dado o sangue-frio e o cinismo com que se mata alguém, além do uso excessivo de palavrões. Este jogo foi proibido em vários países, inclusive no Brasil.

***Resident Evil*:** Suas imagens são carregadas de terror, requintes de crueldade e monstruosidades.

1. Armas usadas em Resident Evil



1. Algumas criaturas presentes em Resident Evil



Fique alerta

Para a Universidade de Missouri-Columbia, EUA, um universo de imagens com grande carga emocional, como o encontrado em games violentos, pode levar a um comportamento anti-social, à agressividade e a um mau desempenho escolar (Fp 4.8; Ef 5.11). A ONU revela que a violência e a pornografia causam fortes impressões. Pais, professores e autoridades públicas vêem uma relação entre o nível da violência na vida cotidiana, particularmente a praticada por crianças, e as cenas mostradas na TV e no vídeo, bem como os atos simulados de violência em cards, nos jogos de videogame e computadores[78](Sl 119.37, 105).

***Silent Hill*:** Envolve assassinatos, demônios, mortes violentas (com machado, armas), e possessão demoníaca.



Estas afirmações indicam que há fortes possibilidades de que um jogo como este tenha sido feito por uma mente doentia, esquisofrênica, e opressa pelo poder das trevas. Faz sentido, portanto, que certos games cheguem a ser assustadores. Há jogos que lidam com suicídio, perversão, rituais satânicos, barbarismo, sadismo, diabos e seres fantasmagóricos, de cabeças deformadas e tridente na mão. De fato, eles não passam de uma imagem refletida dos seus criadores. É fácil deduzir, portanto, de onde eles vieram: provavelmente de alguma imaginação insana ou dos "quintos dos infernos" (Sl 64.6; Mq 2.1; At 17.29).

Curiosidades e revelações sobre alguns games

Tomb Raider - A "invasora de túmulos" é uma mocinha que desfila tiros e acrobacias, mas chama mesmo a atenção por suas formas bem feitas e sensuais. Nos EUA, já existiu polêmica quanto à possibilidade de um protetor de tela com a heroína da história nua, o que é claro, não foi idéia de seus criadores, mas atraiu a procura de milhares de adolescentes na Internet.

Quake- Entra as violentas cenas de tiros e machadadas, muitas imagens de símbolos relacionados ao satanismo, como pentagramas, caveiras e demônios. Na Alemanha é proibido, por se tratar de guerra (Pv 16.32; 20.22; 24.29; Lv 19.18; I Pd 3.9).

Turok - Um dos mais violentos games, sucesso nos EUA. É possível matar o inimigo atirando em sua cabeça para depois, chupar seu cérebro. Que gosto tem isso? *Nheca!* (Fl 4.8)

No Mercy - "Sem misericórdia". Jogo de lutas marcias tão violento que é "desaconselhável para menores de 17 anos".



Blood - Trata-se de um jogo sangrento. Na complicada trama do game, o herói Caleb se infiltra em um grupo de adoradores de um deus antigo chamado Tchernobog. Traído pelo deus, Caleb é morto. Mesmo assim recusa-se a morrer e retorna da sepultura para acertar contas com o demônio. Os inimigos são zumbis, demônios ou criaturas malignas. Os cenários são tétricos: cemitérios, funerárias, casas mal-assombradas e minas abandonadas.

Requiem: Avenging Angel - No videogame, o herói é Malaquias, um anjo. Ele foi escolhido por Deus para viajar até o planeta Terra e impedir que os Anjos Condenados tenham sucesso em sua missão de destruição. O jogo tem um aspecto sombrio e sinistro. No início da trama Malaquias precisa achar o portal de saída do inferno. Curiosamente, apesar de anjo, o herói usa lança-mísseis e granadas para acabar com os inimigos. Humanos são mortos no jogo, embora façam parte de uma possível Terra no futuro dominada pelos anjos caídos. O jogo foi traduzido para o português. Que danos um jogo como este pode fazer ao jogador, se ele gastará até cem horas para dominá-lo? (Rm 6.16; Pv 6.28)

Postal - Um dos jogos mais violentos e impressionantes já feitos. Nos Estados Unidos o jogo gerou uma polêmica tão grande que chegou a ter a sua venda proibida para menores de 18 anos. Na trama, o héroi é um ex-funcionário dos Correios que enlouquece e começa a matar tudo e todos. A ação é conduzida por uma espécie de diário que começa no dia 17 e vai até 23 de outubro de 1997. O anti-herói começa o game na sua casa, cercado pela polícia. Para escapar é preciso matar policiais e civis. Um detalhe macabro de Postal é que as vítimas agonizam antes de morrer. Muitas vezes imploram para serem mortas. No decorrer do jogo é possível fuzilar uma banda escolar numa parada, chacinar religiosos numa igreja, ou trucidar casais na saída de um cinema pornô. A violência em Postal é tanta que é possível exterminar as vítimas agonizantes com três tiros na cabeça. O jogador ainda possui o bizarro recurso de, quando estiver ameaçado por policiais ou prestes a morrer, cometer suicídio com um tiro na cabeça (1 Ts 5.21-22).

O perigo oculto em games violentos

A tradução da edição brasileira do livro *A crinça e a violência na mídia*, organizado por Ulla Carlsson e Cecília von Feilitzen, apresenta o relatório de 1993 da Associação Psicológica Norte Americana que concluiu que "*não há nenhuma dúvida de que aqueles que vêem muito essa violência demonstram maior aceitação de atitudes agressivas e mais comportamento agressivo*". Essa conclusão se baseia no exame de centenas de estudos experimentais e longitudinais (a longo prazo) que apóiam essa posição. Estudos de campo e estudos cobrindo países inteiros indicam que ver violência aumenta a agressão subseqüente e que tal comportamento pode se tornar um padrão duradouro.[18]



Os efeitos a médio e longo prazo

A tese da aprendizagem social, proposta pela primeira vez por Albert Bandura na década de 60, é, talvez, o relato teórico mais bem conhecido dos efeitos da violência. Bandura afirma que:

As pesquisas de campo demonstram que a agressão é aprendida a partir de pouca idade, e se torna mais impermeável à mudanças a medida que a criança cresce. Em estudo longitudinal para examinar os efeitos a longo prazo da violência na mídia sobre a agressão e o comportamento criminoso, Huesmann, Eron, Lfkowitz e Walder (1984) estudaram um grupo de jovens em um período de 22 anos, aos 8, 18 e 30 anos. No caso dos garotos, assistir a violência desde cedo se relacionava com agressão auto-relatada aos 30 anos e aumentava significativamente o grau de previsão de prisões acumuladas por motivos sérios aos 30 anos. Os pesquisadores encontraram uma relação longitudinal (a longo prazo) entre a exposição habitual na infância, a violência na mídia (games/TV) e o crime na idade adulta. Sugerem que aproximadamente 10% da variabilidade no comportamento criminoso posterior possa ser atribuí-da à violência na mídia.[19]

Em outras palavras: água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.

O perigo de ter seus valores corrompidos

Segundo a Bíblia, o contato com um conteúdo negativo corrompe os bons valores (1Co 15.33). Satanás pode subverter a mente de uma pessoa com informações distorcidas (1 Co 11.3). Abra o olho!

Efeitos: Teoria dos Preparatórios

Segundo documentos da UNESCO a tese dos efeitos preparatórios amplia o relato da teoria da aprendizagem social, mais tradicional, quanto aos efeitos da violência na mídia. Leonard Berkoewitz e colegas afirmam, em sua exposição, que muitos efeitos da mídia são imediatos, transitórios e passageiros (Berkowitz, 1984).



.Efeito 1. ***Identificação com os personagens***

Berkowitz sugere que ver a violência na mídia, ativa ou "prepara" outros pensamentos. semanticamente relacionados, que podem influenciar a maneira como a pessoa responde à violência na mídia. Espectadores que se identificam com os personagens podem se imaginar em seus papéis, agindo agressivamente como seus personagens. A evidência sugere que a exposição à agressão na mídia realmente "prepara" outros pensamentos, avaliações e mesmo comportamentos agressivos, visto que os espectadores de violência relatam uma maior disposição para usá-la em situações interpessoais.

Efeito 2. ***A programação interna voltada para a violência***

Huesmann desenvolve um elaborado mapa cognitivo ou modelo de script. Ele afirma que o comportamento social é controlado por "programas" de comportamento estabelecidos durante a infância. Estes "programas" ou "script" são armazenados na memória e usados como guias para o comportamento social e a resolução de problemas. Huesmann e Miller (1994) alegam que a violência da mídia é "codificada" no mapa cognitivo dos espectadores, e ver subseqüentemente violência na mídia (games/Internet/TV) ajuda a manter esses pensamentos, idéias e comportamentos agressivos. Com o passar do tempo, essa atenção contínua à violência na televisão pode assim influenciar as atitudes da pessoa com relação à violência, e à manutenção e elaboração dos scripts agressivos.[20]



Saiba o que Deus pensa

Na Bíblia a imaginação tem o mesmo valor que a ação (Mt 5.27-30; Pv 4.23). Afaste-se de toda forma de mal (I Ts 5.22).

5. O CRISTÃO E A SUBVERSÃO DOS BRINQUEDOS

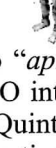
De acordo com Tzuko Morchida Kishimoto, Froebel foi o primeiro a perceber que o brinquedo resulta em interesses intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança.



O caráter pedagógico do brinquedo

Nascido na Alemanha, em 21 de abril de 1782, na Floresta da Turingia, em Oberweissbach, uma aldeia de Swartzburg-Rodulstadt, Frederico Augusto Guilherme Froebel, respirou o clima evangélico que cercava sua família. Seu pai, João Jacob Froebel, pastor de uma antiga Igreja Evangélica, bastante movimentada, não dispunha de tempo para dar atenção às crianças. Sua mãe falecera quando ele contava apenas um ano. Froebel foi criado pelos empregados e pela madrasta, tendo como companheiros os bosques, as flores, o rumor do vento por entre os ramos, os animais e os pássaros. Em sua vida adulta, a Botânica e a Matemática foram suas paixões, descreve Tzuko M. Kishimoto. Ela afirma:

Elevar o homem à imagem de Deus, criador de todas as coisas, postula que a criança deve possuir as mesmas qualidades e "ser produtiva e criativa" (Froebel, 1912, p. 21). Froebel foi o primeiro a colocar o brinquedo como parte essencial do trabalho pedagógico, Ao criar o Jardim de Infância com uso dos brinquedos.[21]



A importância do brinquedo

Platão em *As Leis* (1948), destaca a importância do "*aprender brincando*", em oposição à violência e à repressão. O interesse pelo brinquedo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano. Erasmo, Rabelais, Basedow comungam dessa persperctiva. Para Montaigne, o brinquedo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. *Brincar e falar constituem elementos pelos quais a criança vive.* Assim, a criança neste estágio confere a cada coisa as propriedades da vida, sentimento e fala (...) Por meio de seus brinquedos, cria o espaço para a criança ter iniciativa, expressar sua fala, representar seu imaginário.[22]

O valor do brinquedo

De acordo com Huizinga em *Homo Ludens* o lúdico, qualidade estética do brinquedo, é vital para a sociedade por ser um instrumento de apropriação cultural.[23] Analise o valor do brinquedo:

1. O brinquedo participa na construção do conhecimento

Jerome Seymour Bruner nasceu em Nova Iorque, em 1915. Fez doutoramento em psicologia, na Universidade de Harvard, sendo professor em várias universidades como Harvard (EUA) e Oxford (Inglaterra). Analise o que Bruner propõe:

> ***A relação da criança com o brinquedo representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com uma sistematização, sem a qual não se podem adquirir conceitos significativos. Como a construção de uma gravura sobre um tema, com contornos ainda pouco nítidos, detalhados posteriormente, com tonalidades diversas.***[24]



2. O brinquedo como um instrumento na formação da inteligência pela aquisição da cultura

Com foco na perspectiva sócio-histórico-dialética o russo Lev. Semenovich Vygotsky (1968-1934) revolucionou a Psicologia, ao mostrar que a cultura forma inteligência e que a interpretação de papéis é a atividade predominante do pré-escolar que favorece a criação de situações imaginárias, de reorganização de experiências vividas. Em *A Formação da Mente* (Martins Fontes) ele afirma:

> ***O que na vida real passa despercebido pode tornar-se real no brinquedo. É enorme a influência de um brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Observações do dia-a-dia e experimentos mostram, claramente, que é impossível para uma criança muito pequena separar o campo do significado do campo da percepção visual, uma vez que há uma fusão muito íntima entre o significado e o que é visto. O brinquedo não é a simbolização, é a atividade da criança. No brinquedo, o significado torna-se o ponto central.***[25]


Battle Steer
Mystic Clown




Trap Hole
Trap Master
Witty Phantom

O que o brinquedo do Yu-Gi-Oh! ensina às crianças

A Dra. Nelly Noaves Coelho (USP) diz que o brinquedo é de importância fundamental para a evolução e formação da personalidade do futuro adulto. A valorização do brinquedo, como fenômeno significativo e de amplo alcance na formação das mentes infantis e juvenis, bem como dentro de vida cultural das sociedades, é conquista recente. Assim como o livro infantil, o brinquedo é entendido como uma "mensagem" (comunicação) entre o autor-adulto (o que possui a experiência do real) e um leitor-criança (o que deve adquirir tal experiência). É um ato de aprendizagem.[26]



Ankh ou cruz com laço, o olho que tudo vê e a estrela de seis pontas, todos ligado ao ocultismo e à feitiçaria.

Yu-Gi-Oh! significa *Rei do jogo*. Foi criado por Kazuki Takahashi. Baseia-se nas divindades do antigo Egito. A série começou com o mangá (HQ japonês) em 1996. Lida com temas da Nova Era, como mediunidade, leitura da mente e das cartas, simbologia, cam-po energético e espiritismo. Se, de acordo com Walter Benjamin a percepção infantil está impregnada em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, como os brinquedos ligados ao Yu-Gi-Oh! afetam a criança? Segundo ele o brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança.[27] Fique alerta e fuja da aparência do mal (1Ts 5.21-23).

Alguns símbolos presentes em brinquedos



O *yin-yang* - É o símbolo do Taoísmo, religião da China. As forças opostas do *yin* e do *yang* são independentes e cada uma contém a semente ou potencial da outra. O *yin* está associado à escuridão, à água e o feminino; o *yang* à luz, à atividade, ao ar e ao masculino. O Taoísmo afirma que o *yin-yang* estão unidos num total e perfeito dinamismo; não são separados e nem estáticos, uma interação entre princípios negativos e positivos da natureza. Os chineses dizem que a totalidade da natureza, dos seres humanos e dos eventos usam esse símbolo para práticas adivinhatórias.[28]



A *Estrela de Davi* - A estrela de seis pontas, dois ângulos entrelançados, que o rei Davi mandou fazer quando conquistou a fortaleza de Jebus, para ser usada como símbolo nacional. Esse símbolo está vivo ainda hoje. A Nova Era dá à Estrela de Davi o mesmo significado ocultista dos alquimistas e esotéricos. Aplica o mesmo princípio do *yin-yang*. Dizem que as duas pontas, a que oponta para cima e a que aponta para baixo, representam o bem e o mal, masculino e feminino, Deus e o homem, etc. [29]



Ocultismo e bruxaria - Ocultismo é a crença nas forças ocultas e práticas adivinhatórias da magia, astrologia, alquimia, clarividência, tarô, búzios, quiromancia, numerologia, reencarnação, ufologia, meditação transcendental, hipnose e outras ciências ocultas, presentes em Harry Potter. Todas essas coisas são a marca registrada da Nova Era. A palavra vem do latim *occultus*, que significa "secreto, misterioso". Foi Eliphas Levi, na França, em 1856, que usou pela primeira vez a palavra "ocultismo" e seus derivados com o sentido de esoterismo. Afirmar que Jesus estava defendendo o ocultismo, quando disse: "...a vós é dado conhecer os mistérios do Reino dos céus" (Mt 13.11) é uma perversão da realidade. A palavra grega *mysterion*, no Novo Testamento, tem sentido de verdade revelada, sem conotação alguma com as práticas esotéricas (Dt 18.9-14; 2 Rs 23.5).[30]



O terceiro olho e o OM - O OM é um som sagrado para os hindus e é a semente de todos os mantras ou orações. É a representação dos deuses que formam a Tríade do Hinduísmo: Brahma, Vishnu e Shiva. A palavra mantra vem do sânscrito: *man* significa " libertação", e *tra* quer dizer "mente". Para os hindus o mantra é a libertação da mente. O OM é tudo, como a soma de todos os sons do universo. Tanto o Budismo como o Hinduísmo consideram o OM como palavra sagrada de poder, que seus adeptos entoam de forma sonora e rítmica durante os rituais e orações. Já o terceiro olho, pertence ao deus Shiva. O que isso faz em personagens que dão vida aos brinquedos? Se, conforme S. Marli Pires dos Santos diz no livro ***Ludicidade como Ciência,*** o brinquedo contém em forma condensada as dimensões do desenvolvimento (sócioafetivo, cognitivo e psicomotor), a criança corre risco de ser cointaminada por conteúdos agressivos à sua formação.[32]



Dragon Ball Z - Madeiros em sua tese *Brinquedos e Brincadeira como cultura,* afirma: aprende-se muito sobre um povo, observando suas atividades lúdicas, pois integram a sua cultura. Segundo Gabriele Greggersen,, Dragon Ball Z promove um tipo de sobrenaturalismo relativista, em que uma força ou poder neutro pode ser usado para o bem ou para o mal.[32] A falta de uma distinção nítida entre os dois pode causar confusão na mente da criança e impedí-la de discernir mais tarde o que é maligno. A dra. Nelly, da USP, enfatiza que a criança não tem, nesse momento, parâmetro para julgamento bem claro e, por isso, ela precisa de limites bem nítidos[33] (Is 5.20; Jó 4.8; Sl 19.13; 26.5; Rm 1.24-28; Gl 5.16-17; Ef 4.22).



Pokémon - De acordo com John Paul Jackson, no nível mais simples, o objetivo do Pokémon é adquirir poder. Na versão do jogo em cartões, as crianças são incentivadas a levar consigo seus cartões com o desenho dos Pokémons e usar poderes neles descritos. Uma crença similar é compartilhada por aqueles que carregam amuletos mágicos para se revestirem de poder. De maneira subliminar, Pokémon promove a crença de que um homem pode ser Deus[34] (Ec 9.11; Pv 21.31; Zc 4.6; Mt 5.1-12; 1 Jo 2.6; Rm 12.19).

Os brinquedos e os desenhos animados

Bruno Bettelheim diz que a televisão proporciona às crianças hoje fantasias prontas.[35] A escritora Elza Dias Pacheco declara que a televisão, a cada dia que passa, condiciona mais a rotina diária da criança e de seus familiares, através do "show" que não pára, onde se sucedem cenas grotescas, cenas de violência e aventuras de heróis e super-heróis incríveis e vulneráveis que conseguem, através de forças sobrenaturais, vencer gigantes e monstros, e impedir as mais terríveis catástrofes que ameaçam a humanidade.

Assim, através da televisão, a criança adquire uma visão formada, estática e maniqueísta dos valores dos homens, que são sempre estereotipados. O mais poderoso é sempre bom e, na maioria das vezes, é bonito dentro dos valores ocidentais, opostos ao Evangelho. A razão que direciona a produção e importação de tais conteúdos, que constituem o panorama da chamada "cultura de massas", é o lucro das grandes redes, gerado pelo espaço publicitário sem compromisso qualquer com os valores da infância.[36]

A autonomia do brinquedo

Como romance, argumenta Guilles Brougère, o brinquedo oferece um universo estruturado e completo no qual a criança pode mergulhar, pode introduzir-se. Percebemos, assim, uma autonomia no mundo do brinquedo que produz sua própria lógica. É preciso, também, levar em conta o *impacto da dimensão funcional* sobre a representação: a função pode, efetivamente, ter incidências sobre a própria forma de representação.[37] Portanto, a escolha adequada do brinquedo é vital para a boa formação da criança. Siga a Bíblia:

astrologia - Ex 20.2-3; Dt 4.19; 17.2-5; 18.9-14; Is 47.13-14; Jr 14.14
bruxaria - Lv 19.31; Is 8.19-22; Ap 18.23; Ez 13.18-21; 21.21-24
demônios - Mc 1.34; 5.5; Lc 10.17; At 16.16-18; 2 Co 11.13-14; Ef 6.12
deuses ou seres mitológicos - Ex 10.2-6; 32.4-10; Dt 4.23-24; 5.6-7; Is 42.8
imagens grotescas - Ez 8.9-10; Sl 101.2-7; Mt 6.22-23; Fp 4.8
mal - Jó 4.8; Sl 19.13; 26.5; Rm 1.24-28; Gl 5.16-17; Ef 4.22; 6.12
objetos ligados ao ocultismo - At 19.19 ; Ez 13.18-23; Dt 7.26-27
ocultismo - Dt 4.8; Ez 13.18-23; 21.21-24; Is 65.3-4; At 13.8-10; 19.19
poder - Ec 9.11; Pv 21.31; Zc 4.6; Mt 5.1-12; 1 Jo 2.6; Rm 12.19

Conheça bem os personagens por trás dos brinquedos. Fique alerta!

6. O CRISTÃO E AS ARTES MARCIAIS

Artes Marciais são sistemas de disciplina física que enfatizam o controle da mente e do corpo para a autodefesa, saúde, e muitas vezes "iluminação" espiritual.

Tae-kwon-dô, caratê, judô, kenpo, ninjutsu, etc

Afirmam trabalhar pela unificação da mente/espírito e corpo mediante meditação, disciplina física e outros procedimentos. Conforme crêem, isto supostamente ajuda, diz John Ankerberg e John Weldon em *Saúde Holística e a Nova Medicina* (Ed Chamada da Meia Noite):[38]



1. ***Regular o fluxo da energia mística através de todo o corpo (ki em Japonês; chi em chinês);***
2. ***Capacitar o indivíduo para alcançar um estado de unidade entre mente e corpo.***

Ambos os elementos são considerados importantes para o desempenho efetivo das técnicas de autodefesa ou iluminação. Analise como as artes marciais estão ligadas à visão regiliosa oriental.

O caratê

A primeira demonstração aconteceu em Kioto, no Japão, em 1916, feita pelo mestre Gichin Funakoshi. O esporte, de origem indiana, baseia-se no Kata (seqüência de movimentos individuais) e no Kumite (combate livre). A energia aplicada é descarregada por meio do Kiai (grito que dá vida). A palavra caratê tem o significado de "caminho das mãos vazias".[37]

Jiu-jítsu

Nasceu na Índia como uma forma de autodefesa dos monges budistas, que eram continuamente agredidos e roubados pelos bárbaros. Consiste na imobilização do adversário por meio de chaves de braços e pernas, estrangulamento, técnicas de rolamento e defesa. Foi adotado pelos samurais da guarda do Imperador do Japão há 2500 anos.No Brasil foi inaugurada a primeira academia em 1928, no Rio de Janeiro. Qual é a relação com o Sermão do Monte? (Mt 5, 6, 7)

Judô

Seu criador foi o japonês Jiogoro Kano, professor da Universidade de Tóquio e ex-lutador de jiu-jítsu, em 1822. Chegou ao Brasil no início do século, através do imigrante japonês Mitsuyo Maeda, o conde Koma. A palavra *Judô* tem o significado de caminho suave.

Kendô

Os fundamentos do Kendô estão ligados à luta entre os antigos samurais no Japão Feudal. Naquele tempo, lutava-se com a espada. Em 1860 foi proibido o uso de armas no Japão e a prática do Kenjitsu, que originou o Kendô atual, só reapareceu em 1912. A palavra *Kendo* tem o significado de caminho da espada.

Kung fu

Para os chineses seu significado é amplo e abrange todas as formas de luta que sejam treinadas como arte e método de autoperfeição física e espiritual. Foi criado pelos agricultores que precisavam defender suas terras. A palavra kung significa "habilidade"; kung Fu: tempo de habilidade.

Taekondô

Luta sul-coreana, criada há 2 mil anos, muito parecida com o caratê. Chegou ao Brasil somente na década de 70. Quer dizer "caminho dos pés e das mãos".

O samurai



A palavra samurai significa "aquele que serve".O treinamento filosófico nas técnicas Zen e Taoístas ajudava os guerreiros a se distanciarem das emoções básicas e não temerem a morte.

Ninjas

Para a maioria dos japoneses os ninjas não eram sequer humanos e sim demônios ou transmutantes. É muito comum vê-los no cinema em games de ação recheados de muita violência.[39]

Alerta

O maior problema das artes marciais é que as pessoas que freqüentam um programa dessas artes apenas com propósitos físicos, podem ser facilmente convertidas à filosofia subjacente do sistema particular que está sendo praticado. Em vista da maioria dos métodos empregar ensinamentos e técnicas orientais, as artes marciais constituem uma excelente oportunidade para a conversão ao taoísmo, budismo e outras religiões da Ásia Oriental. Além disso, alguns programas de artes marciais envolvem a meditação ocultista, desenvolvimento de poderes psíquicos e até contato com espíritos. Isso não quer dizer que formas neutras das artes marciais não possam ser desenvolvidas em todos os métodos. Contudo, ainda assim temos a questão da violência e do escândalo. O cristão está na contramão (1 Tm 1.19; 1 Jo 3.10; 1 Pe 3.15).

O cristão luta artes marciais?

O pacto de Lausanne diz: "O Evangelho não pressupõe a superioridade de uma cultura sobre outra, mas avalia todas elas segundo seu próprio critério de verdade e justiça, e insiste na aceitação de valores morais absolutos qualquer que seja a cultura em questão". Há dez perguntas que podem ajudar o cristão na hora de decidir se faz ou não artes marcias. Utilize-as como um roteiro pessoal (1 Co 10.23) e tire suas próprias conclusões:

1. Traz escândalo ou fere a consciência alheia? (Mt 18.7; Rm 14.21)
2. Deforma a dignidade humana? (2 Co 4.2; Cl 3.17; I Co 6.12)
3. A natureza da prática dá lugar à carne, envolve magia, ocultismo, idolatria, exploração, malignidade? (Gl 5.13; Cl 3.17; 1 Pe 1.14-25)
4. Apresenta alguma aparência do mal? (1 Ts 5.22; Ef 5.8; Mt 5.13-16)
5. Se traz dúvidas ao coração ou à consciência (Rm 14.22; 1 Jo 3.20)
6. Isto prejudicará outros ou fará mal ao meu corpo? (1 Co 8.9-13)
7. Em meu lugar, o que faria Jesus? (1 Pe 2.21; 1 Jo 2.6; Cl 2.6; Jo 13.15)
8. Posso testemunhar da minha fé enquanto faço isso? (1 Pe 3.15)
9. Minha consciência terá paz se eu fizer assim? (1 Tm 1.19;1 Jo 3.10)
10. Meu pastor está de acordo com essa atitude? (Hb 13.7,17; Rm 13.2)

"Todas as coisas são lícitas, mas nem todas edificam" (1 Co 10.23).

9. O CRISTÃO E HALLOWEEN

Mais de cinqüenta milhões de americanos celebraram o Halloween e agora está no Brasil. Nome derivado de All Hallow Eve ou Véspera do Dia de Todos os Santos e se celebra na noite de 31 de outubro.

Halloween e o ocultismo

Steve Russo coloca em *Halloween* (Ed Vida) que a origem mais remota do uso de fantasias no Halloween remonta à época dos druidas. Na tarde de 31 de outubro acendiam-se fogueiras enormes para oferecer animais, parte da colheita e algumas vezes até sacrifícios humanos para o deus do sol, *Muck Olfa*, e para *Samhain*, deus da morte.[40]



As fantasias

As seleções atuais de fantasias incluem personagens do filme Guerra nas Estrelas, Power Rangers, princesas indianas, fantasias de *Wolverine, X*-men, *Super-homem, Ursinho Puf, M&Ms*, ninjas, gorilas, a caveira dos Contos da Cripta, Dilbert, etc. Há, também, as opções tradicionais de demônios, fantasmas, vampiros, bruxas, ceifeiro da morte, esqueletos e monstros, fantasias de princesa Diana e de O. J. Simpson.

A abóbora

Talismã que representa Jack, uma alma condenada a viver na terra dos espíritos, entre o céu e o inferno. As cores laranja e preto têm origem no ocultismo (Dt 18.9-12; Is 8.19; Jr 27.9).

As máscaras

Usadas para mudar a identidade a fim de se comunicar com Os mortos e espantar maus agouros e espíritos (Is 47.13-14).



Pedir doces e os trajes

Os trajes eram usados por druidas celtas ligados à feitiçaria e os doces estão ligados à oferendas aos deuses (I Co 10.20-21).

Abra os olhos

Algumas vezes não precisamos nem mesmo de discernimento do mal, basta abrirmos os olhos para vermos (At 8.20-23; 5.3; At 16.16; Ecl 8.5; 1Co 12.10; Hb 4.12; Lc 13.11-13; 1Ts 2.18; 5.21-22; Ef 5.16).

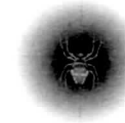
8. O CRISTÃO E OS FILMES DE TERROR

Segundo Bob Larson os filmes grotescos de abuso do ser humano dão grande bilheteria para os cinemas e locadoras. Zumbis, mutantes, assassinos enlouquecidos e torturadores psicológicos dão livre curso à devastação por atacado, numa escala que a indústria sangrenta chama de MPM, ou seja, mortes por minuto. No gênero de horror dos nossos dias, as crianças possuem capacidades psíquicas para atear fogo à vontade. Os pesadelos horripilantes tornam-se em realidade e camisetas, posters e até os automóveis dão vida aos desenhos demoníacos, imitando o clima de horror dos filmes.[41]



Filmes de terror e o satanismo

Embora os filmes não possam levar a culpa pelo aumento de interesse no satanismo, esses filmes têm assumido novas dimensões. Na década de 1960 os filmes de terror baseavam-se em certos personagens de ficção clássica como Frankenstein, Drácula ou Jekyll & Hyde. Os filmes e vídeos de hoje são mais sinistros, concentrando-se em inescapável terror e vingança horripilante. A fixação não em relação à criação de mito e narração de histórias, mas em relação à morte e destruição. Praticamente sem exceção, a presença de bondade humana e dos valores nobres não é reconhecida nem desejada nesses filmes.



O perigo oculto das imagens grotescas

"Os olhos são a lâmpada do corpo". (...) se forem maus, todo o corpo será cheio de trevas (Mt 6.22-23; Jó 31.1). Umberto Eco confirma que "a imagem está revestida de uma função demasiado importante para o *equilíbrio psíquico* do indivíduo."[42] Isso complica no caso da criança. Segundo N. Montigneaux, "ela raciocina espontaneamente de maneira *analógica.*"[43] As imagens integram a estruturação não só do pensamento como também da sua vida emocional. Por isso, a ONU encoraja a proteção da criança de informações e materiais prejudiciais ao seu bem-estar (Ml 1.14; 2 Jo 7; 1Tm 4.1; Gn 3. 13; Rm 7.11; 1Co 6.9; Sl 10.7; At 13.10; Ap 20.7-8; Mt 13.25,28,39; Rm 12.9; Js 23.13; Sl 91.3; 1Tm 3.7; 2Tm 2.26. Fique alerta!

9. O CRISTÃO E OS MANGÁS

Sônia M. Bibe Luyten declara que os mangás, como são conhecidas no Japão as histórias em quadrinhos, constituem um dos maiores fenômenos de comunicação de massa japoneses. Lidos por crianças, adolescentes, executivos, donas-de-casa, estudantes, operários e idosos, os mangás fazem parte da cultura japonesa de um modo muito mais intenso e maciço que nos países ocidentais, mesmo considerando personagens como *Super-Homem, Mickey* e *Batman,* que integram a cultura popular do século XX.



O excesso de violência e erotismo nos mangás

Conforme Sônia M. Bibe Luyten, as obras de Tezuca Ossamu modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa seqüência mais fluída, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens. Ele critica a atual avalanche da produção japonesa de mangá, pelo excesso de violência e erotismo, comprometendo a qualidade do desenho. Seu pensamento foi reforçado no Brasil, em outubro de 1984, e disse, numa entrevista, que *"os operários da animação de todo o mundo deveriam analisar a história do desenvolvimento do cinema de animação japonês porque este não está indo para o lado certo"* (Fl 4.8).[44]

O poder dos mangás

Sônia M. Bibe Luyten acrescenta que o poder de atração que os mangás exercem é muito grande. Por meio da leitura, os leitores imediatamente se identificam (PG.13) com os personagens que retratam situações vividas no dia-a-dia ou revelam anseios e sonhos escapistas. A temática das histórias percorre desde a aventura ou ficção científica até as histórias de amor ou cômicas. Muitas delas são baseadas no sentimentalismo tradicional japonês em grande contraste com cenas de violência e sexo que fazem saltar aos olhos de qualquer observador ocidental. Precursores de *Os Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z,* eles apresentam uma visão religiosa da realidade. Diferente das histórias em quadrinhos ocidental (*Superman, etc.*), os mangás propagam fortes conceitos religiosos (reencarnação, animismo, etc.). Leia 1 Co 5.6; Gl 5.9.

10. O CRISTÃO E OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Os Cavaleiros do Zodíaco pertencem à linha dos mangás. Estes personagens estão terrivelmente impregnados com conceitos ligados à Astrologia. Sua criação se deu a partir da onda de mangás que veio após os anos 50, com histórias de cunho mais intelectual - os quadrinhos pensantes, como *Pogo, de Walter Kelly; Peanuts, de Charles Schultz e Feiffer, de Jeles Feiffer* - , e impulsionaram novos estilos e gêneros nas décadas seguintes.



A explosão dos mangás

As cifras de vendagens de uma só revista semanal, como a *Shonen jump,* por exemplo, são quase o dobro das vendas mensais de todo o conjunto das revistas de Maurício de Souza no Brasil. Comparativamente, as vendas estimadas da revista *Shonen jump* semanal, em 1986, chegam a 4,5 milhões de exemplares e do conjunto das revistas de Maurício de Sousa - que incluem Mônica (mensal), Cebolinha (mensal), Cascão (quinzenal), Chico Bento (quinzenal), almanaques e almanaques especiais- totalizam 2,5 milhões de exemplares mensais. O que se passa na mente de uma criança cujo super-herói é um símbolo do zodíaco?



A familiarização com o mal

O contato permanente com estes personagens que expressam os signos do zodíaco podem minar o coração da criança e seduzí-la para o lado escuro do sobrenatural. A astrologia é um ramo do esoterismo oculto junto à alquimia e à magia. É tida como a arte de predizer o futuro pela posição dos corpos celestes. Sua origem passa pela Babilônia, Grécia, Índia e China. Há registros de horóscopos traçados na Grécia já em 2154 a.C. O mapa astral é definido como a leitura da suposta influência que os astros têm sobre nós, a partir do nascimento, conforme o signo (áries, touro, etc). Os signos são doze divisões feitas em constelações que integram um cinturão imaginário de nome zodíaco. Deus abomina a astrologia (Dt 17.2-5; Jr 14.14; Tg 4.14). Por ser uma espécie de culto (Dt 4.19) e uma clara prática de adivinhação, ela cria vínculos com o ocultismo e atrai demônios à vida de quem a pratica (At 16.16-18; I Co 10.20).

11. O CRISTÃO E O PIERCING

O piercing não é novo. Seu uso era profundamente vinculado aos rituais religiosos. Mais recentemente, esta prática tornou-se uma expressãode rebeldia usada pelos *hippies* nos anos 60 e 70 e pelos *punks* nos anos 80 e 90.



As origens do piercing

Nariz - é chamado de nostril - foi trazido da Índia para o Ocidente pelos hippies e pelos punks.
Língua - era utilizado pelos sacerdotes astecas e maias como parte de um ritual de comunicação com os deuses ocultistas e pagãos.
Lábios - igualmente usado pelos astecas e pelos maias.

Saiba o que a Bíblia diz

1. *Nariz* - fôlego de vida (Gn 2.7; 7.22-24; Is 2.22, 42.5 ; Ec 3.19, 21)
2. *Boca* - confissão (Rm 10.8-9; I Jo 1.9; Mt 15.18;21.16; Tg 3.10)
3. *Sobrancelhas (olhos)* - mente (Mt 6.22-23; Ef 1.17-18, 4.18)
4. *Orelha* - ouvir e crer (Rm 10.14-18; Hb 3.15; Is 6.10; Jr 17.23)
5. *Umbigo (ventre)* - sede da vida (Jo 7.38-39; 4.14; Fp 3.19)

Os riscos do piercing

Língua *- Bactérias da boca podem cair na corrente sanguínea e espalhar infecções pelo organismo.*
Sobrancelha *- Inchaço e dor, abrindo caminho para infecções.*
Mamilo *- Riscos de inflamação e pode lesar os canais de amamentação.*
Umbigo *- A pele pode ficar irritada e descamar em pessoas alérgicas.*
Orelha *- Os furos na cartilagem apresentam risco de infecção.*
Nariz *- O piercing danifica os vasos sanguíneos e produz cicatrizes.*

A posição de um satanista

Em uma entrevista sobre tatuagens e piercing, feita com Anton La Vey, fundador da *"Igreja de Satanás"* dos Estados Unidos, o entrevistado afirma: " As tatuagens e o piercing são proibidos pela Blíblia no livro do Levítico, e grande parte do mundo é regida pelas crenças religiosas bíblicas, até mesmo a própria África; por isso pretendo encorajá-la a qualquer atitude que constitua uma sublevação contra o cristianismo". Tire suas conclusões.

12. O CRISTÃO E A MÚSICA SATÂNICA

A música tem sido largamente utilizada para propagar o satanismo. Nas duas últimas décadas muitos rock-stars adotaram abertamente uma atitude (ou ao menos uma aparência) demoníaca (como *Kiss, Ozzy Osbourne, Alice Cooper, Wasp,* etc), enquanto outros abordam o tema do oculto (*Rolling Stones, Iron Maiden, Black Sabbath, AC/DC,* etc).



Você sabia

- Na capa de Highway To Hell (AC/DC), além de Angus estar fantasiado de demônio, o vocalista Bom Scott usa um colar com um pentagrama (símbolo do satanismo). O pentagrama é também o símbolo da banda Slayer.

- O símbolo que representa o guitarrista Jimmy Page (algo semelhante a Zoso), segundo alguns, trata-se de um 666 estilizado.

- Na revista Smash Hits, Jon Bon Jovi declarou: "Eu mataria minha mãe Pelo rock-and-roll... eu venderia minha alma."

- Trey Azagthoh, guitarrista do Morbid Angel, declara-se um vampiro e nos shows costuma morder-se e beber seu próprio sangue.

- Ao receber o MTV Awards de 1992 o grupo Red Hot Chili Peppers fez um agradecimento: "Antes de mais nada queremos agradecer a Satã!"

- Angus Young, guitarrista da banda AC/DC disse em entrevista: "Eu sou apenas um instrumento. Quando subo ao palco alguma coisa me possui".

- Kiss - Embora não costume abordar temas satânicos em suas letras, o visual carregado e truques de palco do baixista Gene Simons (que se veste e se maquia como um vampiro, vomita sangue e cospe fogo), levou alguns A taxar a banda de satanistas. O nome Kiss (beijo) chegou a ser terpretado como sigla para Kids In Sata's Service (Crianças a Serviço de Satã) ou Knights In Satan's Service (Cavaleiros a Serviço de Satã).

Saiba o que Deus pensa

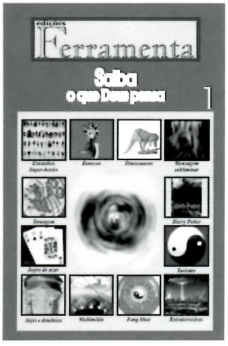
Doutrina de demônios - Ef 4.14; 1Tm 4.1; 6.3; Hb13.9; 1Jo 2.18; 2.18, 4.3; 2 Jo 2.7.
Ocultismo - 2Cr 22.4-6; 28.2-3; 33.2-6; Ez 8.7-18; Ef 5.12.
Adoração - Mt 4.10; Dt 6. 13; 2 Sm 7.22; 1Rs 8.23; Sl 44.8; 45.22; Jo 17.3; 1Co 8.6.
Aparência do mal - Mt 26.41; 1Pe 5.8; Ef 4.27; 1Ts 5.22; Tg 4.7; Zc 3.2; Ef 6.11.
Músicas - Pv 21.17; Is 22.13; 1Tm 5.6; 2Pe 2.12-14; Ecl 3.4; 1 Sm 30.16; Ex 32.19.
Maldades - Gn 50.20; Jô 5.19; Is 5.2; 47.10-11; Mt 5.11; Mc 15.14; Lc 23.22.
Contaminação - Ecl 5.13; 8.6; Rm 7.19; 1Pe 3.9-17; Tg 4.4.
Discernimento do mal - At 8.20-23; 5.3; At 16.16; Ecl 8.5; 1Co 12.10; Hb 4.12; Lc 13.11-13; 1Ts 2.18; 5.21-22; Ef 5.16; Ez 44.23; 1Rs 3.9.
A natureza enganadora do mal (inimigo) - Ml 1.14; 2Jo 7; 1Tm 4.1; Gn 3. 13; Rm 7.11; 1Co 6.9; Sl 10.7; At 13.10; Ap 20.7-8; Mt 13.25,28,39; Rm 12.9.
A operação do erro - Ef 4.14; Mt 24.5-11; 24.24; Lc 21.8; 1Co 15.33; 1Jo 4.6; 2Ts 2.11; Mc 13.6; Am 2.4; Is 44.20; Dt 32.27; At 8.9, 11.

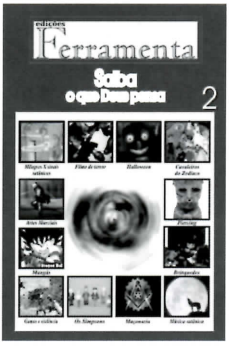
Notas bibliográficas

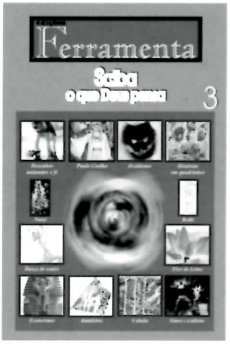
[1]GEISLER, Norman. ***Enciclopédia de Apologética.*** SP, Vida, 2002.
[2]Para saber mais: LEADBEATER, C. W. ***A vida oculta na maçonaria.*** SP, Ed Pensamento. CAMINO, Rizzardo. ***Dicionário filosófico de maçonaria.*** SP, Madras. MACKEY, Albert G. ***Manckey's Revised Enciclopedia of Freemasonry*** . CAMINO, Rizzardo. ***Rito escocês.*** SP, Madras.
[3]OLIVEIRA, Raimundo F. De. ***Seitas e Heresias.*** RJ , CPAD, 2001, pg. 207-8. Israel REGARDIE. *The Golden Dawn.* Llewellyn Publicatios, Minneapolis, 1971, Vol III, p. 49), citado por SCHNOEBELEN, William. ***Maçonaria do outro lado da luz.*** Luz e Vida, Curitiba-PR, 2003.p.33.
[4]BRUCE-MITFORD, Miranda. ***livro ilustrado dos símbolos.*** SP, Publifolha, 2002.
[5]***DEFESA DA FÉ ESPECIAL***, Revista. Ano 2, n. 1, 1998.
[6]LIMA, Enoque. ***A invasão oculta.*** Goiânia, 84p.
[7]ANKERBERG, J. e WELDON, J. ***Os fatos sobre a maçonaria.*** Porto Alegre, CMN, 1999, p.11.
[8]HORRELL, J. Scott. ***Maçonaria e fé cristã.*** SP, Mundo Cristão, 1996, p. 79-80.
[9]***Ibd.***
[10]AEON, J. Skoble, CONARD; Mark T.; IRWIN, William. ***Os Simpsons e a Filosofia.*** SP. Madras; 2004.
[11]***Ibid.***p.90
[12]BARTHS, Roland. ***Barths;s/z,*** traduzido para o inglês por Richard Miller (Nova York: Hill and Wang, 1974, p.11.
[13]RUSHKOFF, Douglas Rushkoff : ***Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture*** (nova York; Ballantine, 1994),p.238-239.
[14]***Op. Cit.***
[15]GAARDER, Jostein. ***O mundo de Sofia.*** SP, Cia das Letras, 1995, p.494.
[16]CINDY, Jacobs. ***Desmascarando o ocultismo***. RJ, Damprewan; 2003, faz citação (LARSON, Bob, Extreme Evil, Kids Killing Kids, Nashville, TN, Thomas Nelson Publishers 1999, p.43-44).
[17]LÉVY, Pierre. ***Cibercultura.*** SP, Ed. 34, 2001.
[18]FEILITZEN, Cecília Von e CARLSON, Ulla. ***A criança e a violência na Mídia.*** SP: Cortez e UNESCO, 2002, p 11-13.
[19]***Ibid.***
[20]***Op. Cit.***
[21]KISHIMOTO, T. M. Citado em ***O brincar e suas teorias.*** SP: Pioneira, 2002, p.28.
[22]SANTOS, Santa Marli Pires dos. ***Brinquedo e Infância.*** Petrópolis: Vozes, 1999, p. 7.
[23]HUIZINGA, Johan. ***Homo ludens.*** SP.: Perspectiva, 2004, p. 3-4.
[24]KISHIMOTO, Tizuko Morchida. ***Org. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação.*** SP: Cortez, 2002, 183p.
[25]VIGOTSKI. S. ***A Formação da Mente.*** S.P.: Martins Fontes, 1998, p 123-130.
[26] COELHO, Nelly Novaes. ***Literatura Infantil.*** SP, Moderna, 2000, p. 30
[27] BENJAMIN, Walter. ***Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação.*** SP: Duas Cidades, Ed 34, 2002, p. 91-92.
[28] COSTA, Samuel Fernandes Magalhães. ***A nova era.*** Porto Alegre, CMN, 1999.
[29]SOARES, Ezequias. ***Manual de apologética cristã.*** RJ, CPAD, 2002.
[30]***Ibid.***
[31] SANTOS, Santa Marli P. Org. ***A ludicidade como ciência.*** Petrópolis: Vozes, 2001, 226p.
[32]GREGGERSEN, Gabriele. ***O Senhor dos anéis***. Viçosa, ULTIMATO, 2003, p.76.
[33] COELHO, Nelly Novaes. ***Literatura Infantil. Op. Cit***
[34]JACKSON, J. P. ***Comprando e vendendo as almas de nossas crianças.*** RJ: Danprewan, 2001.
[35]BETTELHEIM, Bruno. ***Uma vida para seu filho.*** SP: Ed. Campus, p. 184. BETTELHEIN, B. ***Psicanálise dos contos de fadas.*** RJ: Paz e Terra, 1978, p. 132.
[36]PACHECO Elza Dias. ***O Pica-Pau: herói ou vilão.*** Coleção Educa 4 Edições Loyola São Paulo, 1985,p.24
[37]BROUGÈRE, Gilles. ***Brinquedo e cultura.*** SP: Cortez, 2001, p. 7-8.
[38]ANKERBERG, John E WELDON, John. ***Saúde Holística e a Nova Medicina.*** RS.Ed. Chamada da Meia Noite.1992. p. 55-56.
[39]CARNELLA, C.J. ***Artes Marciais.*** SP. Ed. Devir 1999.p.7,10,12.
[40]RUSSO, Steve. ***Halloween.*** SP, Vida, 2004,p.34.
[41]LARSON, Bob. ***Stanismo.*** SP, Ed. Vida, 1994 6ª. edição, 2001.
[42]ECO, HUMBERTO. ***Apocalípticos e integrados.*** SP, Perspectiva, 2002, p. 246.
[43]MONTIGNEAUX, N. ***Público-alvo: crianças.*** RJ: Ed. Negócio, 2003, p.242.
[44]LUYTEN, Sônia Bibe. ***Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses.*** SP, Hedra, 2000.

Edições Ferramenta

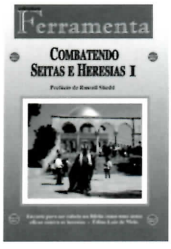
Coleção *SAIBA O QUE DEUS PENSA*







Coleção *COMBATENDO SEITAS E HERESIAS*









Coleção *O PERIGO OCULTO*









Visite o nosso site www.seitasheresias.com.br
E-mail: edinomelo@aol.com - fone (19) 32551758

edições

Ferramenta

Saiba o que Deus pensa 2

Edições Ferramenta - *Série Combatendo Seitas e Heresias*

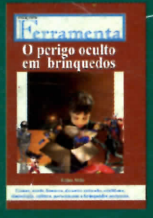




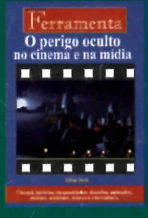




Edições Ferramenta - *Série O Perigo Oculto*

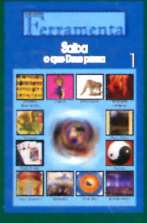




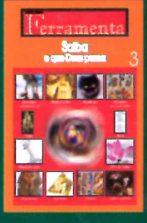




Edições Ferramenta - *Série Saiba O que Deus Pensa*









Visite o nosso site www.seitasheresias.com.br